

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz en
estudiantes de la I. E. N° 248, la Congona-2016**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Autora:

Jara Salazar, Cruz Herminia

Asesor:

Salazar Ortiz, Segundo Ricardo

Celendín – Perú

2016

DEDICATORIA

A:

Dios por ser ente de fortaleza para seguir adelante, a mi hijo por ser motivo especial en mi vida y a mi familia por su apoyo incondicional.

La autora

1. PALABRAS CLAVE:

Tema	Psicomotriz
Especialidad	Educación

Keywords

Theme	Psychomotor
Specialty	Education

Línea de Investigación

LINEAS GENERALES DE INVESTIGACION

<i>UNIVERSIDAD SAN PEDRO</i>	Áreas del Conocimiento - OCDE El CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de Áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE:		
<i>FACULTAD</i>	<i>Área</i>	<i>Sub área</i>	<i>Disciplina</i>
IV. EDUCACIÓN Y HUMANIDADES	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	• Educación General (Incluye Capacitación Pedagógica)
	6. Humanidades		• Educación Especial (Para estudiantes dotados y aquellos con dificultades de aprendizaje)
		5.9. Otras Ciencias Sociales.	• Ciencias Sociales, Interdisciplinaria.
			Artes de la Representación (Musicología, Ciencias del Teatro, Dramaturgia).

2. TÍTULO

**JUEGOS HEURÍSTICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE
LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS I. E. N° 248 LA CONGONA DURANTE
EL AÑO 2016.**

3. RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito Determinar los efectos de la propuesta de juegos heurísticos y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de cinco años de educación Inicial de la I.E. N°. 248-La Congona-2016.

Se trabajará con una muestra de 12 estudiantes de 5 años de educación inicial. El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se empleará la observación y como propuesta los juegos heurísticos para desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de cinco años de educación Inicial de la I.E. N°. 248-La Congona-2016.

Se empleará técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar fichas de observación y test y al mismo tiempo se empleará el método inductivo deductivo. En los resultados, se pretende desarrollar la psicomotricidad, mediante la aplicación de juegos heurísticos y actividades de aprendizaje en los estudiantes de 5 años de educación Inicial de la I.E. N°. 248-La Congona-2016.

4. ABSTRACT

The present investigation work has as purpose to Determine the effects of the proposal of heuristic games and its influence in the development of the psicomotricidad in the students of five years of Initial education of the I.E. N°. 248-the Congona-2016.

One will work with a sample of 12 5 year-old students.

The adopted investigation design is only the design experimental pre of a group with pre and post test, the observation will be used and I eat Proposal the heuristic games to develop the psicomotricidad in the students of five years of Initial education of the I.E. N°. 248-the Congona-2016.

It will be used technical of gathering of data, instruments to use observation records and test and at the same time the inductive method will be used deductive. In the results, it is sought to develop the psicomotricidad, by means of the application of heuristic games and learning activities in the students of 5 years of Initial education of the I.E. N°. 248-the Congona-2016.

ÍNDICE

Página N°

DEDICATORIA

1. PALABRAS CLAVE.....	i
2. TÍTULO DEL TRABAJO	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRACT	iv
ÍNDICE	v

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.2. Justificación de la investigación.....	38
5.3. Problema.....	39
5.4. Conceptuación y operacionalización de variables.....	40
5.4.1. Conceptuación.....	40

A. Desarrollo psicomotriz

1. Definición.....	40
2. La base de la psicomotricidad es el movimiento.....	41
3. Esta estructuración.....	45
4. La función tónica.....	46
5. La postura y el equilibrio.....	48
6. El control respiratorio.....	49
7. El esquema corporal.....	50
8. La coordinación motriz.....	53
9. La organización espacio temporal.....	55

B. Programa de juegos heurísticos:

1. Conceptos.....	59
2. Características.....	60
3. Función del juego en la infancia.....	61
4. ¿Qué es La heurística?.....	62

5. El juego heurístico.....	63
6. Fases del juego heurístico.....	64
7. Resultados del juego heurístico.....	69
5.4.2. Operacionalización de variables.....	70
5.5. Hipótesis.....	72
5.6. Objetivos.....	72
6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	73
6.2. Población y muestra.....	74
6.3. Técnicas e instrumentos.....	74
6.4. Administración de los instrumentos.....	75
7. RESULTADOS	
7.1. Resultados e interpretación del pre test y pos test.....	84
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
8.1. Con los resultados y con el marco teórico.....	100
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
9.1. Conclusiones.....	102
9.2. Recomendaciones.....	103
10. AGRADECIMIENTO.....	104
11.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	105
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	106
ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos	
ANEXO 2: Relación de estudiantes	
ANEXO 3: Propuesta de intervención pedagógica	
ANEXO 4: Juegos heurísticos	
ANEXO 5: Matriz de consistencia estructura analítica.	
ANEXO 6: Evidencias fotográficas	

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

En indagaciones permanentes que se han realizado en la literatura científica especializada que son los antecedentes en el ámbito internacional, nacional y local los cuales son trabajos de investigación muy valiosos que amerita tomarlo en cuenta en el presente trabajo de investigación razón por la cual cabe citar a continuación cada una de ellas por la estrecha relación y coherencia que guardan con el presente trabajo.

1.1. Nivel Internacional

En su trabajo de tesis, **Gualotuña, P. (2011)**, *Los juegos tradicionales heurísticos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo*: Propuesta alternativa. Establece la preocupación de docentes por el progreso lento de la psicomotricidad en el primer año de educación básica registrada en el período lectivo 2009-2010, motivó el estudio de este problema, ya que muchas de las causas se las encuentra en el sistema educativo, algunos en los padres de familia y también en los maestros. Para realizar su investigación asumió una muestra constituida por 38 niños y niñas de primer año de Educación Básica y cuatro maestras. Se utilizó en la investigación, un estudio de campo de naturaleza correlacional, aplicó la observación a los niños/as y una encuesta a los docentes mediante el análisis de factores variables que se demostraron con la comprobación de las interrogantes de la investigación. La propuesta tiene la finalidad de aportar a la solución del problema que es la revalorización de juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en la psicomotricidad, mediante un

manual. El objetivo general planteado fue: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo. Las conclusiones de la investigación son:

1. **Para las maestras la psicomotricidad** dentro de la formación de los niños y niñas de primero de básica tiene un valor muy importante, pero no conocen que un buen desarrollo de ésta área sirve como base para los aprendizajes abstractos que son la lectura escritura y cálculo.
2. Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños.
3. Los niños y niñas evidencian un desarrollo medio de la psicomotricidad, teniendo mayor dificultad en el esquema corporal, organización espacio temporal, la lateralidad y coordinación motriz.
4. Al no existir espacios para el juego tradicional en el primer año de educación básica, los niños desconocen la mayoría de estos juegos.
5. El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/as y en muchos casos de las maestras, refleja la falta de identidad nacional.
6. No existe material escrito especializado para la enseñanza de los juegos tradicionales ecuatorianos en educación infantil, lo que dificulta para que las maestras se interesen por utilizar los juegos

tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad y no utilicen esta herramienta en su trabajo docente.

Según Euceda, T. (2007). *Tesis: Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico.* Se planteó la siguiente hipótesis: El juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando. Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo, a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel pre básico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboran en Instituciones públicas y privadas. La investigación realizada permitió conocer que, a nivel de cobertura, el sistema privado acepta niños de 3 a 5 años en educación pre básica, en cambio el sistema público sólo recibe niños de 4 y 5 años, estableciéndose como obligatorio el nivel de preparatorio a los 5 años, y plantea las siguientes conclusiones:

El juego tiene tal importancia para el desarrollo del educando ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

1.2. Nivel Nacional

Arroyo, G. - Soares, Indira M. (2002), del Instituto Superior Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi", presentaron el Trabajo de Investigación: *"Juegos Recreativos para el aprendizaje*

significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo". Huancayo.

La metodología que han empleado ha sido como Método General, el método científico y como método específico el experimental. Sus conclusiones son:

- La aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es muy importante puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

- La importancia del juego en la Educación es imprescindible porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

Según García (2012), “La realidad educativa del Perú para la educación inicial, revela que las instituciones educativas están enfatizadas más en el aspecto cognitivo del niño y niña, basándose en la enseñanza tradicional, dejando de lado las técnicas o actividades gráfico – plásticas, como una metodología activa de aprendizaje” (p. 31). Las docentes no disponen aún propuestas específicas de actividades gráfico-plásticas para incentivar la psicomotricidad fina de los niños. Esta problemática también se tangibiliza porque “Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área Motriz Fina conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades digitales finas, es así que se da el incremento del bajo rendimiento académico en los estudiantes del Perú. (Condori & Choquehuanca, 2015, p. 13).

1.3. Nivel local.

Habiendo revisado detenidamente con bastante esmero en los archivos de las diferentes Instituciones de educación Superior de la provincia de Celendín, incluyendo los archivos de la Universidad San Pedro de Chimbote Filial Celendín, no se han encontrado trabajos similares o parecidos o que guarde estrecha relación con el presente estudio de investigación.

2.2. BASES TEÓRICAS

Juego heurístico como estrategia didáctica

En la escuela, el juego es uno de los principios metodológicos fundamentales en su funcionamiento, ya que es una actividad natural del niño necesaria para su desarrollo y para llevar a cabo todo tipo de aprendizajes.

El juego heurístico, es una actividad de juego, en donde los niños/as interaccionan de manera natural y libre con distintos tipos de material, que posteriormente se clasifica y recoge.

Con el juego heurístico se potencia la realización de aprendizajes individuales, donde el propio niño hace sus descubrimientos, partiendo de los que ya sabe, creando estructuras cognitivas nuevas que le ayudaran a solucionar sucesivas situaciones. No obstante, se producen en muchas ocasiones momentos donde dos o tres niños comparten e interaccionan con el mismo material.

En el centro se lleva a cabo una metodología constructivista, debido a esto, nos parece fundamental el juego heurístico, porque:

- a) El niño es el protagonista de su propio aprendizaje, es él quien investiga, (en el juego heurístico, solo), y a veces con sus compañeros.

- b) Se parte del interés de los niños, ofreciéndole materiales que sean atractivos para ellos, que les motiven e inviten a explorarlos, no teniendo una funcionalidad determinada, pudiendo tener por tanto diferentes usos, fomentado su creatividad y el desarrollo de su pensamiento divergente.
- c) El juego heurístico nos ayuda a estructurar, relacionar, y fijar, mejor los contenidos a aprender. Mediante esta metodología, los niños/as van manipulando los objetos, descubriendo sus características, observando los cambios que se van produciendo, y las consecuencias de sus acciones. Van realizando descubrimientos constantes sobre el comportamiento de los objetos y las leyes de la naturaleza. Construyendo así su propio aprendizaje.
- d) Es importante tener en cuenta la colaboración y participación de las familias en cuanto a la aportación del material, siendo más rico cuanto mayor sea su implicación.

El juego heurístico, es una actividad sistematizada, según Elinor Goldschmied, en la cual un grupo de niños y niñas combinan libremente objetos, explorando las posibilidades de los mismos, descubriendo sus características, adquiriendo nociones de volumen, color, temperatura, texturas etc. Y al final los recogen haciendo clasificaciones. Juegan con ellos, pero no son juguetes comerciales. Estos objetos en la medida de lo posible van siendo aportados por los padres/madres, algunos son de desecho y otros comprados.

Se trata de conseguir una situación de juego, en la que se invita a los niños/as a preguntarse: "¿Qué puedo hacer? ¿Qué más puedo hacer?". Considero que el juego heurístico supone una continuación del cesto de los tesoros, en donde los niños/as se realizaban la siguiente pregunta: "¿Qué es esto?"

Alguno de los principales objetivos que se consigue con el juego heurístico son:

- a) Investigar, experimentar, hacer sus hipótesis a través la manipulación del material.
- b) Percibir a través de los sentidos una gran cantidad de experiencias e información del entorno.
- c) Adquirir nuevos conocimientos a través de su propia acción.

Según González, V. (2008), en su trabajo *Juego heurístico*, considera que este juego es una actividad pensada por la pedagoga Elinor Goldschmied para llevar a cabo en la escuela infantil. Aprovechando la enorme curiosidad de los pequeños, esta actividad permite desarrollar sus capacidades y favorecer sus habilidades sociales y de comunicación. Agrega además que el juego heurístico es una actividad de juego, donde los niños/as interactúan con los diferentes tipos de material, que es una continuación del cesto de los tesoros, una propuesta de juego donde el niño explora una serie de objetos cotidianos y seleccionados previamente.

Propone que la finalidad es proporcionarle al niño nuevas sensaciones a través de la vista, del olfato, del tacto, del oído y del movimiento. El material consiste en una cesta consistente y plana de tal manera que si el niño se apoya no vuelque. En esta cesta se colocan objetos (no juguetes) de diferentes cualidades (textura, tamaño, olor, sabor, color, sonido).

Para que sea más fácil a la hora de buscar, se clasifica en:

- Objetos naturales: piña, piedras (más de 5 cm.), calabazas secas, coco partido (seco), cortezas de árbol (pino).

- Objetos de materiales naturales: ovillo de lana, flauta de caña, brocha de afeitar, pincel, bolsa de rafia.
- Objetos de madera: cajas pequeñas, cuchara, espátula, mango de mortero.
- Objetos metálicos: batidora de huevos, trozos de cadenas, llaves, moldes de pasteles, trompeta, colador de té.
- Objetos de papel y cartón: huevera, tubos de papel higiénico, de cocina, libreta pequeña.
- Objetos de piel, tela, goma: monedero, pelota de tenis, oso de peluche.
- Objetos de vidrio resistente: frascos de perfume pequeño, pomo de armario, tarros de mermelada.

Es importante, que se revise y renueve el material a menudo. Desechar los objetos que estén estropeados, retirar las cosas con las que no juegue y colocar material nuevo. De esta manera, el niño/a descubrirá sensaciones nuevas y esto le motivará para seguir jugando.

El juego heurístico se aplica en la escuela desde un enfoque constructivista, y está íntimamente interrelacionado con su contexto, lo que favorece el aprendizaje por descubrimiento, el conocimiento de la realidad, la autoestima, respetar el ritmo y las necesidades de cada niño/a. El niño/a es el protagonista de sus aprendizajes (investiga, descubre), parte de lo que sabe cada niño/a, facilita el aprender de él y de los otros.

Similar al cesto de los tesoros, el juego heurístico también desarrolla capacidades cognitivas (comprender, relacionar, conocer), perceptivas (visión, oído, tacto, gusto, olor), corporales (motricidad gruesa, fina), éticas (respetar, colaborar), afectivas (disfrutar, valorar, querer), sociales

(colaborar, compartir). Los/as niños/as descubren a través de los sentidos las características de los objetos que manipulan, realizando así nuevos aprendizajes.

Además del aprendizaje del niño/a, el juego heurístico propicia la colaboración y relación de las familias con la escuela, aportando los materiales que deben ser objetos naturales, de piel, metal, papel, madera, cartón, corcho, evitándose los materiales plásticos o los juguetes.

La sesión de juego heurístico se divide en dos partes muy importantes. La primera es la fase del juego, donde los niños/as experimentarán con los objetos y la segunda es la fase de la recogida en la que tendrán que clasificar y organizar el material en su lugar correspondiente.

En estas sesiones, el material se coloca en tres focos, en los que colocaremos tres tipos diferentes de materiales y a los que les añadiremos contenedores (objetos también naturales con los que el niño/a puede transportar, trasvasar, etc. los materiales durante la sesión). Para la recogida del material utilizamos sacos en los que los niños/as organizan los materiales.

Desde nuestra experiencia la duración de la sesión es de aproximadamente 40 minutos aproximadamente, dependiendo del interés de los niños/as y del desarrollo de la misma, de los cuales se utilizan 20-25 minutos para el juego y el resto para organizar el material. Así mismo, el espacio del aula debe de ser lo más amplio y diáfano posible, evitando los materiales que pudieran distraer su atención. También es necesario crear un clima tranquilo con el menor número de interrupciones posibles. La interacción entre los niños se da de una manera constante, alternando los equipos de trabajo, a fin de que se

adapten a los diferentes caracteres que tienen los niños y que los hacen seres con capacidad de integrarse a la diversidad de actitudes y propuestas. Es muy importante tener en cuenta en todo momento como la naturalidad, imaginación, innovación, interés, provocación y participación se manifiestan en el proceso de desarrollo de los diversos juegos.

La educación psicomotriz, según Pierre Vayer

En nuestra investigación encontramos varios teóricos que explican los procesos de psicomotricidad, en particular vamos a referirnos a la educación psicomotriz desde el punto de vista de Pierre.

Vayer quien afirma que la psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social. La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente.

Según Pierre Vayer, la educación psicomotriz permite lograr en el niño:

- A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.
- B. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.
- C. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

Vayer, P., plantea que la educación psicomotriz debe ser pensada en función al niño, es decir, a su edad, a sus intereses, a sus necesidades

y no en función a objetivos técnicos específicos (como aprender a leer), ni en función a postulados (teoría no directiva) ni en función a ciertas tradiciones.

La educación psicomotriz según Lagache

Lagache, D. establece tres nociones esenciales para la educación psicomotriz que intervienen en el desarrollo logrando la interiorización del esquema corporal.

a) La noción del propio cuerpo:

La construcción del esquema corporal (organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior), juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.

- El primer objeto que el niño percibe es su propio cuerpo.
- Diferencia la satisfacción y el dolor.
- Logra movilizaciones y desplazamientos.
- Percibe sensaciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.
- Su cuerpo es el medio para interactuar y relacionarse con el medio ambiente.

b) La noción de objeto.

Para adquirir un conocimiento del objeto, es necesario descubrir los principales elementos del mundo de los objetos: tiempo, espacio,

número, textura, color y causalidad, son los principales elementos del mundo de los objetos con los que el niño interactúa, logrando:

- Permanecer despierto.
- Aprender a fijar un objeto con la mirada y también al dejar de fijarlo.
- Por la presión y las manipulaciones en posición sedentaria, empieza a conocer las primeras nociones de dentro, fuera, arriba, abajo, etc.
- La noción de color está unida a la experiencia visual y debe estar impregnada de la acción corporal.
- El niño construye sus primeras nociones del espacio (aquí, allí, cerca, lejos, nociones de fronteras, de límites) a través del reptar, gateo, marcha, etc.
- Las nociones de tiempo que se adquieren con la capacidad motriz.
- Los movimientos preparan para las operaciones lógicas, estructurando la percepción del objeto.
- El niño aprende las palabras mediante la manipulación y la percepción de los objetos.

c) La noción de los demás

El medio donde el niño vive, juega un papel preponderante en su desarrollo y está estrechamente relacionado a la actividad motriz y sensorial del niño. Estas relaciones con los demás están dominadas

por la satisfacción de dos necesidades complementarias y fundamentales: necesidad de seguridad y de autonomía progresiva.

- Las primeras relaciones y el clima afectivo determinan la elaboración de la autonomía progresiva:

- El conocimiento del otro, inicialmente la madre, luego el padre, hermanos y después otros niños.

- La relación de amistad que genera el campo afectivo: por un lado, sentimientos de simpatía e interés, y por otro lado, sentimientos de decepción, frustración, celos, etc.

- La colaboración con los demás.

- El respeto a lo ajeno, que le permite al niño aceptar las nociones de permiso, prohibición, reglas, leyes, etc., que conforman la vida en sociedad.

- La educación psicomotriz es una actividad educativa en la que el movimiento natural y vivido se constituye en el medio indispensable para lograr el desarrollo de la personalidad del niño. Todas las actividades motrices están dirigidas a afianzar:

- La relación consigo mismo, que lleva a la toma de conciencia de su cuerpo: como estructura total y segmentada.

- La relación del niño con el medio exterior, de los seres y objetos.

- Josefa Lora plantea que las clases de psicomotricidad deben comprometer el yo del niño tanto en el aspecto motor, intelectual y afectivo.

- La tarea del movimiento es una actividad integral en la que siempre está presente la acción, el diálogo y la diagramación.

- La acción, está destinada a brindar experiencias corporales que permiten enriquecer la disponibilidad del movimiento.
- El diálogo, proceso de expresión que permite la capacidad de comunicación del niño con el mundo de los objetos y de los otros.
- La diagramación, que es la representación gráfica del movimiento mismo.

Tendencias de la educación psicomotriz

➤ **Método psicocinético (Le Boulch)**

Le Boulch propone una educación física funcional frente a lo que se llama una máquina de entrenamiento corporal.

Crea el método psicocinético (“método general de educación que utiliza como material pedagógico el movimiento humano en todas sus formas”). Se caracteriza por una filosofía de la educación que busca para el hombre un mayor conocimiento sobre sí mismo, mejor ajuste de su conducta, autonomía y acceso a responsabilidades en el marco de la vida social.

También es un método de pedagogía activa, no se trata de adquisiciones de habilidades y destrezas motoras solo, sino que trata de desarrollar actitudes, se apoya en una Psicología de la persona, también da importancia a la experiencia adquirida o vivida. “El niño comprende una situación nueva por medio de su exploración y no por referencia a la experiencia de su maestro” (Le Boulch).

Utiliza la noción y estimulación recíprocamente entre el yo y el medio igual que la actividad grupal. Entonces por porcentaje de la psicósomática se conseguiría un doble objetivo:

- Conocimiento de las capacidades básicas
- Sentar las bases sobre las que se desarrolla otros aspectos de la educación.

Se le crítica la oposición tajante del movimiento deportivo pero dice que realmente es un método de preparación de deporte, concretamente dice “en la medida que el atleta pueda usar mejor sus actitudes psicomotoras podría controlarse así mismo e ir más lejos en la exploración de sus propias posibilidades”.

No hay contradicción entre deporte y psicomotricidad. Abrió una vía pedagógica considerada fundamental hoy en día en la educación física.

➤ **Método psicomotor de Picq y Vayer**

Picq y Vayer en su Psicología parte de la reeducación y en un contexto más experimental que en el de Le Boulch, ellos llegan a una educación psicomotora que define como “acción pedagógica y psicológica, que utiliza los porcentajes de la educación física con el fin de mejorar el comportamiento del niño”.

La conciencia psicopedagógica les lleva a ajustar las tareas de aprendizaje los niveles de desarrollo psicomotor del niño, por esa razón, lo más importante, “desde el punto de vista metodológico es la observación del comportamiento dinámico del niño para así, poder establecer los niveles de desarrollo”. Es decir, a partir del

examen psicomotor se establece el perfil psicomotor, entonces los procesos de aprendizaje deben adaptarse a ese perfil.

Los tres tipos de conducta sobre la cual se centra su intervención:

a) Conductas motoras de base que son más o menos instintivas

Ej.: equilibrio

Ej.: Coordinación dinámico-general

b) Conducta neuromotora: ligadas a la maduración del sistema nervioso.

Ej.: paratomías; patologías que consiste en la alteración del tono muscular que persiste en un estado tónico.

Ej.: Sicinesias: un trastorno de la motilidad. La persona afectada al realizar un movimiento, realiza obligatoriamente otro con la extremidad simétrica.

c) Conductas perceptivo motoras:

Ligadas a la conciencia, a la memoria e incluyen la estructuración espacio-temporal. Los factores psicomotores que dan lugar a estas conductas están en la base del desarrollo de la personalidad y dependen de otro elemento fundamental, la organización del esquema corporal.



Fuente. Tomado de www.scribd.com/doc/58358541/La-educacion-psicomotriz

➤ **Método psicopedagógico - Picq y Vayer.**

En 1972, Vayer centra su estudio en el aspecto relacional del yo y los otros, la interacción entre el yo y el mundo de los objetos, es decir, en cualquier situación está siempre presente el niño y el mundo externo.

Entonces, si uno de los objetivos de la educación es facilitar la relación con el mundo, la educación corporal constituye el punto de partida de toda educación, porque todos los aspectos de la relación van dirigidos al conocimiento o las vividas en el plano afectivo, están vinculados a la corporeidad, por lo tanto la construcción del yo corporal sería la base de la personalidad infantil y se basa en el diálogo tónico, en el juego corporal, el

equilibrio de cuerpo y el control de la respiración. Estos en su desarrollo atraviesan tres fases:

- Exploración
- Conciencia
- Control de sí.

Al final de estas tres fases el niño habrá conseguido una independencia corporal con respeto al adulto, una expresión corporal socializada, control del equilibrio corporal, control de la respiración.

La acción educativa para Vayer debe estar basada en la acción corporal, en las vivencias infantiles que constituyen el punto de partida de la acción corporal.

Tanto Le Boulch como Vayer van a llegar a unas conclusiones muy parecidas en cuanto a la educación general y psicomotriz, y también en cuanto a la adquisición de la personalidad y la adquisición del movimiento.

➤ **Educación vivenciada - Lapierre y Acuouturier.**

Fue a partir del fracaso de la escuela tradicional cuando ambos van a buscar una actuación psicomotriz como una nueva forma de abordar la educación, porque ya que el movimiento corporal es lo más natural e inmediato que el niño experimenta, entonces se analiza así el movimiento humano en todas sus dimensiones:

- neurofisiológica
- psicogenética

- semántica

Proponen además la acción educativa a partir del movimiento corporal, sobre todo centran su trabajo en una educación vivida en la que los conocimientos integran de manera profunda en la conciencia del niño, incluso adquiere significados precisos a través de las situaciones presentadas por el educador. La metodología de ambos no se basa en una clasificación de las conductas motoras sino en el desarrollo de diferentes situaciones vivenciadas por el niño en las cuales la observación y la acción del educador es más importante que la misma programación.

En este concepto de educación vivida está incluido tanto el niño como el educador dado que esta última debe ir ajustando su actitud a las manifestaciones infantiles.

Basándose en la Psicología de Piaget, su metodología se basa en el paso de lo concreto a lo abstracto por medio de la interiorización de las situaciones vividas, es decir, parten de un acto motor, una situación vivenciada extrayendo una acción abstracta percibiéndolo, interiorizándolo, generalizándolo y después la simulación espontánea ya que se pasa a una expresión abstracta hasta y por porcentaje de este descubrimiento de la abstracción llega hasta su utilización en el plano artístico, intelectual y escolar.

Por otro lado, y teniendo en cuenta las técnicas de Wallon y Julia Guerra sobre la directividad. Colocan a los niños en una situación de actividad, pero a partir de que el profesor suscite el descubrimiento de diferentes nociones como puede ser, peso, volumen, forma, etc...

Después divide el proceso de los contrastes asociados siempre a la acción corporal y luego a partir del establecimiento de estas nociones se le pide al niño que las vivencien en otras situaciones y otros planos (perceptivo, motor, afectivo, intelectual) y por último las debe traducir en las diferentes formas de expresión (corporal, sonora, plástica, gráfica, verbal).

Esta metodología trata de no compartimentar la acción del niño y de utilizar el mayor número de días posibles en su comprensión y adaptación al mundo. Esto supone una educación global a través de la acción corporal.

Ellos consideran básico la interacción entre educador y niño.

En síntesis, la metodología se basa en las diversas situaciones que deben ser vivenciadas por el niño, y en las que la observación del mismo y la acción del educador son más importantes que la posible programación. Buscan colocar a los niños en una situación de creatividad y autoaprendizaje

Áreas de la psicomotricidad

Según Conde, J.L. (2001), existen áreas psicomotrices que se deben tener en cuenta al momento de plantear determinadas actividades y son las siguientes:

- a) Esquema Corporal b) Lateralidad;
- c) Equilibrio;
- d) Espacio;
- e) Tiempo-ritmo;

f) Motricidad: - motricidad gruesa; - motricidad fina.

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Motricidad: Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

- a) Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
- b) Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc).

Etapas de desarrollo del niño

➤ **Etapas de los niños de tres a cuatro años**

Diversos apuntes realizados durante mi formación profesional, consideran las siguientes etapas de desarrollo del niño:

Los niños de tres a cuatro años de edad tienen las nociones de arriba, abajo, delante y detrás empiezan a tomar sentido al poder dominarse totalmente a nivel de marcha y de toda la gran motricidad. Conviene afianzarlas dado que hacia el final de esta etapa el niño se definirá lateralmente. Hay que enfocar el trabajo, teniendo todo ello muy

presente y aportando el material adecuado (pelotas, tacos, globos), objetos de fácil manipulación por una parte y, del cuerpo por otro lado.

Las partes más comunes del cuerpo -cuyo conocimiento se ha adquirido en la etapa anterior- se convierten ahora en “una” y “la otra”, es decir, el niño dirá: “una mano”, y “la otra mano”, “una pierna” y “la otra pierna”... conocerá también las articulaciones más evidentes como son cuello, rodillas y codos.

La marcha se completa subiendo escaleras sin ayudarse de ningún apoyo y bajándolas con la ayuda de la barandilla. El niño ya es capaz de andar de puntillas, así como de realizar las primeras tentativas de saltar a la pata coja, si bien no siempre lo consigue.

Por todo lo dicho será necesario fomentar mucho los juegos en los que intervenga el dominio del equilibrio.

También es importante educar la mano mediante la práctica del garabato espontáneo e iniciar la manipulación de barro y plastilina, simplemente a nivel de manipulación motriz (ya que toda la educación táctil es otro aspecto muy importante a tener presente).

En cuanto a conceptos y vivencias espaciales se trabajará igualmente:

- Grande y pequeño.
- Fuerte y flojo.
- Aprisa y despacio.
- El descubrimiento del propio ritmo, expresándolo tanto con el propio cuerpo como con un instrumento de percusión.

- El inicio de la adaptación del propio ritmo a un ritmo foráneo (mediante música, percusión, etc.).

En esta etapa puede empezar a pedírsele al niño que verbalice posteriormente la acción que acaba de realizar a fin de interiorizar las experiencias que se han vivido.

➤ **Etapas de los niños de cuatro a cinco años**

Esta edad es la que muchos autores definen como de paso de la *motricidad a la psicomotricidad*, es decir, de simple vivencia a un campo más intelectualizado en el que el niño ya empieza a ser capaz de representar sus vivencias.

Por lo tanto, aparte de afianzar los conceptos ya vividos en etapas anteriores, el niño podrá representarlos mediante un dibujo, todavía simple y estático, pero no gratuito sino como fruto de su experiencia. Hay que trabajar sistemáticamente la derecha y la izquierda para dar sentido al eje de simetría, que ya tiene definido si bien tan sólo a nivel del propio cuerpo (sin mencionar específicamente derecha e izquierda).

Debe buscarse una nueva dimensión para todos esos aspectos ya adquiridos sobre el propio cuerpo, proyectándolos sobre los objetos a partir de su relación con ellos:

- Sobre...
- Por encima de...
- Debajo de
- Delante de...

- Detrás de...
- Dentro de...
- Fuera de...
- A un lado de...
- Al otro lado de...

Es importante hacer aparecer las primeras nociones de intervalo:

- Junto.
- Separado.
- Largo.
- Corto.

Antes de hacer plasmar al niño la representación del cuerpo sobre el papel, es necesario ofrecerle la oportunidad de moldearlo con barro o plastilina; en efecto, así los posibles errores que cometa -si bien la corrección definitiva no se hará realidad hasta que el niño tenga conciencia sobre su propio cuerpo de la parte olvidada o mal implantada- se subsanaran de manera más eficaz, ya que podrá deshacer el modelo y volvérselo a plantear más fácilmente que en el papel.

Ya en esta edad se empezará el trabajo corporal de las grafías en sus aspectos:

- Trazo libre.
- Trazo vertical.

- Trazo horizontal.
- Las dos rotaciones.
- El garabato.
- Las ondas.
- Las crestas.
- La redonda.

Las representaciones a nivel gráfico, tanto con el papel grande colocado en el suelo, con pintura de dedos o con pincel grueso hay que emplearlas después de que el niño haya experimentado corporalmente las partes trabajadas.

Es importante propiciar paralelamente la creatividad del niño y a sus primeros esbozos de representación mental el descubrimiento de la relatividad de estos mismos conceptos espaciales, porque si bien todos los objetos dinámicos y estáticos ocupan un lugar en el espacio, el niño relativiza sus posiciones para adaptarlas a su propia orientación espacial. Por lo tanto, el educador no ha de proporcionar siempre al niño los puntos de referencia para orientarse, sino que ha de ayudarlo para que sea él mismo quien halle la manera correcta de hacerlo.

Desde el nacimiento hasta los cinco años, los niños pasan por evidentes cambios en lo que se refiere:

- A los tres años, el niño camina sin necesidad de observar con cuidado sus pies en movimiento. A medida que el equilibrio del niño mejora, su marcha se torna más eficiente. El braceo se integra al ritmo alternando la colocación de los pies; asimismo aumentan la fortaleza de

las piernas y la capacidad para atiesar las rodillas durante la fase de afianzamiento del ciclo de marcha.

- Alrededor de los cuatro y medio o los cinco años, la capacidad para la carrera se acentúa notablemente y el niño presenta, en esa actividad, un eficiente movimiento alternado de los brazos.

- Alrededor de los cinco años, el niño puede correr a razonable velocidad. De acuerdo con los resultados de cierto número de estudios, la velocidad media que los niños alcanzan a esta edad oscila alrededor de los 3.5 m/seg.

- El 42% de los niños de tres años son capaces de saltar bien, y aproximadamente el 72% pueden ser considerados saltadores razonablemente hábiles a los 4 años y medio.

- Datos obtenidos con niños de cinco años revelan que, por término medio, pueden saltar una distancia de unos 90 cm., partiendo y tocando el suelo con los dos pies. En esta tarea, las niñas son un poco menos capaces que los varones. Aplicados a saltar una valla baja, partiendo también con los dos pies, los niños de cinco años pueden habitualmente superar una altura de más o menos 30 cm.

- Las actividades de saltar con un pie, saltar y galopar constituyen otras variaciones de las actitudes locomotrices manifestadas por los niños en el paso de la infancia a los años escolares. A veces se comprueba que estas tareas tienen vinculación con el sexo: los varones pueden preferir el galope, por parecerles que saltar es demasiado femenino; a veces las niñas saltan bien, pero no han experimentado con la actividad del galope, que parece exigir mayor despliegue de fuerza.

- Alrededor de los tres años y medio, la mayoría de los niños pueden dar de uno a tres saltos sobre su pie preferido. Hacia los cuatro años, la mayor parte de los niños pueden dar de cuatro a seis saltos sobre un pie, y hacia los cinco, el número de saltos consecutivos se amplía habitualmente hasta unos ocho a diez.
- A los cinco años, además, muchos niños tienen ya la resistencia, el equilibrio y la fuerza necesarios para saltar con un pie a lo largo de cierta distancia a razonable velocidad.
- Respecto al equilibrio, los niños adquieren la capacidad de marchar sobre líneas con bastante exactitud a una edad notablemente temprana. La capacidad de marchar sobre un trayecto razonablemente recto se alcanza alrededor de los tres años. Los niños de cinco años son capaces de mantener bastante control parados sobre un pie, incluso con los brazos cruzados.
- En la tarea de cruzar una viga, a los tres años, los niños podían caminar alternando la colocación de sus pies por lo menos durante parte del trayecto. Hacia los cuatro años y medio, eran capaces de recorrer lentamente la viga en toda su longitud. Y a los cinco años y medio, su velocidad había aumentado considerablemente.
- Si tenemos en cuenta la tarea de lanzar una pelota, observamos que, a los tres años y medio, una pelota de 24 cm. de circunferencia se lanza a una distancia de entre 1,80 y 2,10 m, y aproximadamente a los cuatro años y medio, la misma pelota es lanzada a unas distancias entre 3,60 y 3,90 m. A los tres y cuatro años, les resulta más difícil lanzar una pelota de 45 cm. de circunferencia; en general, en cada una de esas edades, los niños lanzan a una distancia inferior en unos 60 cm. a la alcanzada con la pelota más pequeña.

Características múltiples de los niños de cuatro años

Según Gárate, C. la seguridad verbal del niño de cuatro años puede engañarnos, haciéndonos atribuirle más conocimientos de los que en realidad posee. Su propensión a hablar, a producir, a crear lo hace altamente reactivo para el examen psicológico.

a) En cuanto a sus características motrices.

Corre con más facilidad que a los tres años. Puede alternar ritmos regulares de su paso. Es capaz de realizar en largo a la carrera o parado, mientras que de tres sólo puede saltar hacia abajo o hacia arriba. Puede saltar a la manera del pato cojo. Pero no puede saltar en un solo pie y mucho menos realizar los tres tipos de salto sucesivamente.

Le gusta realizar pruebas motrices que no sean muy difíciles. Sus proezas atléticas se basan en la mayor independencia de la musculatura de las piernas. Como en todas estas partes, aquí también se ve la obra del principio de individualización.

Hay menos totalidad en sus respuestas corporales, y piernas, tronco, hombros y brazos no reaccionan tan en conjunto. Ahora puede llevar el brazo hacia atrás con mayor independencia y ejecutar un tiro potente con el balón.

Le proporcionan placer las pruebas que exijan una coordinación fina. Se abotona las ropas y hace el lazo de los zapatos con toda facilidad demostrando mayor refinamiento y precisión. Al dibujar es capaz de dedicar una atención concentrada a la representación de un solo detalle. Es incapaz de copiar un rombo de un modelo, aunque sí puede formar una cruz; esto es porque es imperfecto el dominio de la dimensión oblicua.

b) En cuanto a su conducta adaptativa.

Posee una capacidad de generalización y abstracción que ejercita con mucha más frecuencia y deliberación.

Ya empieza a sentirse a sí mismo, incluso como uno solo entre muchos. Posee una conciencia definida de su propia clase.

Su concepción del pasado y del futuro es muy escasa, y aun tratándose de cuentos manifiesta muy poco interés por el argumento.

Puede contar hasta cuatro o más de memoria espacial. Por lo tanto, el educador no ha de proporcionar siempre al niño los puntos de referencia para orientarse, sino que ha de ayudarlo para que sea él mismo quien halle la manera correcta de hacerlo.

Desde el nacimiento hasta los cinco años, los niños pasan por evidentes cambios en lo que se refiere.

La mentalidad de un niño de cuatro años es más activa que profunda. Su pensamiento es de tipo consecutivo y combinado, más que sintético.

El niño tiende a reproducir mediante su actitud corporal y sus ademanes lo que está oyendo. En sus dibujos existe una primitiva mezcla de simbolización e ingenuo positivismo.

c) En cuanto al lenguaje.

En esta edad los interrogatorios alcanzan su culminación. A veces charla por ganarse el beneplácito social y para atraer la atención.

También le gustan los juegos de palabras.

Los por qué y los cómo aparecen frecuentemente en las preguntas, pero las explicaciones no le interesan gran cosa. Combina hechos, ideas y frases sólo para reforzar su dominio de palabras y oraciones. La gramática en estas frases involucra un considerable grado de pensamiento abstracto y de

relaciones. No le gusta repetir las cosas. Dice: “*Esto ya lo dije antes*”. Es charlatán y puede contar extensas historias entremezclando ficción y realidad.

d) En cuanto a la conducta personal-social.

Ante las pruebas individuales, realiza las tareas indicadas con más cuidado; demuestra mayor sistema, efectúa más comentarios sin que nadie se lo pida, y tanto que puede llegar a explayarse, que el examinador puede pasar a ser el examinado.

En la vida hogareña requiere muchos menos cuidados. Puede vestirse y desvestirse casi sin ayuda, hace el lazo de los zapatos (pero es incapaz de atarlos), se peina solo y se cepilla los dientes. En las comidas le gusta elegir él mismo el plato.

Mayoritariamente ya no hace siesta. Por las noches trata de dilatar el momento de irse a la cama, pero una vez que se acuesta duerme en seguida y no necesita llevarse juguetes u otras cosas consigo.

Duerme ininterrumpidamente durante toda la noche sin tener que levantarse.

Cuando va al baño, es muy poca ayuda la que precisa. Le gusta ir al baño cuando hay otros en él, para satisfacer una nueva curiosidad que empieza a surgir.

Los juegos reflejan una mezcla equilibrada de independencia y sociabilidad. Realiza mayor número de contactos sociales y pasa más tiempo con el grupo de juego. Prefiere los grupos de dos o tres chicos. Comparte la posesión de las cosas que trae de su casa. Sugiere turnos para jugar, pero no sigue, en modo alguno un orden consecuente. Sus interpretaciones teatrales son menos caprichosas e inconexas.

Es hablador, sus frases están saturadas con el pronombre de primera persona. A esta edad también critica a los demás.

Tiene fama de embustero, ya que estos surgen de su conciencia del medio social y de una comprensión social en maduración.

Juguetes fortuitos, la magia de los objetos

Los objetos esconden muchas posibilidades lúdicas en manos de los niños y las niñas.

La autora nos invita a proponer a los más pequeños actividades que les ayuden a descubrir materiales cotidianos que jugados en un entorno seguro pueden proporcionar un universo de sensaciones que, sin duda, repercutirán en su desarrollo.

Desde que el niño nace, y posiblemente antes, desde el vientre de la madre, el niño tiene una necesidad imperiosa de aprender, de nutrirse del exterior, de explorar, de manipular, de conocer, de crecer y madurar. Nosotros, los adultos, deberíamos estar atentos a las necesidades de los niños, deberíamos de acompañarlos en sus aprendizajes, deberíamos estar atentos tanto a lo que hacen, a como lo hacen, y a por que lo hacen, proporcionando elementos, materiales y espacios que ayuden al niño a crecer en un entorno potencialmente rico en estímulos.

Los juguetes que nos encontramos en el mercado suelen ser de plástico, y la mayoría de ellos tienen una finalidad muy concreta, aprieta un botón y emerge un payaso, estira una cuerda y suena una dulce melodía. Los niños, sin embargo, aprenden muy rápido a utilizar estos juguetes, y muchas veces se cansa de ellos enseguida. Por tanto, nosotros hemos de proporcionarles otros materiales que los hagan pensar más allá de su funcionalidad inicial,

que los obliguen a experimentar, a descubrir, a plantearse hipótesis, a buscar soluciones, a manipular, a observar, construir y destruir.

Desde la guardería, a Golschmied, E. se ha integrado los juegos del descubrimiento. Se trata de una serie de juegos y materiales que favorecen y estimulan el crecimiento integral de los niños: el cesto de los tesoros, para los niños más pequeños, y a partir de su segundo año de vida el juego heurístico o del descubrimiento de los objetos.

El cesto de los tesoros es un cesto de mimbre donde ponemos objetos, de la vida cotidiana, escogidos con mucho cuidado para que el niño lo toque, perciba su peso, su temperatura, su olor. Por tanto, podemos poner objetos que no sean peligrosos, que no se rompan con facilidad, y que el niño no se los pueda tragar.

Algunos de estos materiales pueden ser:

- Objetos de la naturaleza: conchas, piedras, nueces...
- Objetos de materiales naturales: ovillo de lana, pequeños cestos.
- Objetos de madera: pequeñas cajas, tambores, sonajeros.
- Objetos metálicos: flanera, juego de llaves.
- Objetos de piel, de ropa, de goma, de papel, cartón, cristal.

El cesto lo podemos colocar en el suelo, al alcance del niño y así poder observar su juego. El adulto deberá de estar atento al juego que se produce, e ir renovando el material que se deteriore.

El juego heurístico o del descubrimiento de los objetos: Son pequeñas bolsas que contienen materiales clasificados de recuperación. Podemos poner material que nos parezca atractivo, seguro y variado, y, evitando al

máximo, el plástico. Podemos llenar una bolsa con conchas, otra con piñas, con hueveras de cartón, con cadenas de acero, con bigudíes, con gomas de cafetera. También tendremos que tener unos recipientes para guardar los materiales; estos contenedores pueden ser botes de lata, cajas de cartón. Se trata pues, de facilitar a los niños una serie de materiales de recuperación para que estos interactúen espontáneamente con ellos.

El juego consta de dos partes, en la primera parte se les proporcionan a los niños materiales de tres o cuatro bolsas diferentes, y estos interactúan espontáneamente con el material y con algunos contenedores que también ponemos a su alcance. En la segunda parte, que es la de recogida, se trata que los niños recojan el material y lo clasifiquen en la bolsa correspondiente.

Si desde pequeños, educamos a los niños a utilizar materiales y elementos de la vida cotidiana, a transformarlos y a imaginarse la realidad de formas diferentes, estaremos potenciando que el niño vea, en los objetos simples y sencillos de nuestra casa o en los propios juguetes que tiene, múltiples posibilidades lúdicas. Si estas actividades las potenciamos desde bien pequeños, si educamos a nuestros niños a mirar los objetos con ojos curiosos y posibilitadores, será mucho más fácil, que a la larga, los niños puedan inventar sus propios juguetes y crear nuevos.

Importancia de los juegos infantiles

Según Piaget. J. el juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Se ha aceptado, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para Bruner, J. (2001), *El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.*

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Sin embargo, hay que tener en cuenta algunas desventajas de la inadecuada utilización de la actividad lúdica. Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere. El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho. Es importante remarcar que se han facilitado la práctica de los juegos interactivos basados en la naturalidad, imaginación, innovación, interés, provocación y participación, precisamente las dimensiones consideradas en la investigación.

Importancia del Juego en la Escuela

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre los juegos es el aprendizaje porque ha levantado una creencia falsa ya que es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, **observamos** la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los

juegos.

En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

La lúdica y la psicomotricidad son necesarias.

Según surcultural.com, la enseñanza tradicional ha presentado algunos cambios en la actualidad. Y es que aquellas técnicas de memorización, la ausencia de dinámicas y el ambiente, muchas veces de terror, en donde 'la letra sólo con sangre entraba', prácticamente son parte del pasado.

Con el desarrollo social se ha renovado la forma de educar y, a consecuencia de esto, muchos planteles educativos han cambiado sus métodos de enseñanza. Por ejemplo, aprender matemáticas ya no es un 'trauma' como antes. Hoy, a través de juegos como las loterías, los niños se divierten y lo más importante aprenden.

La implementación de la lúdica y de los juegos didácticos, hasta hace poco, eran reservados para la enseñanza exclusiva de los niños con problemas de retardo o con dificultades para el aprendizaje. En la actualidad, este es uno de los principales recursos para el aprendizaje escolar en general.

Estudios del profesor Hani Zehdi Amine Awad, pedagogo brasileño, han revelado que la recreación contribuye a la formación motora, ya que brinda posibilidades para que el niño pueda expresar sus sentimientos libres,

espontáneos y naturales. Así, se desarrollan no sólo aspectos motores sino también los cognitivos y emocionales.

Las dinámicas. - La distracción debe ser una constante en la educación actual, por ello todos los juegos didácticos deben estar enfocados en desarrollar las capacidades de concentración y reflexión. Existen juegos como el ajedrez, el sudoku y otros de memoria que sirven para la agilidad y habilidad de los estudiantes. Éstos se pueden complementar con actividades que tengan que ver con los deportes, aeróbicos y, entre otras, la danza.

La psicomotricidad. - Esta palabra aparece por primera vez en un congreso de París (Francia), en 1920, expresada por el doctor Ernesto Depré, quien le da un enfoque terapéutico. Al principio era utilizada para la corrección de alguna debilidad, dificultad o discapacidad. Hoy, va a más allá: ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. En sí, la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Según Rubio, C. (2010), psicóloga de la fundación Amigos Benefactores de Enfermos Incurables (Abei), *“la noción de la psicomotricidad le otorga un significado psicológico al movimiento, es decir que integra el desarrollo psíquico y motor del niño, ya que por mucho tiempo se creía que estos estaban aislados”*.

Importancia de la acción. - La base de la psicomotricidad es el movimiento, ya que es el reflejo del pensamiento. Así, “es esencial que durante los siete primeros años se motive a los niños a conocer su cuerpo, ya que con éste se tiene las primeras experiencias”, dice Rubio. De esta manera, el infante

conoce las nociones básicas que tienen que ver con la percepción, el espacio y el tiempo, y el control del movimiento.

En la actualidad, la psicomotricidad ayuda a desarrollar funciones cognitivas como la atención, la memoria, la concentración, el razonamiento y la simbolización.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

A) Heurística. -De acuerdo a la enciclopedia Sopeña, Se denomina

heurística a la capacidad de un sistema para realizar de forma inmediata innovaciones positivas para sus fines. La capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos, desde cuyo punto de vista puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención o de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente.

La etimología de Heurística es la misma que de la palabra Eureka, cuya exclamación se atribuye a Arquímedes en un episodio tan famoso como apócrifo. La palabra heurística aparece en más de una categoría gramatical. Cuando se usa como sustantivo, identifica el arte o la ciencia del descubrimiento, una disciplina susceptible de ser investigada formalmente. Cuando aparece como adjetivo, se refiere a cosas más concretas, como estrategias heurísticas, reglas heurísticas o silogismos y conclusiones heurísticas. Claro está que estos dos usos están íntimamente relacionados ya que la heurística usualmente propone estrategias heurísticas que guían el descubrimiento.

La popularización del concepto se debe al matemático George Pólya, con su libro *Cómo resolverlo*. Habiendo estudiado tantas pruebas matemáticas desde su juventud, quería saber cómo los matemáticos llegan a ellas.

El libro contiene la clase de recetas heurísticas que trataba de enseñar a sus alumnos. Cuatro ejemplos extraídos de él ilustran el concepto mejor que ninguna definición:

- Si no consigues entender un problema, dibuja un esquema. - Si no encuentras la solución, haz como si ya la tuvieras y mira qué puedes deducir de ella (razonando hacia atrás).

- Si el problema es abstracto, prueba a examinar un ejemplo concreto. - Intenta abordar primero un problema más general (es la “paradoja del inventor”: el propósito más ambicioso es el que tiene más posibilidades de éxito).

B. Juego heurístico. - El juego heurístico es una actividad de juego donde los niños entre 1 y 4 años interaccionan de manera natural y libre con distintos tipos de material, que posteriormente se clasifica y recoge.

Con el juego heurístico se potencia la realización de aprendizajes individuales donde el propio niño hace sus descubrimientos, partiendo de los que ya sabe, creando estructuras cognitivas nuevas que le ayudarán a solucionar sucesivas situaciones.

C. Psicomotricidad. - Permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, cognitiva, afectiva y social.

La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente. La educación psicomotriz, según Pierre Vayer permite lograr en el niño:

- A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.
- B. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.
- C. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

5.2. Justificación de la investigación.

La razón para realizar la presente investigación se fundamenta en la observación de escasa práctica de psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial de la localidad de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín, así mismo también se nota en el personal docente poca práctica en lo que se refiere a los juegos heurísticos como para promover la psicomotricidad entre los estudiantes y de esta manera fortalecer el desarrollo integral del ser humano.

La investigación se justifica porque permitirá implementar de manera sistemática planificada y organizada los juegos heurísticos en la Institución Educativa *Inicial N°. 248 de la Congona, distrito de Huasmín, fundamentalmente en los estudiantes de 5 años quienes se encuentran en proceso de desarrollo y crecimiento*. Así mismo, posibilitará conocer sus cualidades fundamentales, las mismas debidamente organizadas podrán ser aplicadas en las diversas instituciones educativas del nivel inicial que existen en nuestra localidad, distrito y provincia respectivamente.

Alcances

La educación inicial es muy importante en el proceso de formación integral u holístico del ser humano y la práctica de juegos heurísticos influye en el desarrollo de capacidades fundamentales en los niños que le permitan al futuro ser ciudadanos y ciudadanas debidamente formados. Los niños tienen

la posibilidad de acceder a los beneficios que aporta la práctica de juegos heurísticos, en tanto éstos promueven el desarrollo de la iniciativa, innovación, originalidad, espontaneidad, imaginación, entre otras cualidades. Los resultados de la investigación permitirán entre otras propuestas, formular conclusiones y alcanzar recomendaciones para aplicar de una manera óptima los juegos heurísticos para lograr el adecuado desarrollo psicomotriz de los estudiantes por ser ellos el presente y futuro de nuestra patria.

5.3. Problema

Planteamiento.

La situación problemática identificada es la escasa práctica de actividades lúdicas que orienten y desarrollen la psicomotricidad gruesa y fina en los estudiantes de 5 años de la I. E. N°. 248 de la Congona, durante el año 2016. Las causas pueden considerarse a limitadas estrategias de las docentes, limitado apoyo de padres de familia y como consecuencia dificultades en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes como para promover el desarrollo de las demás áreas del currículo.

Teniendo como índice la falta de un adecuado desarrollo psicomotriz en los estudiantes, se requiere efectuar una investigación sobre cómo influye la propuesta de práctica de juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes y personal docente de la mencionada institución educativa. En el desarrollo y crecimiento de los niños; es bueno recalcar la importancia que tiene la práctica de juegos Heurísticos como uno de los medios más eficaces y relevantes para el aprendizaje de todas y cada una de las áreas del currículo.

Frente a esta problemática en el aula, se consideró necesario elaborar una propuesta de juegos heurísticos que ayude a los estudiantes a socializarle y a aprender las demás áreas por medio del uso del movimiento y de la práctica

del uso de material concreto para el descubrimiento de sus propios aprendizajes que es lo que promueve la heurística.

La citada propuesta, permite desarrollar significativamente el desarrollo Psicomotriz del en los estudiantes de cinco años de educación inicial, de la Institución educativa N°.248 de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín, Región Cajamarca.

Formulación

¿De qué manera la propuesta de juegos heurísticos influirá en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de inicial de la I. E.N°. 248 de la Congona, durante el año 2016?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Conceptuación

A). Variable dependiente: Desarrollo Psicomotriz

La Psicomotricidad

1. Definición:

Esta palabra aparece por primera vez en un congreso de París (Francia), en 1920, expresada por el doctor Ernesto Dupré, quien le da un enfoque terapéutico. Al principio era utilizada para la corrección de alguna debilidad, dificultad o discapacidad. Hoy, va a más allá: ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

En sí, la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos

que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Según Rubio, C. (2010), psicóloga de la fundación Amigos Benefactores de Enfermos Incurables (Abei), *”la noción de la psicomotricidad le otorga un significado psicológico al movimiento, es decir que integra el desarrollo psíquico y motor del niño, ya que por mucho tiempo se creía que estos estaban aislados”*.

Importancia de la acción.

2. **La base de la psicomotricidad es el movimiento**, ya que es el reflejo del pensamiento. Así, “es esencial que durante los siete primeros años se motive a los niños a conocer su cuerpo, ya que con éste se tiene las primeras experiencias”, dice Rubio. De esta manera, el infante conoce las nociones básicas que tienen que ver con la percepción, el espacio y el tiempo, y el control del movimiento.
3. En la actualidad, la psicomotricidad ayuda a desarrollar funciones cognitivas como la atención, la memoria, la concentración, el razonamiento y la simbolización.

La psicomotricidad. Permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, cognitiva, afectiva y social.

La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio

ambiente. La educación psicomotriz, según Pierre Vayer permite lograr en el niño:

- A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.
- B. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.
- C. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

La psicomotricidad: Según Berruezo (2000), “El movimiento es un espejo del desarrollo psíquico, de la personalidad y del carácter del niño”. La psicomotricidad comprende dos aspectos, uno psíquico y otro motriz, en el que la funcionalidad del movimiento físico está relacionada con las capacidades mentales; una relación entre el mundo interno y externo del ser humano en términos de comportamiento, en el que los movimientos de expresión corporal pueden manifestar capacidades específicas y actitudes individuales para la adaptación al medio.

“**La psicomotricidad** es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc”. (Berruezo, 1995, citado por Berruezo 2000, 2).

En la misma orientación, Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y o la niña, en los primeros años de su desarrollo, no es otra que la inteligencia motriz.

“Se considera que la psicomotricidad arranca de este momento en que Dupré describió la paratonía. Y es en la línea de la neuropsiquiatría infantil donde sus ideas encuentran acogida y se desarrollan. Sin duda es Wallon, la persona que dio auge a la intuición de Dupré e inicia una línea clara de investigación y publicaciones sobre determinados aspectos de la psicomotricidad. En su tesis sobre “el niño turbulento” (1925) analiza los estadios y trastornos del desarrollo mental y psicomotor del niño”.(Berruezo, 2000, 3) **La psicomotricidad:**

Hace una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del ser humano, evolución que condiciona el devenir de otros procesos como el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, entre otros. En este sentido podemos considerar la psicomotricidad como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo.

La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente, en individuos normales, hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo normal del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento. (Berruezo 2000, 2).

Así se explica por qué las personas que tienen dificultades de coordinación motora siendo adultos, deben hacer terapias de rehabilitación gateando como un bebe.

Berruezo (2000,2) hace una definición de la psicomotricidad, resaltando la influencia del movimiento en la capacidad de aprendizaje,

y la forma responsable como un educador debe asumir hacer uso de la misma para facilitar procesos de enseñanza: “una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes...) a través del movimiento, tanto en sujetos normales como en personas que sufren perturbaciones motrices”.

Es importante tener en cuenta que el estudio de la música ofrece variedad de actividades motrices que aparentemente están desligadas del término psicomotricidad, pero no se debe olvidar que la actividad motriz depende en gran medida del componente psíquico y que su desarrollo depende de los procesos de la retroalimentación mutua entre ambas partes.

“La motricidad hace énfasis en el dominio que adquiere el individuo de manera consciente de los desplazamiento de su cuerpo, de la coordinación motriz, del ajuste postural, del equilibrio, es decir de sus habilidades motoras”. Los movimientos además de constituir una necesidad social para convivir, permiten y facilitan (a través de la educación) la adquisición de aprendizajes superiores. (...) El niño adquiere las habilidades motoras básicas que estarán establecidas para toda su vida diaria y pueden verse alimentadas por la práctica y aprendizaje musical: postura, equilibrio, coordinación motriz gruesa y fina, coordinación ocular, coordinación vocal, coordinación ojo-mano, coordinación visomotora, coordinación oculopédica. A través de la vivencia del pulso, acento y ritmo, se vivencia el elemento rítmico musical, caminando, palmeando un tambor u otro instrumento”. (Casas, 2001, 201).

Además existen pruebas para medir el estado de conciencia del esquema corporal, para identificar sus partes tanto en el propio cuerpo como en el de otro sujeto, la discriminación auditiva, la inteligencia emocional. Además de estas pruebas, existen también propuestas de académicos franceses reunidos con este fin, cuyos resultados se conocen con el nombre de Primera Carta de la Reeducción Psicomotriz en Francia, publicada en 1960. (Berruezo 2000.3).

Dentro del proceso de evolución de la psicomotricidad, es necesario destacar los aportes desarrollados en Francia desde sus inicios, y la influencia que ha tenido sobre otros países vecinos, ya que a pesar de que Alemania poseía su propio tratado, al final acogió la propuesta francesa, mezclándola con la propia. España reconoce la importancia de la psicomotricidad para la educación en 1980, acogiendo las propuestas francesas con ediciones traducidas al español, lo que permitió su difusión en los países americanos de habla hispana.

La psicomotricidad puede y debe trabajar sobre tres aspectos que configuran, al mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos (Arnaiz, 1994. citado por Berruezo-2000. 5):

En primer lugar, la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos:

a. Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio.

b. Relativa al mundo exterior: Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

En segundo lugar, la perceptomotricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido.

3. Esta estructuración puede hacerse bajo tres vertientes:

1. Toma de conciencia unitaria de los componentes del llamado esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.

2. Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial, la estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Se trata de adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos.

3. Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se persigue.

En tercer lugar la ideomotricidad, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, debidamente estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, se trata de pasar a que sea el propio cerebro, sin la ayuda de elementos externos, quien organice y dirija los movimientos a realizar.

Para alcanzar sus objetivos, la psicomotricidad (sobre todo la de carácter más funcional) se ha centrado tradicionalmente sobre unos contenidos concretos (Picq y Vayer, 1977) que deben formar parte del conocimiento de cualquier persona que quiera acercarse a este terreno, e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento de intervención, tanto educativo como terapéutico.

Los contenidos, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior. Estas son:

4. La función tónica.

Base de la construcción corporal y de la unidad funcional que constituye el ser humano donde no existen fronteras entre el cuerpo y el espíritu.

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional.

El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial.

La función tónica, al actuar sobre todos los músculos del cuerpo, regula constantemente sus diferentes actitudes y de este modo se constituye en base de la emoción. El tono es, consecuentemente, la base con la que se forman las actitudes, las posturas y la mímica. Al ser fuente de emociones y materia prima de reacciones posturales, el tono prepara la representación mental.

4.1. La importancia de la función tónica en la psicomotricidad es variada. En primer lugar, el tono es uno de los elementos que

componen el esquema corporal. (Berruezo, 1993, citado por Berruezo 2000).

En segundo lugar, el tono guarda una estrecha relación con la postura, a la que en gran medida determina, constituyendo así una unidad tónico-postural cuyo control facilita la posibilidad de canalizar la energía tónica necesaria para realizar los gestos o para prolongar una acción o una posición del cuerpo (Coste, 1980).

En tercer lugar, el tono actúa determinantemente sobre las actitudes y las emociones (Stambak, 1979). Por esta razón las tensiones emocionales se expresan mediante tensiones musculares y viceversa, podemos provocar vivencias emocionales con la sola emulación de las posturas, las contracciones y los gestos que se corresponden con determinada emoción (Berruezo y García, 1994, citado por Berruezo 2000)).

En cuarto lugar, el tono muscular, de nuevo por medio de la formación reticular, está estrechamente unido a los procesos de atención y percepción. Encontramos así una fuerte interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral (Fonseca, 1998. citado por Berruezo,2000,7).

5. La postura y el equilibrio.

Las bases de la actividad motriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizamos a lo largo de nuestra vida diaria. El oído interno humano dispone de órganos auditivos y no-auditivos.

La cóclea es el órgano dedicado a la audición, mientras que el aparato vestibular, también llamado laberinto, es el órgano no-auditivo

dedicado al control de la postura, el equilibrio, el tono muscular, los movimientos oculares y la orientación espacial. El término vestíbulo, se refiere sólo a una porción del aparato vestibular o laberinto: la que está compuesta por el sáculo y el utrículo. El aparato vestibular también controla los movimientos oculares, así como otras muchas funciones conectadas con los movimientos corporales coordinados e intencionales. El aparato vestibular responde específicamente a la fuerza de la gravedad y a los movimientos de aceleración y desaceleración angular.

En los seres humanos, cualquier movimiento, cualquier modificación de la posición de la cabeza en relación con el espacio, cualquier vibración ósea de la cabeza, puede estimular los receptores laberínticos. Estas estimulaciones originan aferencias que participan en el control postural y equilibratorio, en el tono muscular, en los movimientos finos de los ojos y, secundariamente, en las coordinaciones viso manuales.

La postura y el equilibrio dependen de tres acciones principales. En primer lugar, las aferencias laberínticas, en segundo lugar, la visión y finalmente la propioceptividad. Durante la infancia el cerebelo va aumentando su actividad coordinadora sobre esas tres acciones.

El sistema postural hace posible la integración de los aprendizajes al liberar a la corteza cerebral de la responsabilidad del mantenimiento de la postura a favor de niveles inferiores de regulación propias de procesos automatizados.

Debemos entender, con Bayer (1982, 10), que el equilibrio es un aspecto de la educación del esquema corporal, ya que condiciona las actitudes del sujeto frente al mundo exterior. Además, el equilibrio es

la base de toda coordinación dinámica ya sea del cuerpo en su conjunto o de segmentos aislados del mismo. Si el equilibrio es defectuoso además de ocuparse de coordinar los movimientos, el cuerpo tiene que gastar energía en una lucha constante contra el desequilibrio y la caída. Esto explicaría la torpeza de algunas personas, la imprecisión, la presencia de sin cinesias (movimientos parásitos), e incluso la generación de estados de ansiedad y angustia. De hecho, se ha comprobado la relación existente entre las alteraciones del equilibrio y los estados de ansiedad. Ello se debe a las relaciones entre la vida afectiva y el fondo tónico, que hace que una actitud, además de una postura, sea un estado de ánimo

6. El control respiratorio.

El aire es el primer alimento del ser humano que, únicamente mediante la respiración, nutre nuestro organismo. Por tanto, este acto, la respiración, anticipa, acompaña y sigue a cualquier acto vital, participa, mantiene e integra el desarrollo del individuo en cada uno de sus aspectos y en cada momento de su existencia. El aire constituye el correlato necesario de todas y cada una de las funciones psicofísicas del hombre: desde el aprendizaje hasta la atención, las emociones, la sexualidad, etc. como energía primaria para el cuerpo. La respiración, presente de forma consciente, o no, en cualquier actividad humana, puede ser utilizada favorablemente para la mejor ejecución de las tareas; por ello, dentro del trabajo psicomotor incluimos la educación del control respiratorio.

El ritmo habitual de la respiración de cada individuo influye en su personalidad y su desarrollo psicomotor, pues es la base del ritmo propio del individuo. Independientemente de esto, el ritmo respiratorio varía en función de las situaciones y los conflictos que vive el sujeto.

En general, durante los momentos en que nos encontramos tranquilos y seguros la respiración es pausada, mientras que en las situaciones de inseguridad tiende a acelerarse el ritmo respiratorio.

La toma de conciencia de la respiración, de las regiones del cuerpo que pone en juego, de su ritmo y sus modificaciones debe formar parte de la educación psicomotriz.

En especial será importante el trabajo sobre la respiración en la reeducación de individuos inestables y ansiosos. No en vano, la armonía respiratoria se encuentra en la base de la mayor parte de los métodos de relajación, puesto que una distensión adecuada conlleva una respiración pausada.

7. El esquema corporal.

Lo primero que percibe el niño es su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones visuales y auditivas. El esquema corporal, que a partir de Silder (1935, 11) puede entenderse como la organización de todas las sensaciones referentes al propio cuerpo (principalmente táctiles, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del mundo exterior, desempeña un importante papel en el desarrollo infantil puesto que esta organización se constituye en punto de partida de las diversas posibilidades de acción. Fundamentalmente el esquema corporal se constituye como un fenómeno de carácter perceptivo que tiene su punto de partida en las sensaciones tomadas del interior y del exterior del cuerpo.

La imagen corporal tiene su origen en la experiencia de ser tocado o acariciado y posteriormente en todas las experiencias cinestésicas (de

movimiento), táctiles y visuales que se desprenden de las diversas actividades de exploración del mundo exterior que realiza el niño.

Se va construyendo en la medida en que el niño es capaz de sacar conclusiones de unidad acerca de sus acciones y referirlas a su cuerpo. Por ello, la imagen corporal está ligada al conocimiento del mundo exterior, pero, al mismo tiempo, al desarrollo de la inteligencia. Por eso existen unas relaciones constantes en el niño entre las posibilidades de organizar su propio cuerpo y las posibilidades de organizar las relaciones que existen entre los elementos del mundo exterior.

En el mismo documento Shilder señala: El esquema corporal puede considerarse la clave de la organización de la personalidad, manteniendo la conciencia, la relación entre los diferentes aspectos y niveles del yo.

Podemos distinguir cronológicamente varias etapas en la elaboración del esquema corporal:

1ª etapa: Del nacimiento a los dos años. El enderezamiento y el movimiento de la cabeza, continúa con el tronco que le lleva a la postura sedente, que facilita la prensión de las manos al liberarse del apoyo. La individuación y el uso de los miembros lo lleva a la reptación y al gateo.

2ª etapa: De los dos a los cinco años. Es el período de globalidad, de aprendizaje y de dominio en el manejo del cuerpo. A través de la acción, y gracias a ella, la prensión va haciéndose cada vez más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada. La motilidad (movimiento de las partes del cuerpo) y la cinestesia (desplazamiento corporal en el espacio), íntimamente asociadas, permiten al niño una utilización cada vez más diferenciada y precisa de todo su cuerpo.

3ª etapa: De los cinco a los siete años. El niño pasa de su estado global y sincrético a un estado de diferenciación y análisis, es decir, de la actuación del cuerpo a la representación. La asociación de las sensaciones motrices y cinestésicas al resto de datos sensoriales, especialmente visuales, permiten el paso progresivo de la acción del cuerpo a la representación. Se produce en estos momentos un mayor desarrollo de las posibilidades del control postural y respiratorio, el conocimiento de la derecha y la izquierda, la independencia de los brazos con relación al tronco.

4ª etapa: De los siete a los once años. Se produce la elaboración definitiva de la imagen corporal. A través de la toma de conciencia de los diferentes elementos que componen el cuerpo y del control en su movilización se logra la posibilidad de la relajación global y segmentaria, la independencia de brazos y piernas con relación al tronco, la independencia funcional de los diferentes segmentos corporales, la transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás. La consecuencia final de todo ello es la posibilidad de desarrollar los aprendizajes y relacionarse con el mundo exterior, puesto que el niño dispone ya de los medios para la conquista de su autonomía. (Schilder 1935, 13).

El conocimiento del propio cuerpo a nivel representativo se desarrolla poco a poco. El proceso no se completa definitivamente hasta los once o doce años.

Este desarrollo depende, por una parte, de la maduración del sistema nervioso y de la propia acción corporal. También influyen el medio ambiente con el que el niño se relaciona y la relación afectiva con las personas de su ambiente. Finalmente está determinado por la

representación que se hace el niño de sí mismo y de los objetos de su mundo con los que se relaciona.

8. La coordinación motriz.

Nuestro cuerpo se mueve continuamente ejecutando una auténtica melodía cinética en la que intervienen simultánea, alternativa y/o sincronizadamente una variada gama de pequeños o grandes movimientos que componen el movimiento armónico, preciso y orientado al fin que se persigue.

La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos 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.

Tradicionalmente se distinguen dos grandes apartados en la coordinación motriz:

1. Coordinación global: Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción (Le Boulch, 1986). Por ello, habitualmente, se le conoce con el nombre de coordinación dinámica

general.

2. Coordinación segmentaria: movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación visomotriz o coordinación óculo-segmentaria.

La marcha, la carrera y el salto, son los movimientos coordinados que

más comúnmente responden a las necesidades motrices de la postura habitual erguida, y son la base del desarrollo de las **habilidades motrices específicas**.

Desplazamientos: En realidad se trata del gran protagonista de la coordinación dinámica general. Abarca cualquier combinación de movimientos susceptible de provocar cambios de situación del cuerpo en el espacio.

Giros: Son movimientos que provocan la rotación del cuerpo sobre alguno de sus ejes: longitudinal (de arriba a abajo), transversal (de izquierda a derecha) o sagital (de delante a atrás).

Transportes: Son actividades en las que el cuerpo simultáneamente se ocupa del desplazamiento y de los ajustes posturales precisos para evitar la desequilibración y mantener el contacto o la sujeción de la persona u objeto que se transporta.

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo.

LA LATERALIDAD.

La lateralidad es la preferencia, por razón del uso más frecuente y efectivo, de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Esto lleva directamente al concepto de eje corporal, entendido como el plano imaginario que atraviesa el cuerpo de arriba a abajo dividiéndolo en dos mitades iguales.

Dicho eje pasa por el medio de la cabeza, la cara, el tronco y la pelvis dividiéndolos en dos y afecta a las extremidades, sin partirlas, asignando una extremidad superior y una inferior a cada parte del eje.

En realidad, se ha reducido la noción de eje corporal al eje que divide el cuerpo en derecha-izquierda, quizá porque es un criterio de distinción convenido. Sin embargo, se pueden reconocer otros dos ejes: el que divide el cuerpo en delante- detrás y el que lo hace en arriba-abajo. Estos dos ejes no presentan la dificultad del anterior por la diferente forma de las dos partes del corte, por ello se distinguen antes y más fácilmente.

El eje corporal tiene implicaciones tónicas, motrices, espaciales, perceptivas y grafomotoras. La integración del eje corporal posibilita la adquisición de la lateralidad, permitiendo que el niño distinga entre la derecha y la izquierda de su cuerpo. Como consecuencia permite, posteriormente, la proyección de estas referencias sobre el mundo y sobre los demás y, por tanto, permite la organización del espacio.

La orientación espacial se produce por referencia a este eje corporal.

9. La organización espacio-temporal.

La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible. Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia.

El tiempo constituye un todo indisoluble con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la

coordinación de las posiciones. Por ello podemos decir que el tiempo es el espacio en movimiento.

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

Los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación o relación es el tiempo mismo. El tiempo es, pues, lo que acontece entre dos estados espaciales sucesivos en los que se puede encontrar una persona, animal u objeto.

La dificultad que representa la conquista del tiempo en el ámbito del desarrollo estriba en que no se percibe directamente. No tenemos receptores sensoriales que capten el paso del tiempo. La única forma de hacerse con el dominio del tiempo es a través de movimientos o acciones en los que indirectamente está presente, en forma de velocidad, duración, intervalo, simultaneidad o sucesión.

El tiempo está, en principio, muy ligado al espacio. De hecho, comienza a notarse gracias a la velocidad. En este sentido, la noción de espacio precede a la de antes después que es puramente temporal. El tiempo es el movimiento del espacio, y se interioriza como duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos. Hasta los seis años el niño no sabe manejar los conceptos temporales como valores independientes de la percepción espacial y, por tanto, no puede operar con ellos. La noción de tiempo, individualizado como idea,

como concepto, madurado por la integración de la percepción, experiencia y comprensión, requiere un notable desarrollo intelectual por el cual el niño solamente hacia los siete-ocho años, comienza a entender las relaciones espacio- temporales y a introducir en el tiempo físico, al igual que en el tiempo psicológico, una sucesión razonada, mediante una reconstrucción operatoria y ya no intuitiva.

En la definición clásica, cuando se reconoce que existe un orden en el movimiento, se está hablando de ritmo. El movimiento humano tiene la capacidad de actuar con orden, puede someterse a un ritmo. Las secuencias de movimientos, las praxis, se hacen con un orden determinado, con ritmo. Existen movimientos, como los latidos, las pulsaciones, la respiración, que tienen su ritmo y que marcan nuestro propio ritmo vital. Si consideramos las actividades voluntarias parece que hay personas que de forma general realizan las acciones más rápidamente que otras.

Llegamos así a la noción de tiempo psíquico, que quiere decir que cada persona tiene un tiempo personal espontáneo que se extiende a todas sus actividades, también se le denomina ritmo espontáneo.

La percepción del ritmo se realiza a la vez que la percepción de las estructuras y su repetición. Como ha mostrado Fraisse (1976), en las formas rítmicas hay siempre dos componentes: una periodicidad, que se refleja por la recurrencia de grupos idénticos o análogos, y una estructuración, que organiza los elementos teniendo en cuenta su duración, calidad e intensidad y la relación existente entre ellos. No hay una estructuración rítmica que no sea temporal. Podemos decir que hay ritmo cuando se elaboran organizaciones en función de la periodicidad. El ritmo no es sólo el orden en las estructuras, sino el orden en la sucesión de las estructuras. El orden más simple es la

repetición de elementos idénticos, es lo que hacen los ritmos biológicos como el latido cardíaco. Por causa del ritmo ocurre el fenómeno llamado sincronización que permite que, al seguir un ritmo marcado, el estímulo y la respuesta se presenten al mismo tiempo, sin lapso de tiempo intermedio. Esto tiene una implicación social y es que gracias a que las acciones sociales tienen una secuencia de orden establecida podemos sincronizar nuestras actividades con las de los otros y adaptarnos a los ritos y costumbres sociales.

La primera manifestación del ritmo aparece en el niño con el balanceo de la cabeza. A los tres años es capaz de seguir la música con golpes y distingue el pasado del presente, pero hasta los siete años no tiene una auténtica conciencia de la duración.

El ritmo introduce a la noción de intervalo, que es el tiempo vacío existente entre dos sonidos. Al hablar de intervalo como momento vacío volvemos al contraste tónico, al control y la inhibición motriz, puesto que, traducido al movimiento, el intervalo es la quietud entre dos acciones o gestos. El control del intervalo tanto en el plano motor como en el plano espaciotemporal es función necesaria para el desarrollo de la integración del lenguaje.

La motricidad fina y la grafomotricidad: las praxias.

La mano es el órgano del tacto activo, percibe al tocar más que al ser tocada. La información la capta principalmente a través de las posibilidades motrices de los dedos que seleccionan los datos de los objetos que los identifican por su forma, contorno o textura. La mano es, pues, fundamental para el desarrollo perceptivo, el desarrollo cognitivo y, desde luego para el desarrollo afectivo (la mano que

acaricia). La mano es algo así como nuestro intérprete en la relación con el mundo de los objetos.

Desde el punto de vista psicosocial, la mano posibilita la autonomía, el dominio, el descubrimiento corporal, la exploración espacial, la relación con los otros. En definitiva, la mano permite la adaptación al mundo físico y social. Defontaine resume en cuatro aspectos la funcionalidad de la mano: puede ser considerada como instrumento, como medio de expresión, como medio de relación y como medio de especialización lateral (Defontaine, 1978, citado por Berruezo 2000, 26).

B. Juegos heurísticos.

1. Concepto de juegos heurísticos.

a. Definición: El juego es una actividad inherente al ser humano.

Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico y amplio que implica una difícil categorización. Los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica."Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador" (Lin Yutang). En conclusión, otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. afirman que:

* **El juego** es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

* Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

* Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

* Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

* El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

* Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

2. Características:

* Es libre.

* Produce placer.

* Implica actividad.

* Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.

* Es algo innato.

- * Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- * Ayuda a conocer la realidad.
- * Permite al niño afirmarse.
- * Favorece el proceso socializador.
- * Cumple una función de desiguales, integradora y rehabilitadora.
- * En el juego el material no es indispensable.
- * Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- * Se Realiza en cualquier ambiente.
- * Ayuda a la educación en niños.

¿Qué es jugar entonces?

Jugar es un proceso de conducta que canaliza los deseos y necesidades imaginariamente, es decir, transformando hechos, objetos y relaciones. Es un intento permanente de búsqueda subjetiva, hacia el desafío. Dicho desafío se regula en forma casi exclusiva frente al contacto con la realidad externa.

3. *Función del juego en la infancia*

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- * Facilitar las condiciones que permitan el juego.

- * Estar a disposición del niño
- * No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo. El juego permite al niño:
- * Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- * Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- * Interactuar con sus iguales.
- * Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

Diferencia entre "jugar por jugar" y "jugar para"

Cuando decimos "jugar por jugar", el acento está puesto en el juego espontáneo del niño en la escuela y en la ausencia o limitación de la intervención del maestro en él. (Cariati, Delac y Muller, 1984). Esta postura diferencia al juego de las actividades de enseñanza y cuestiona la presencia del juego en el contexto escolar al punto de invalidar, en sus expresiones extremas, toda actividad de juego propuesta por el educador.

La segunda postura "jugar para", define al juego como "juego educativo". El jugar para, prioriza la intervención docente y la mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza (Denies, 1989). Supone la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido. El juego está presente como motivador de la enseñanza.

Para los autores sostenedores de la primera postura, estas actividades no son juego dado que el jugador pierde libertad, están fuertemente orientadas hacia el producto y se condiciona el proceso en función del objetivo final.

4. *¿Qué es la Heurística?*

La capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos, desde cuyo punto de vista puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención o de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente.



La heurística es el arte de inventar e innovar, del griego heurisko descubrir. La etimología de heurística es la misma que la de la palabra eureka, cuya exclamación se atribuye a Arquímedes en un episodio tan famoso como apócrifo. La palabra heurística aparece en más de una categoría gramatical. Cuando se usa como sustantivo, identifica el arte o la ciencia del descubrimiento, una disciplina susceptible de ser investigada formalmente. Cuando aparece como adjetivo, se refiere a cosas más concretas, como estrategias heurísticas, reglas heurísticas o silogismos y conclusiones heurísticas. Claro está que estos dos usos

están íntimamente relacionados ya que la heurística usualmente propone estrategias heurísticas que guían el descubrimiento.

5. *El juego heurístico*

El juego heurístico es una actividad de juego, donde los niños/as o interactúan con los diferentes tipos de material. Es una continuación del cesto de los tesoros y se inicia desde que el niño/a comienza a desplazarse, hasta los 36 meses.

Mirtha G. Aquino, plantea que el Oxford Dictionary define el aprendizaje heurístico como un sistema de educación en el que al alumno se le enseña a descubrir por sí mismo las cosas. Denominan "juego heurístico" porque pretenden destacar la gran importancia de este tipo de actividad exploratoria de descubrimiento espontáneo.

Aquino agrega que el juego heurístico es un enfoque y no una receta, porque no hay una sola forma correcta de realizarlo.

Los docentes de los jardines maternas tendrán la libertad de poner en manifiesto sus propias ideas reuniendo los materiales disponibles y posibles de encontrarse en ese entorno; porque "uno de los grandes méritos de ese sistema es que libera la creatividad de los adultos y hace que el trabajo sea más estimulante".

Al igual que en el cesto de los tesoros, el juego heurístico también desarrolla capacidades cognitivas (comprender, relacionar, conocer...), perceptivas (visión, oído, tacto, gusto, olor), corporales (motricidad gruesa, fina), éticas (respetar, colaborar...), afectivas (disfrutar, valorar, querer...), sociales (colaborar, compartir...). Los/as niños/as descubren a través de los sentidos las características de los objetos que manipulan, realizando así nuevos aprendizajes.

El juego heurístico favorece el aprendizaje por descubrimiento, el conocimiento de la realidad, la autoestima y respeta el ritmo y las necesidades de cada niño/a.

6. Fases del juego heurístico.

El juego heurístico tiene tres fases:

En la primera, la educadora prepara el material en un aula vacía y libre de otros elementos de juego. Selecciona tres tipos de materiales sensoriales diferentes (unos 150 objetos) y elige los recipientes más adecuados que harán la función de contenedor (tres como mínimo para cada niño). Se organiza la sala en varios puntos de juego, de manera que los materiales queden agrupados según sus cualidades. Los niños pueden encontrar el material esparcido por el suelo o bien, pueden observar cómo la maestra lo va colocando.

*En la segunda, fase de exploración, los niños combinan y exploran libremente los diferentes materiales (se preguntan ¿Qué puedo hacer? y comienzan a emparejar, tapar, destapar, abrir, cerrar, llenar, sacar, separar, girar, encajar, apilar, equilibrar, rodar...).

En la tercera fase, fase de recogida, los niños recogen el material y lo van clasificando con la ayuda de la educadora, guardando cada material dentro de su bolsa correspondiente. Les indica el nombre, la cantidad y el lugar donde se encuentra en relación con los demás objetos (debajo de, allí hay dos más, etc.).

¿Cómo organizar una sesión de juego heurístico?

Goldschmied y Jackson, sugieren que para realizar una sesión de juego heurístico eficaz hay que disponer de tiempo y espacio, debe ser sistemáticamente planificado y constituirse en proyecto de todos los docentes/adultos que trabajen en la casa de los deambuladores. Requiere

que, incluso, las personas que no estén directamente implicadas tengan que hacer concesiones y adaptarse a las circunstancias.

Hay algunos puntos básicos sobre su organización que deben tomarse en cuenta si se desea que los niños obtengan la máxima satisfacción:

*Los materiales de juego: se debe disponer como mínimo de 15 variedades, cada una de ellas en una bolsa cerrada con un cordón. Cuantos más materiales se ofrezcan, mayores son las posibilidades de descubrimiento y acciones combinatorias.

*Debe haber muchos objetos, 50 o 60 en cada bolsa, y al menos 20 recipientes para un grupo de 8 niños.

*Debe disponerse de un espacio claramente delimitado para la sesión de juego, lo bastante amplio para que los niños se puedan mover con libertad. La alfombra ayuda a reducir el nivel de ruido. La tranquilidad es un elemento importante de la sesión.

*El resto del material de juego de la sala se debe retirar durante el período que se haya escogido para este tipo de actividad.

*Hay que fijar un período determinado del día y reservarlo para el juego heurístico con objetos. Una hora suele ser el tiempo adecuado, porque permite sacar los materiales y volverlos a guardar. (Es importante seleccionar una hora en que estén presentes la mayor cantidad de adultos, para que cada uno de ellos pueda dedicar toda su atención a un grupo pequeño, entre 6-8 niñas/niño, como máximo).

*Para evitar que los niños se amontonen, debe utilizarse todo el espacio disponible. Por ello hay que distribuir primero un gran número de recipientes de diferentes tamaños.

Se Calculan 2 o 3 por cada niño.

*Luego se deben seleccionar un número considerable de bolsas de objetos que combinen bien, por ejemplo, cadenas, tubos de cartón, borlas, tapas, aros (de cortina), pompones. Se colocan por separado o mezclados en montones para que ellos realicen sus propias elecciones, sin necesidad de que se les dirija ni estimule. No debe olvidarse que necesitan tiempo para pensar con qué y cómo van a jugar con los materiales.

*Igual que con la canasta de los tesoros, "el papel de la persona adulta es prestar atención sin interferir, y la concentración que demuestran los niños" suele hacer innecesario que se les hable.

*"A medida que los niños se enfrascan en su exploración, van esparciendo los objetos por el suelo. Hay que reorganizarlos en silencio de vez en cuando, para que no dejen de atraer la atención".

*Las docentes deben guardar, junto a su silla, las bolsas vacías hasta que deciden que es hora de finalizar la sesión y guardar los materiales. "Hay que reservar siempre tiempo suficiente, unos quince minutos para ordenar el aula sin prisas, de manera que sea una actividad tan divertida como la de jugar".

Materiales utilizados.

Muchos de los objetos se pueden conseguir de los padres, las docentes, amigos, comercios vecinos, etc.; por ejemplo, potes vacíos tapas de metal de tarros, piñas, rollos; otros, como los pompones de lana, se pueden hacer fácilmente. Los que se compran en ferreterías, tiendas de artículos de cocina o en mercerías son en general, bastantes económicos (pinzas de madera para tender la ropa, rúleros para el pelo, pelotas de pimpón).

Se necesitan bolsas que se cierren con un cordón o cajas, para guardar estos materiales.

Se deben buscar continuamente, con imaginación, objetos diferentes que se puedan añadir a la colección de bolsas. Es una buena forma de implicar a los padres y a los voluntarios, en quienes pueden despertar gran interés. Muchos artículos son parecidos a los que se incluyen por unidades en la "Canasta de los tesoros", y ofrecen la más amplia variedad posible de tamaño, peso, color y textura.

El papel que deben desempeñar los docentes/adultos y la participación de las familias

La función del docente es fundamentalmente la de facilitadora del juego; es quien selecciona y reúne los objetos, los cuida, se asegura de que se reparen los estropeados y se laven o, si es necesario, se tiran y piensa en otros tipos de elementos interesantes.

Durante el desarrollo, debe permanecer sentada en la silla, en silencio, atenta y observando, tal vez estudiado a un niño determinado y registrando aquello que hace con el material. No estimula ni sugiere, no elogia ni dirige lo que los niños deben hacer. La única excepción en este punto es si un niño empieza a tirar las cosas y a molestar a los demás. En estas circunstancias se sugiere que lo mejor es ofrecerle un recipiente y animarle a que coloque dentro de las cosas. Debe también controlar el tiempo para que la sesión se pueda terminar sin prisas.

Mientras se guardan los materiales, los niños deben recoger las cosas del suelo, llevarlas a la docente (quien debe permanecer sentada) y ponerlas en sus bolsas correspondientes, que ella les deberá sostener abiertas.

De esta forma, comienza a fomentarse el desarrollo de actitudes de cuidado de los materiales. Se sugiere que para guardar no se haga una llamada general del tipo "¿Quién me ayuda?", esto es así ya que siempre se corre el riesgo de que alguno responda que no desea hacerlo. Una táctica mejor es darle un objeto y con un gesto indicarle que lo debe poner

en la bolsa que está abierta. Después se pueden hacer comentarios tales como: "hay uno aquí debajo", "detrás de la silla", "uno al lado de tu pie", para señalar que todos los objetos del mismo tipo se deben colocar en esa bolsa, cada frase debe estar asociada directamente con una acción porque ayuda a que todos colaboren.

Las razones por las que los adultos deben permanecer sentados en el momento del orden son:

*Porque evita que su espalda se resienta de la tensión que le supone recoger del suelo una gran cantidad de objetos.

*Porque refuerza la norma de "limpiar sobre la marcha", una costumbre que es de gran utilidad que los niños, o cualquiera, aprendan.

*Porque es una forma natural de que el vocabulario en desarrollo de los niños se amplíe, a medida que identifican por su nombre cada uno de los objetos que traen para colocar en la bolsa. Así practican la selección y la discriminación entre categorías de objetos diferentes.

Goldschmied y Jackson plantean que la participación de los padres (aunque nunca han podido observar sesiones de juegos heurísticos con los padres), significa una ocasión única de poderse sentar tranquilamente y observar a su hija sin sentir la obligación de controlar su conducta. Porque no necesitan vigilar su propia forma de comportarse, ni se tienen que preocupar de si están haciendo lo que se espera de ellos.

7.Resultados del juego heurístico

El juego heurístico es una propuesta de buena enseñanza, en la cual se observa que los niños.

*Aumentan su capacidad de elección espontánea al contar con una amplia variedad de materiales.

*Comienzan desde muy temprano a jugar con un objetivo y más concentrados.

*Enriquecen su autonomía porque en el proceso de exploración no se les plantea el problema de un uso correcto o incorrecto del material.

*Cuando los niños juegan se muestran muy concentrados en sus propias exploraciones y descubrimientos; se producen escasos momentos de agresión o conflicto con los otros.

En relación a los docentes, aumentan su autonomía profesional, porque incrementan su toma de decisiones fundamentada, de observación de los procesos de aprendizaje y de respeto por la actividad de los niños, enriquecen (y se enriquecen) con la participación de todos los que cuidan y aman.

5.4.2. Operacionalización de variables de la investigación:

Definición conceptual

- **Variable Independiente: Juegos heurísticos**

El juego heurístico es una actividad de juego, donde los niños/as o interactúan con los diferentes tipos de material. Es una continuación del cesto de los tesoros y se inicia desde que el niño/a comienza a desplazarse, hasta los 36 meses.

- **Variable Dependiente: La psicomotricidad.**

En sí, la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la

persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, cognitiva, afectiva y social.

- La base de la psicomotricidad es el movimiento, ya que es el reflejo del pensamiento. Así, “es esencial que durante los siete primeros años se motive a los niños a conocer su cuerpo, ya que con éste se tiene las primeras experiencias”, dice Rubio.

Operacionalización de la variable independiente

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V. I Los juegos heurísticos	Conducta	De qué forma el juego heurístico influye en la conducta de los niños y niñas	Técnica: Entrevista
	Disciplina	Considera que el juego heurístico beneficiara en la disciplina de los niños y niñas.	Observación
	Responsabilidad	Cree que los niños y niñas a través del juego heurístico crearan responsabilidad.	Instrumento:
	Aprendizaje	EL juego como recurso didáctico favorece el aprendizaje de los niños y niñas.	Cuestionario
	Habilidad	Cree que el juego heurístico contribuye en la habilidad de los niños y niñas.	Fichas de Observación
	Atención	El desarrollo cognitivo está vinculado con la aptitud de los niños y niñas.	

V. D Desarrollo de la psicomotricidad	Psicomotricidad gruesa.	Coordinación: Desarrolla la coordinación motora gruesa. - Expresión corporal: Expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento. - Movimientos: Realiza movimientos coordinados demostrando su creatividad.	Test.
	Psicomotricidad fina.	Fuerza: Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina.	
		<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas. Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego diverso. • Motricidad. Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo psicoafectivo y social. • Comunicación. Descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad. • Creatividad: Realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad. • Entorno social. Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su 	

		compañeros, docentes y familia.	
--	--	---------------------------------	--

5. 5. Hipótesis

La propuesta de juegos heurísticos influye de manera significativa y constructiva en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I. E. N°.248 de la Congona-2016.

5.6. Objetivos.

5.1.1 General.

Determinar la influencia de la propuesta de los juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I. E. N°. 248. de la Congona, distrito de Huamín-2016.

5.1.2 Específicos:

- Identificar el nivel a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de la I. E. N°. 248 de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín- 2016, antes de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N°. 248 de la Congona, comprensión del distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín- 2016, después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.
- Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N°. 248 del caserío de la Congona, distrito de Huasmín, provincia de Celendín- 2016, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

6.1. Tipo de investigación:

Tipo y diseño de investigación es cualitativa explicativa según lo sugerido por Hernández (2008).

Diaz Carrasco (2005). Metodología de la investigación científica.

$$GE = O_1 \times O_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Observación de inicio (Pre test)

X = Intervención pedagógica (Variable independiente)

O₂ = Observación final (Post test).

El tipo de investigación: Explicativa experimental.

Diseño de investigación: Pre experimental con su variable pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

El diseño que se empleará es Pre test y Post test con un solo grupo		
O ₁ Pre test	X Variable independiente	O ₂ Pos test

6.2. Población y muestra

a. Población. Está constituida por todos los estudiantes (46) de educación Inicial de la I. E. N°. 248 del caserío de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín-2016, consistentes en la suma de 46 estudiantes en totalidad.

b. Muestra.

La muestra estará constituida por 12 estudiantes de educación Inicial de la I. E. N°. 248 del caserío de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En el estudio se aplicaron técnicas e instrumentos cuantificables para la recolección de datos. Para recoger datos sobre la variable de aplicación de juegos heurísticos, se aplicó la técnica de observación y comprobación, con instrumentos: pre test y pos test.

Por otra parte, para obtener datos se aplicó juegos heurísticos, durante la aplicación técnicas participativas, con la revisión de trabajos realizados en clase.

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se aplicaron técnicas e instrumentos:

Técnicas	Instrumentos	Con el propósito de:
Guía de observación	Ficha de observación	Determinar la aplicación de la juegos heurísticos mejorar el desarrollo Psicomotriz en loe estudiantes.
Encuesta	Ficha de encuesta	Conocer el grado de dificultad que tienen los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad.

6.4. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

- Con respecto a la elaboración

Para demostrar la efectividad del juego heurístico, para mejorar el desarrollo psicomotor en los estudiantes, se aplicó fichas de observación con sus respectivas escalas en base a los indicadores a medir.

En la formulación de cada prueba se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

- Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- Probar la confiabilidad del instrumento aplicado en una muestra piloto.
 - Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.
- Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)

- Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- Uso correcto del enfoque perceptivo motriz en la construcción del desarrollo motor; así como los diferentes lineamientos sobre el desarrollo de la personalidad en los estudiantes.

Con respecto a la validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se tuvo en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos, lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de estudiantes de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a las muestras seleccionadas.

Sobre la aplicación de los instrumentos

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinó para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.
- Se organizaron todo el material de aplicación (test, encuestas y fichas de observación) para recolectar la información.

Estrategias para el acopio de la información

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección de información.

Metodología para el acopio de la información

- a. Inducción – deducción

b. Análisis – síntesis

Además, se contó con él:

c. Método prospectivo

b. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se consideró un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo a las diversas aulas de la institución para recoger información documentada.
- Visita de campo a cada docente en sus respectivos espacios, así como a las opiniones de la administración de la mencionada institución sobre la población docente.
- Suministro de dos asistentes previamente capacitados para tal propósito.

c. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez y confiabilidad.
- Se codificó de los datos, a escala valorativa de acuerdo a los instrumentos que se suministró.
- Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente tabulación.
- Se organizó y presentó la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

6.5. Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos.

Se utilizó básicamente las medidas de la estadística descriptiva, tales como: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de viabilidad. Además, se empleó el paquete estadístico IBM SPSS versión 23, tablas y gráficos para representar e interpretar y finalmente la T de student.

Criterios para la interpretación

- Integración lógica para la presentación del desarrollo psicomotriz.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.
- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

7. RESULTADOS

7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos:

Los resultados del estudio denominado, Programa de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo psicomotriz en estudiantes de 5 años de la I.E. N°. 248 la Congona durante el año 2016.

Se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 12 estudiantes con el propósito de contrastar la hipótesis general: durante la aplicación de una propuesta de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de educación inicial.

Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación directa (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis general y lograr el objetivo previsto en la investigación.

7.1.2 Procesamiento de datos a través de gráficos y tablas.

Indicador N°1: Desarrolla la coordinación motora gruesa

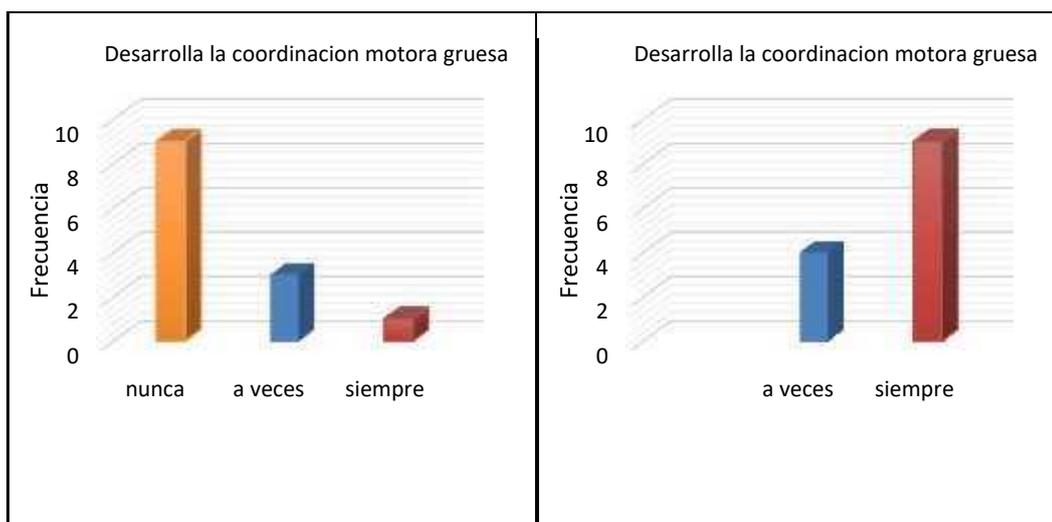
Tablas y gráficos N. 1

PRE TEST: Desarrolla la coordinación motora gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	52,9	69,2	69,2
	A veces	3	17,6	23,1	92,3
	Siempre	1	5,9	7,7	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos Sistema		4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Desarrolla la coordinación motora gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	23,5	30,8	30,8
	Siempre	9	52,9	69,2	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos Sistema		4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el **69,2%** de los estudiantes nunca **Desarrolla la coordinación motora gruesa**, el **23,1 %** de los estudiantes **a veces Desarrolla la coordinación motora gruesa** y el **7,7 %** de los estudiantes **Desarrolla la coordinación motora gruesa**; mientras que el pos test resulta que el **30%,8 % de los estudiantes a veces** desarrolla la coordinación motora gruesa y el **69,2 %** de los estudiantes **siempre** desarrolla la coordinación motora gruesa. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* desarrollan la coordinación motora gruesa mientras que en el pos test *siempre* desarrollan la coordinación motora gruesa, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta al desarrollo de la coordinación motora gruesa.

Indicador N°. 2: Expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento.

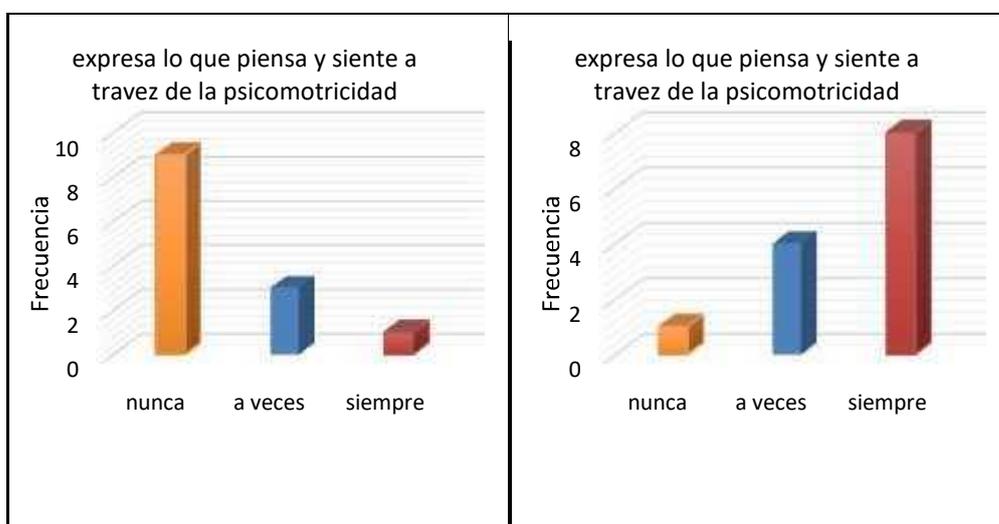
Tablas y gráfico N°. 2

PRE TEST: Expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	52,9	69,2	69,2
	A veces	3	17,6	23,1	92,3
	Siempre	1	5,9	7,7	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,9	7,7	7,7
	A veces	4	23,5	30,8	38,5
	Siempre	8	47,1	61,5	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N°2, en el pre test el **69,2%** de los estudiantes nunca expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento, el **23,1 % de los estudiantes a veces** expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento y el **7,7 % de los estudiantes**; expresan lo que piensan y sienten a través de la psicomotricidad o uso del movimiento **mientras que el pos test** resulta que el **7,7 de los estudiantes** expresan lo que piensan y sienten a través de la psicomotricidad o uso del movimiento, el **30, 8 % de los estudiantes a veces** expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento y el **61, 5 %** de los estudiantes siempre expresan lo que piensan y sienten a través de la psicomotricidad o uso del movimiento. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* expresan lo que piensan y sienten a través de la psicomotricidad o uso del movimiento; mientras que en el pos test *siempre* expresan lo que piensan y sienten a través de la psicomotricidad o uso del movimiento,

evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta al desarrollo de la expresión de lo que piensan y sienten a través del movimiento.

Indicador N°. 3: Realiza movimientos coordinados demostrando su creatividad

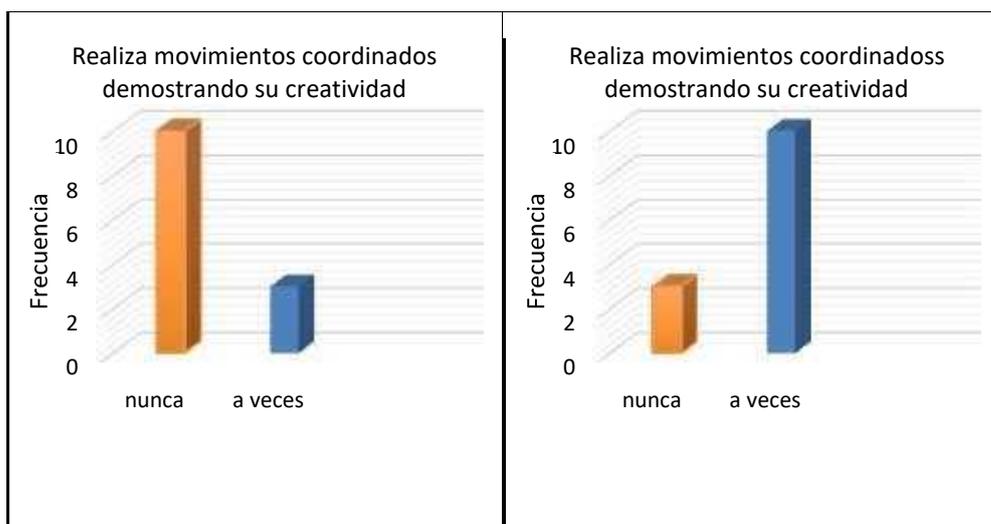
Tablas y gráficos N°. 3

PRE TEST: Realiza movimientos coordinados demostrando su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	58,8	76,9	76,9
	A veces	3	17,6	23,1	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Realiza movimientos coordinados demostrando su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	17,6	23,1	23,1
	Siempre	10	58,8	76,9	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N°3, en el pre test el **76,9%** de los estudiantes nunca realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad y el **23,1 % de los estudiantes a veces** realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad; **mientras que el pos test** resulta que el **23,1 % de los estudiantes a veces** realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad y el **76,9 %** de los estudiantes siempre realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad mientras que en el pos test *siempre* realizan movimientos coordinados demostrando su creatividad, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta al desarrollo de movimientos coordinados demostrando su creatividad.

Indicador N° 4: Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina.

Tablas y gráficos N°. 4

PRE TEST: Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	58,8	76,9	76,9
	A veces	2	11,8	15,4	92,3
	Siempre	1	5,9	7,7	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	11,8	15,4	15,4
	Siempre	11	64,7	84,6	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N° 4, en el pre test el **76,9%** de los estudiantes nunca tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina, el **15,4%** de los estudiantes a veces tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina y el **7,7% de los estudiantes siempre** tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina; **mientras que el pos test resulta que el 15,4% de los estudiantes a veces** tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina y el **84,6%** de los estudiantes siempre tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina; mientras que en el pos test *siempre* tienen fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta a la fuerza de voluntad por parte de los estudiantes para desarrollar la motricidad fina.

Indicador N°5: Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego

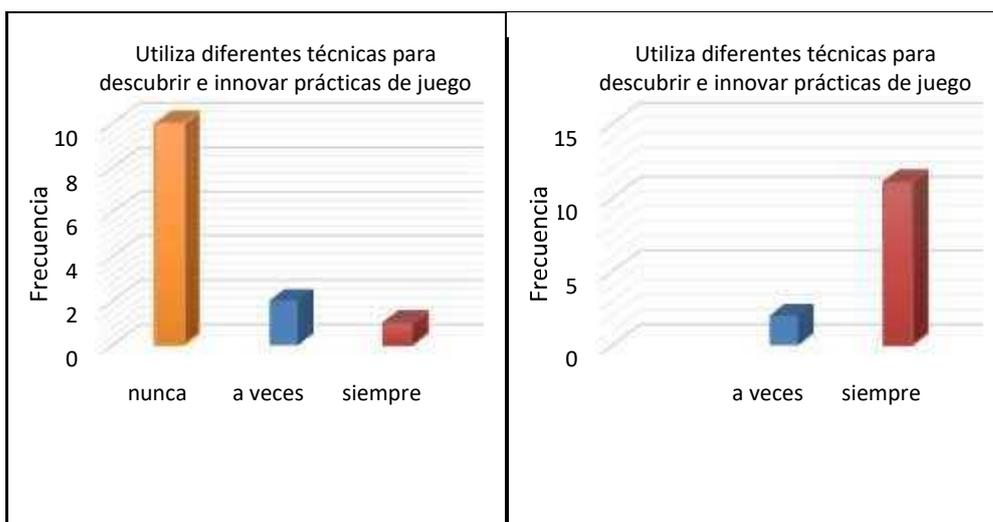
Tablas y gráficos N° 5

PRE TEST: Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego diverso.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	58,8	76,9	76,9
	A veces	2	11,8	15,4	92,3
	Siempre	1	5,9	7,7	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego diverso.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	11,8	15,4	15,4
	Siempre	11	64,7	84,6	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N° 5, en el pre test el **76,9%** de los estudiantes nunca utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego, el **15,4%** de los estudiantes a veces utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego y el **7,7% de los estudiantes siempre** utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego; **mientras que el pos test resulta que el 15,4% de los estudiantes a veces** utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego y el **84,6%** de los estudiantes siempre utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego; mientras que en el pos test *siempre* utilizan diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta a la utilización de técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego

Indicador N° 6: Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social.

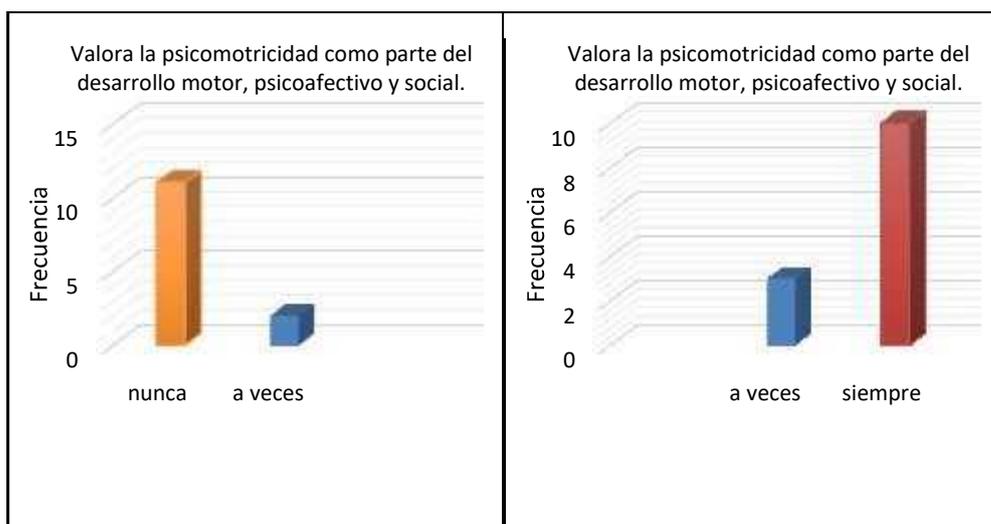
Tablas y gráficos N° 6:

PRE TEST: Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	64,7	84,6	84,6
	A veces	2	11,8	15,4	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	17,6	23,1	23,1
	Siempre	10	58,8	76,9	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las tablas y gráficos N° 6, en el pre test el **84,6 %** de los estudiantes nunca valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social y el **15,4 %** de los estudiantes a veces valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social; **mientras que el** pos test resulta que el **23,1 % de los estudiantes a veces** valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social y el **76,9 %** de los estudiantes siempre valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social; mientras que en el pos test *siempre* valoran la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que respecta al desarrollo motor, psicoafectivo y social.

Indicador N° 7: Descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad

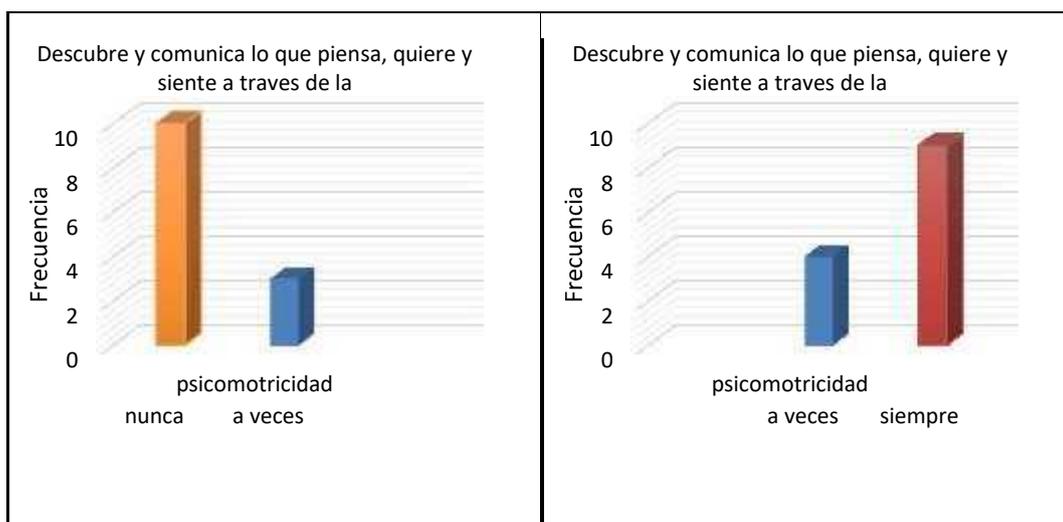
Tablas y gráficos N° 7

PRE TEST: Descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	58,8	76,9	76,9
	A veces	3	17,6	23,1	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	23,5	30,8	30,8
	Siempre	9	52,9	69,2	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las **tablas y gráficos N°7**, en el pre test el 76,9 % de los estudiantes nunca descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad y el **21,3 % de los estudiantes** descubren y comunican lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad; **mientras que el** pos test resulta que el **30,8 % de los estudiantes a veces** descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad y el **69,2 %** de los estudiantes siempre descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad; mientras que en el pos test *siempre* descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en lo que descubren, comunican, piensan y quieren a través de la psicomotricidad.

Indicador N° 8: Realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad

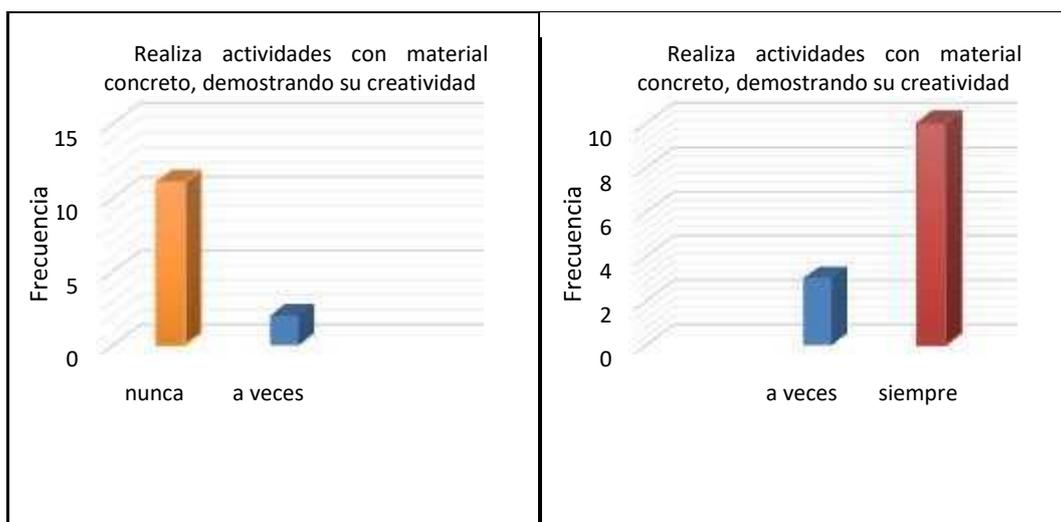
Tablas y gráficos N° 8.

PRE TEST: Realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	64,7	84,6	84,6
	A veces	2	11,8	15,4	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	17,6	23,1	23,1
	Siempre	10	58,8	76,9	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las **tablas y gráficos N°8**, en el pre test el 86,6 % de los estudiantes nunca realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad y el **15,4 % de los estudiantes** realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad; **mientras que el pos test** resulta que el **30,8 % de los estudiantes a veces** realizan actividades con material concreto, demostrando su creatividad y el **76,9 %** de los estudiantes siempre realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad; mientras que en el pos test *siempre* realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en la utilización del material concreto utilizando su creatividad.

Indicador N° 9: Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia.

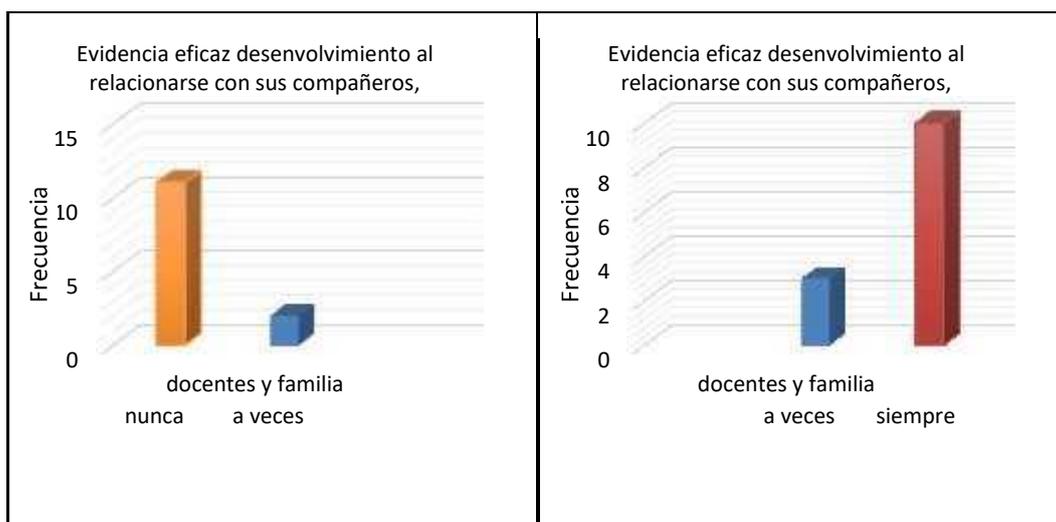
Tablas y gráficos N°. 9

PRE TEST: Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	64,7	84,6	84,6
	A veces	2	11,8	15,4	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		

POS TEST: Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	3	17,6	23,1	23,1
	Siempre	10	58,8	76,9	100,0
	Total	13	76,5	100,0	
Perdidos	Sistema	4	23,5		
Total		17	100,0		



Se aprecia en las **tablas y gráficos N°9**, en el pre test el 84,6 % de los estudiantes nunca evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia. **y el 15,4 % de los estudiantes** evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia; **mientras que el** pos test resulta que el **23,1 % de los estudiantes a veces** evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia y el **76, 9 %** de los estudiantes siempre evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test *nunca* y casi *siempre* evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia; mientras que en el pos test *siempre* evidencian eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia, evidenciándose un logro significativo en los estudiantes en la el desenvolvimiento y relación con sus compañeros, docente y familia respectivamente.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

8.1. Con los resultados, antecedentes y teorías.

En las tablas y gráficos N° 6, 8 y 9 se aprecia que el 85,00 % promedio de los estudiantes que nunca Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social, Realiza actividades con material concreto, y Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia demostrando su creatividad; en cambio a veces representa un promedio de 125, 45 % de valoración a dichos aspectos antes mencionados.

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test en cuanto a las valoraciones nunca y a veces son bien altos en tales aspectos de consideración y valoración de la psicomotricidad.

Por otro lado, cabe recalcar que en las tablas y gráficos 4 y 5 se tiene un 84, 6 % de los estudiantes que más se ha logrado evidenciar un desarrollo de la psicomotricidad según la aplicación de los indicadores: Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina y Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego diverso.

Lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el pos test siempre con la voluntad, decisión y creatividad si se puede desarrollar favorablemente la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial por considerarlo como elemental en el desarrollo cognitivo, psicológico motriz y afectivos de los estudiantes.

Se infiere que mediante la aplicación de juegos heurísticos de manera participativa, interactiva, amigable, didáctica permite mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial de educación básica regular.

Según Conde, J.L. (2001), existen áreas psicomotrices que se deben tener en cuenta al momento de plantear determinadas actividades y son las siguientes:

- a). Esquema Corporal
- b) Lateralidad;
- c) Equilibrio;
- d) Espacio;
- e) Tiempo-ritmo;
- f) Motricidad:
 - motricidad gruesa;
 - motricidad fina.

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro- afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Motricidad: Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

- a. Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
- b. Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc).

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Se logró Determinar la influencia de la propuesta de los juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I. E. N°. 248. de la Congona, distrito de Huamán-2016.

- Se logró Identificar el nivel a mejora en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de la I. E. N°. 248 de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín- 2016, antes de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.
- Se logró diagnosticar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N°. 248 de la Congona, comprensión del distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín- 2016, después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos
- Se logró comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N°. 248 del caserío de la Congona, distrito de Huasmín, provincia de Celendín- 2016, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.

Recomendaciones:

- Los maestros y maestras seleccionar juegos heurísticos de interés de los estudiantes para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del nivel inicial de Educación Básica Regular.
- A los padres de familia, deben participar en juegos heurísticos para para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en sus hijos en el hogar, escuela y sociedad en general.
- Programar y desarrollar juegos huerísticos que conduzca a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial.

- Difundir la propuesta de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes en educación inicial, considerando como referente la institución educativa beneficiada con el estudio.
- En el aspecto metodológico se recomienda que los docentes aplicar juegos de roles para mejorar la socialización y el desarrollo psicomotor en los estudiantes de educación inicial respectivamente.

10. AGRADECIMIENTO

A la Directora, personal docente y estudiantes de 5 años de Inicial de la I. E. N° 248 de la Congona, distrito de Huasmín- Celendín.

A la comunidad académica de la Universidad San Pedro, por la oportunidad que me brindaron para realizar mi formación profesional.

Agradecimiento emblemático a mi asesor de tesis Profesor Segundo Ricardo Salazar Ortiz, por su desmedrado esmero para que este trabajo de sus frutos, ya que sin su aporte, hubiera sido imposible llegar a cumplir mis metas trazadas, y seguir adelante con uno de mis logros en mi vida profesional.

Con gratitud.

La autora

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, R. (2000).** *Cómo enseñar a través del juego* Editorial Fantonella. Barcelona. España.
- Barrantes, R. (2001).** *Investigación un camino al conocimiento, un enfoque cualitativo y cuantitativo.* San José, C.R. EUNED.
- Bohórquez, I. (1994).** *Didáctica General.* Lima -. Perú, Edit Abedul 192 pp
- Galindo, J. (1998).** *Técnicas de investigación en sociedad, cultural y comunicación.* 1era Edición, México.**García, J. (1994).** *Psicomotricidad y Educación Infantil.* Madrid: CEP
- Hernández, R. (2005).** *Metodología de la investigación.* México.
- Lázaro, A. (2000),** *Nuevas experiencias en educación psicomotriz.* Zaragoza: Mira editores.
- PNUD. Los Retos educativos del futuro. (1999).** *Estado de la educación en América Latina y el Caribe. Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo.* Costa Rica.
- Voyer, P (2007).** El movimiento y la educación psicomotriz
- Sierra, R. (1992).** *Técnicas de investigación social.* Editorial Paraninfo
- S.A. Madrid, España, UNESCO. (1997).** *La Educación encierra un tesoro.* Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el S. XXI, presidida por Jacques Delors. Francia.
- Vargas, G. (2004).** *Diseño Curricular.* Universidad César Vallejo. Trujillo.
- Venegas, P. (1999).** *Algunos elementos de investigación.* San José, C.R. EUNED.

Arroyo, G. – Soares, I. (2002). Instituto Superior Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi", Tesis: Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo". Huancayo.

Bruner, J. (2001). “El proceso mental en el aprendizaje”. (2ª Ed). Ediciones Narcea.

Conde, J.L. (2001), Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil. Málaga: Ediciones Aljibe.

Desarrollo del niño de 0 a 7 años. Recuperado el 27 de Diciembre 2011, desde:

html.rincondelvago.com/desarrollo-del-nino-de-0-a-7-anos.html

Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. Tesis de Maestría. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

Gárate, G. Características múltiples de los niños de cuatro años maestrasinfronteras.blogspot.com/.../caracteristicas-de-los-niños-de-5años.

Goldschmied, E. (1998). Los juegos heurísticos. Edit. Interamericana. México D.F.

Goldschmied, E y Jackson, S. ed Morata (2000). La primera infancia: El Juego Heurístico. Recuperado el 12 de diciembre 2011, desde:

enlaprimerainfancia.blogspot.com/2009/01/el-juego-heurstico.html

González, V. (2008). El juego heurístico. Recuperado el 12 de Diciembre 2011, desde:

www.chicosabordo.com.ar/para-papas/aula.../1540-el-juego-heuristico.

Gualotuña, P. (2011). Tesis: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo.

Lagache, D. La Educación Psicomotriz según Lagache Recuperado el 22 de Diciembre 2011, desde: www.scribd.com/doc/58358541/La-educacionpsicomotriz.

Le Boulch. Fundamentos de la Psicomotricidad. Método psicocinético Recuperado el 12 de Diciembre 2011, desde:

html.rincondelvago.com/fundamentos-de-la-psicomotricidad.html.

Núñez, G. y Fernández, V. (1994). La psicomotricidad. Edit. Mc Graw Hill. México D.F.

Piaget, J. Teoría de Piaget. Recuperado el 20 de Diciembre 2011, desde: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

Pierre Vayer. La educación psicomotriz. Recuperado el 10 de Diciembre 2011, desde: www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico13.htm.

Picq y Vayer .Psicomotricidad.. Recuperado el 17 de diciembre 2011, desde:

html.rincondelvago.com/psicomotricidad.htm.

Rubio, C. (2010). La lúdica y la psicomotricidad son necesarias.
[www.lahora.com.ec/La lúdica y la psicomotricidad son necesarias](http://www.lahora.com.ec/La_lúdica_y_la_psicomotricidad_son_necesarias)
Sopena Enciclopedia (2002). Editorial Ramón Sopena. Barcelona.
España.

Voyer, P (2007). El movimiento y la educación psicomotriz.

12. ANEXOS Y APÉNDICES

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución Educativa : N°.248 La Congona-Huasmín-2016

Edad : 5 años

Habilidad : La psicomotricidad

Docente: JARA SALAZAR, Cruz Herminia.

Dimensión	Ítem	Valor		
		1	2	3
Psicomotricidad gruesa	1. Desarrolla la coordinación motora gruesa.			
	2. Expresa lo que piensa y siente a través de la psicomotricidad o uso del movimiento.			
	3. Realiza movimientos coordinados demostrando su creatividad.			
Psicomotricidad fina	4. Tiene fuerza de voluntad para desarrollar la motricidad fina.			
	5. Utiliza diferentes técnicas para descubrir e innovar prácticas de juego diverso.			
	6. Valora la psicomotricidad como parte del desarrollo motor, psicoafectivo y social.			
Entorno social	7. Descubre y comunica lo que piensa, quiere y siente a través de la psicomotricidad.			
	8. Realiza actividades con material concreto, demostrando su creatividad.			
	9. Evidencia eficaz desenvolvimiento al relacionarse con su compañeros, docentes y familia			

Escala valorativa:

- 1 = (Nunca)
 2 = (A veces)
 3 = (Siempre.)

ANEXO 2

Relación de estudiantes, I. E. N° 248 La Congona- Huasmín.

N°	Apellidos y nombres
01	ABANTO TACILLA, Joselito
02	BECERRA AGUIRRE, Edilson Alindor
03	CHÁVEZ MARÍN, Marinel
04	DIAZ RIMACHE, Alexander
05	DIAZ SÁNCHEZ, Flor
06	MARÍN DIAZ, Euler David
07	RODRÍGUEZ MARÍN, Flor Marlita
08	SORIANO MARÍN, Nilton
09	SORIANO MARÍN, Sandra Liliana
10	SORIANO ROJAS, John Kelvin
11	VILLANUEVA RODRÍGUEZ, Erick Jheferson
12	VIULLANUEVA RODRÍGUEZ, Leydi Alicia

Celendín, 01 de marzo del año 2016.

CRUZ HERMINIA JARA SALAZAR
DOCENTE.

ANEXO N° 3: Propuesta de intervención pedagógica

Programa de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de cinco años de inicial de la I. E. N° 248 de la Congona, distrito de Husmín.

Fundamentación

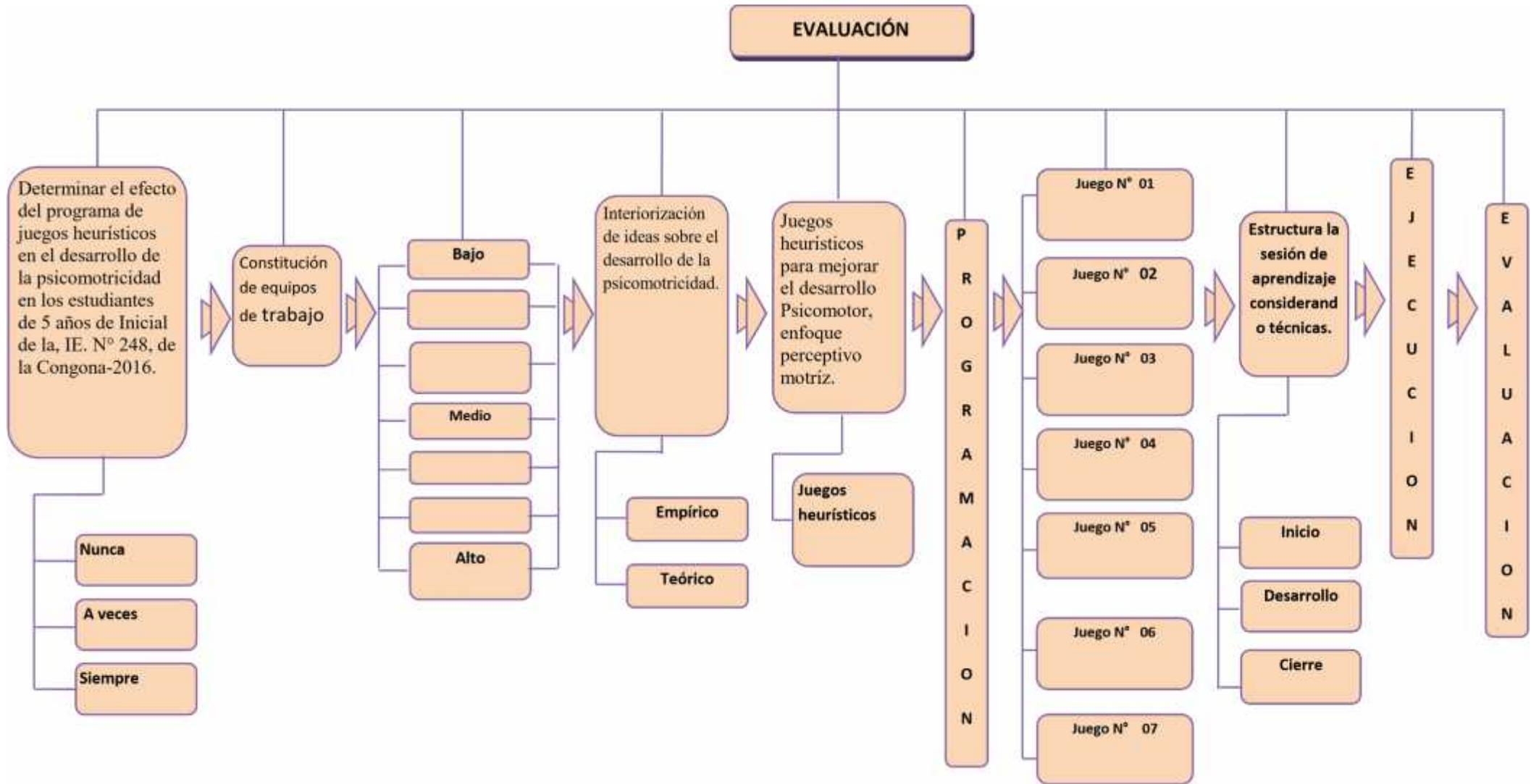
La presente propuesta tiene sus principales fundamentos en los siguientes principios:

- a.** La propuesta de juegos heurísticos con propósitos de mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial.
- b.** Durante la aplicación de juegos heurísticos, los estudiantes puedan mejorar el desarrollo de su psicomotricidad en el Jardín, en casa y en la comunidad.
- c.** Desarrollar juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de su psicomotricidad en el aula y en su vida diaria.
- d.** La aplicación de juegos heurísticos permite mejorar el desarrollo de su psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial.
- e.** El constructo de conocimientos teóricos y prácticos de juegos heurísticos permite mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, no es un asunto de un área curricular, sino es necesario integrar en todas las áreas curriculares e incluso en el momento de tutoría.
- f.** Los juegos heurísticos constituyen una herramienta principal para mejorar el desarrollo de su psicomotricidad
- g.** La propuesta de juegos heurísticos, son actividades creativas e innovadoras capaces de ayudar a solucionar un sin número de problemas en los estudiantes.
- h.** Los principios de la propuesta y concluimos que se fundamenta que juegos heurísticos mejoran considerablemente el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial.

2. Objetivos

- a. Seleccionar información pertinente sobre las teorías que dan fundamento al desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial.
- b. Elaborar una propuesta de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de su psicomotricidad en Inicial.
- c. Estructurar la propuesta mediante juegos heurísticos para fortalecer el desarrollo de su psicomotricidad en los estudiantes de cinco años de educación inicial.

3. Diseño del programa de juegos heurísticos.



4. Descripción de los componentes del diseño de la propuesta

4.1. Determinación del programa para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad.

Elaborar la propuesta de juegos heurísticos y la influencia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, elaborando el pre test que estaba constituido por un conjunto de ítems, indicadores que se desprendieron de la propuesta de juegos heurísticos debidamente seleccionados, determinándose de éste modo las razones del porque investigar en la muestra seleccionada.

4.2. Constitución de equipos de trabajo.

El resultado del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en escala valorativa: Nunca, A veces y siempre, para el desarrollo de la psicomotricidad

Selección de información pertinente de la propuesta de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad.

Resulta un hecho evidente, se tuvo que acudir a la literatura científica especializada sobre el constructivismo y el enfoque socio-afectivo y perceptivo motriz para recoger los aportes e identificar las teorías relacionadas al desarrollo de la psicomotricidad.

4.3. Selección de juegos heurísticos.

Se procedió a la selección de juegos heurísticos, su importancia en la unidad de aprendizaje que se adecuaban a la naturaleza de juegos creativos e innovadores con los que se pretende buscar alternativas de solución a diversos tipos de problemas en los estudiantes.

Concreción de la Propuesta

La opción más adecuada para concretar la propuesta fue precisamente los juegos y a continuación se exponen los juegos heurísticos.

ANEXO 4:

SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión de psicomotricidad N° 01

“EL otoño”

Responsable: Prof. Cruz Herminia Jara Salazar

Actividades de calentamiento:

1. Somos paraguas.

-)] Imaginar que somos paraguas, nos abriremos y cerraremos. Para abrirse, se colocarán con las piernas y los brazos abiertos; para cerrarse, flexionarán las piernas hasta quedar de rodillas al mismo tiempo que bajan la cabeza y los brazos hasta apoyarnos en el suelo. (Primero lo hace el docente y ellos lo imitarán).
-)] Poner música y andar por la clase. Al parar el sonido diremos: “¡Que llueve!, ¡que llueve!” , entonces, como hemos olvidado los paraguas en casa, todos correrán con las manos sobre la cabeza para no mojarse y se meterán debajo de las mesas.

Actividades de desarrollo de la sesión:

2. Las hojas del otoño.

-)] Dividir la clase en dos grupos, unos serán los barrenderos y los otros el viento.
-)] En el suelo estarán distribuidos tantos aros como barrenderos tengamos y hojas de árbol secas.
-)] Cuando suena la música (“El otoño de Vivaldi”), los barrenderos recogen las hojas del suelo y las meten en los aros.
-)] Cuando para la música el viento sopla y los niños/as que hacen de viento tienen que sacar las hojas de los aros mientras los barrenderos duermen. Cambiar de rol, los que hacen de barrenderos harán de viento y viceversa.

3. Las ardillas.

-)] Simular ser ardillas que caminan al ritmo de un pandero. Al oír la voz de “buscar alimentos”, caminarán a gatas imitando la recogida de frutos secos (mientras recogen frutos no sonará el pandero).
-)] Al dar con el pandero un golpe en seco, pasarán a la postura erguida y simularán llevar la comida a su nido (el nido estará encima de la silla).
-)] Subidos en la silla, permanecerán un ratito mientras toman el alimento (no suena el pandero mientras comen).
-)] Cuando suena otra vez el pandero, salen de nuevo a caminar, repitiéndose el juego.

Actividades de vuelta a la calma (relajación):

4. Las hormigas.

-)] Comentamos con todos los niños/as las características de las hormigas: sus movimientos son lentos, en otoño cuando llueve suelen verse “alúas” que son hormigas con alas, son pequeñas, pesan poco...

Sesión de psicomotricidad N° 02

“Giramos sin parar”

Responsable: Prof. Cruz Herminia Jara Salazar

Actividades de calentamiento:

- J **Choca los cinco:** En gran grupo los niños se desplazan por el patio. Cuando se crucen entre ellos se saludan girando y chocando los cinco. Variantes: Se saludan con chocando el pie, arrodillándose, con un beso, con la espalda, etc.
- J **¿Quién teme al Lobo?:** En gran grupo un compañero la queda es el lobo y pregunta al resto de sus compañeros ¿Quién teme al lobo? Y todos responden: ¡yo no! Y deben cruzar hacia el otro extremo del patio sin ser pillado por el Lobo. Los que sean pillados por el lobo se convierten en lobitos que ayudan al Lobo a cazar más lobitos.

Actividades de desarrollo de la sesión:

- J **¿Cómo giramos?:** en gran grupo todos caminan por el patio cuando el maestro da una palmada deben realizar un giro. ¿Cómo podemos girar? Se observan los giros que dan los niños y ordenamos al resto de la clase que gire como tal niño...Variantes: Giramos como si fuéramos un trompo, un trompo con los brazos abiertos, ahora con los brazos pegados al cuerpo, en la cabeza, giramos con las piernas abiertas, etc.
- J **Sígueme que te cogeré:** Se colocan por parejas alrededor de un aro. Colocan las manos en el suelo en el centro del aro y empiezan a girar sobre él intentando pillar a su compañero/a. Variantes: colocan un pie en el centro del aro y giran de pie sobre el aro, colocan los dos pies y giran sentados sobre el aro, cogen el aro de pie y giran agarrados del aro, se coloca un niño de pie en el centro del aro y el otro hace girar el aro alrededor de su compañero, etc.
- J **Los lápices locos:** En una colchoneta deben girar como un lápiz que rueda. Variantes: Con los brazos estirados, con los ojos cerrados, uniendo los pies con otro compañero y girando a la vez, etc.
- J **Pelota-ota:** ¿Cómo ruedan las pelotas?: En una colchoneta nos cogemos las piernas con las manos e intentamos rodar como una pelota. Variantes: Rodamos sobre la espalda, hacemos balanceos, como un balancín.
- J **Imitamos al inventor:** Un compañero propone una acción en la que intervenga un giro y los demás lo imitan. Variantes: Salto, giro y palmada, Salto, giro y mano en la cabeza, giro y mano a la oreja derecha, giro y dos palmadas, gira y agacharse, etc.
- J **El trompito:** Por pareja cada uno con una cuerda cogida por los extremos. Uno de los compañeros empieza a girar sobre sí mismo, enrollándose la cuerda sobre su cuerpo, el otro sigue sosteniendo la cuerda por un extremo. Cuando su compañero está totalmente liado tira de la cuerda y el otro va dando vueltas como un trompo. Variantes: se enredan los dos a la vez, giro hacia la derecha, giro hacia la izquierda, etc.
- J **Carrera de salchichones:** se colocan pequeños grupos de 5, a la señal, los primeros de cada grupo salen hacia la colchoneta. Al llegar a ella se extienden en forma transversal a la colchoneta y ruedan a todo lo largo de la misma. Gana el equipo que antes terminen todos sus componentes y que hayan rodado bien por la colchoneta. Variantes; Realizar las volteretas longitudinalmente, longitudinalmente con las manos en la cabeza, longitudinalmente con los brazos abiertos, etc.

ANEXO: 5

Juegos Heurísticos:

El cesto de los tesoros: jugar con objetos cotidianos

Qué se consigue con esta tarea

A través del aprendizaje activo se busca que el niño:

Estructure el pensamiento

Un clima relajado

Conocer y manipular materiales

Fomentar la atención y la concentración.

Aumento de la comprensión verbal

Las fases del juego heurístico

La sesión de juego heurístico debe durar alrededor de 45 minutos, depende del interés mostrado por los niños y el desarrollo de la misma. Des estos 45 minutos, se utilizan 25 para el juego en sí y el resto para organizar el material.

Durante la sesión podemos diferenciar 3 fases:

Preparación del material

El adulto prepara el material en un aula vacía (todo lo que se pueda) y libre de otros elementos de juego. Se han de seleccionar tres tipos de materiales sensoriales (alrededor de unos 150 objetos de este tipo con texturas y formas diferentes) y elegir los recipientes más adecuados que harán la función de contenedor. Se organiza la sala en varios puntos de juego, de manera que los materiales queden agrupados según sus cualidades. Los niños encontrarán el material esparcido por el suelo o bien, pueden observar cómo la maestra lo va colocando.

La exploración

En la fase de exploración, los niños combinan y exploran de manera libre los diferentes materiales y hacen todo tipo de cosas con ellos. Se hacen la pregunta

así mismos de “¿Qué puedo hacer?” para después comenzar a emparejar, tapar, destapar, abrir, cerrar, llenar, sacar, separar, girar, encajar, apilar, etc. El adulto en esta fase actúa de simple observador sin intervenir en la actividad salvo que sea necesario.

Recogida

En la fase de recogida, los niños acumulan el material y lo van clasificando con la ayuda del adulto, guardando cada material en el lugar que le corresponde. El educador les indica el nombre, la cantidad y el lugar donde se encuentra en relación con los demás objetos.

El papel del adulto

El adulto en esta actividad adquiere el papel de facilitador. Permanece atento y observando en un lugar donde le puedan localizar todos los niños. Su rol no le permite actuar, es decir, no debe estimular, sugerir, elogiar ni dirigir lo que deben hacer los niños. Su intervención solo debe darse cuando no haya más remedio como, por ejemplo, evitar peleas, disponer el material y en la recogida o animar si hay algún indeciso. Todo esto lo hará sin causar interrupciones.

ANEXO 6. Matriz de consistencia (Estructura Analítica)

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>Programa de juegos heurísticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años I.E. N° 248 La CongonaHuasmín.</p>	<p>¿De qué manera el programa de juegos heurísticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años I.E. N° 248 La CongonaHuasmín.</p>	<p>General</p> <p>Determinar el efecto del programa de juegos heurísticos en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 248 La CongonaHuasmín</p> <p>Específicos:</p> <p>-Identificar el nivel a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial, de la I. E. N°. 248 de la Congona, distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín2016, antes de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.</p> <p>-Diagnosticar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N°. 248 de la Congona, comprensión del distrito de Huasmín, de la provincia de Celendín2016, después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.</p>	<p>El programa de juegos heurísticos para mejorar de manera significativa el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de la I.E. N° 248 La CongonaHuasmín.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Programa de juegos heurísticos.</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de la Psicomotricidad.</p>	<p>Preexperimental</p> <p>El diseño propiamente es denominado, Diseño Pre-test y Post-test con un solo grupo</p>	<p>Población.</p> <p>Constituida por 46 estudiantes de inicial I. E. N° 248 La Congona.</p> <p>Muestra.</p> <p>Constituida por 12 estudiantes de la I.E. N° 248 La Congona-Huasmín</p>	<p>Observación.</p> <p>Ficha de observación.</p> <p>Cuestionario.</p>

	<p>-Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I. E. N° 248 del caserío de la Congona, distrito de Huasmín, provincia de Celendín- 2016, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos.</p>			
--	--	--	--	--

ANEXO 7:
Evidencias fotográficas



Evidencia de la aplicación de la variable independiente.

