



www.unipemuniveduca.com

Centro Educativo UNIPEM
Morelia, Michoacán

**“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la
psicomotricidad en los niños de educación inicial”.**

Ivonne Martínez Beatriz y Omar Fernando García Martínez

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

“The game as a strategy to favor the development of psychomotricity in children of initial education”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

*Postdoctorado en Desarrollo Curricular/ Centro Educativo UNIPEM, Toluca, México

RESUMEN

El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial, fue planteado después de haber observado la práctica docente y la poca importancia brindada al tema del desarrollo de la psicomotricidad mediante el juego. La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social.

Según Guy Jacquin, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. Seguidamente, Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

La educación inicial se define como el proceso de enseñanza y aprendizaje cuyo objetivo es lograr el desarrollo y la transformación de las capacidades de las niñas y los niños desde el nacimiento hasta los tres años de edad; debe llevarse a cabo mediante una intervención planeada, sistemática y de calidad por parte de los diferentes agentes educativos, instituciones y grupos sociales (padres-madres, tutores, cuidadores) involucrados en el proceso de enseñanza.

Palabras clave: Psicomotricidad, desarrollo, juego, habilidades, educación inicial.

INTRODUCCIÓN.

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

Este proyecto es de gran importancia, dado que su propósito esencial va encaminado a proponer y desarrollar estrategias que contrarresten las dificultades en la psicomotricidad que se observan en los estudiantes del nivel de educación inicial.

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

Este proyecto es benéfico para los estudiantes en la medida en que se les brinde la oportunidad de desarrollar la habilidad motora, es lamentable que no se utilicen estrategias en la escuela como el juego para fortalecer está en los niños, dentro del mismo se realizan diferentes movimientos que estimulan el desarrollo de las capacidades perceptivas como lateralidad, coordinación y el equilibrio.

Con la presente investigación se trata de dar a conocer la importancia que tiene el desarrollar la psicomotricidad en el nivel de educación inicial, ya que en muchas ocasiones tanto padres de familia como docentes están más interesados en el aprendizaje académico como escribir, leer, contar de manera correcta a una edad temprana, haciendo a un lado que antes de desarrollar esas habilidades es necesario atender otras en los niños, que les permitirán en un futuro desarrollar fácilmente ese tipo de características, es de suma importancia que los niños vivan poco a poco cada una de sus etapas, desarrollando sus destrezas según su edad y no adelantarlos o brincarlos para que sean sobresalientes.

DESARROLLO

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

La presente investigación se realizó utilizando la metodología cualitativa, el cual nos muestra las cualidades de un fenómeno u objetivo, bajo un enfoque constructivista ya que trataremos de proporcionar las herramientas necesarias para encontrar soluciones a los problemas que al estudiante se le presenten, como figuras constructivistas podremos mencionar a Jean Piaget y Lev Vigotski.

Conceptualización de metodología.

El término metodología se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica. Este término se encuentra vinculado directamente con la ciencia, sin embargo, la metodología puede presentarse en otras áreas como la educativa, en donde se encuentra la metodología didáctica. La cual. Tiene que ver con todo lo relacionado con las formas o métodos de enseñanza que permiten el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje, que en este caso sería la obtención de los conocimientos necesarios para el aprendizaje, desarrollo y entendimiento de diversas maneras de aprender un trabajo o profesión en especial. Las metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza son: la deductiva, la inductiva y la analógica o comparativa.

Concepto de motricidad

El término se emplea en el campo de la salud. Su estudio sigue un amplio análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez. Investigan todas las etapas, causas y efectos de un acto motor y da explicación a todo lo relacionado con el movimiento del ser vivo. El acto motor sigue varias etapas para llegar a efectuar un movimiento. (<https://www.ecured.cu/Motricidad>)

Concepto de psicomotricidad.

Disciplina que, partiendo de una concepción de tipo integral sobre el individuo, se ocupa de estudiar y determinar la interacción que se establece entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento de esa persona y como estas resultan ser muy importantes para su desarrollo como individuo, para desarrollar su capacidad de expresión y de relacionarse positiva y efectivamente con el mundo que lo rodea y en el cual está inserto. (López, 2005 p. 14).

Concepto de niño.

Como niño se comprende al individuo que tiene pocos años de vida y, se encuentra en el periodo de la niñez. La palabra niño es de origen latín “infans” que significa “el que no habla”.

Antiguamente, los romanos usaban el término niño para identificar a la persona desde su nacimiento hasta los 7 años. En el área de la psicología, niño es una persona que aún no ha alcanzado madurez suficiente para independizarse. (<https://www.significados.com/nino/>).

Universo del problema.

El presente proyecto se llevó a cabo dentro de la comunidad de Toluca, en el Centro de Atención Infantil (CAI) No. 1, en las salas de maternal, nuestro propósito es implementar el juego como estrategia para la práctica motriz en los niños y niñas, enriquecer su psicomotricidad por medio de estrategias didácticas como el juego en distintos grados de dificultad, contar con los elementos teóricos y prácticos para favorecer el desarrollo psicomotriz del niño, poniendo énfasis a las necesidades e intereses de cada alumno.

Mención del problema.

Dentro del Centro de Atención Infantil No. 1 se trabajó en las salas de maternal, con niños que sus edades oscilan entre los 12 meses a 3 años, en estas salas se realizaron observaciones en distintos momentos del día, se aplicaron los siguientes test de inteligencias múltiples, test de estilos de aprendizaje y el test de desarrollo psicomotor (TEPSI).

Cabe hacer mención que la aplicación de cada uno de los test fue de manera individual ya que por la edad de los niños no es posible aplicarlo grupalmente; también se realizaron situaciones didácticas de manera grupal con el fin de poder observar distintas reacciones o comportamientos de los niños en situaciones en las cuales los menores tuviera que enfrentar retos como por ejemplo el mantener su equilibrio, saltar obstáculos, brincar en un pie, caminar de reversa, identificar figuras y colores, conceptos como grande-pequeño, largo-corto, mucho-poco, el identificar su género, abotonar, desabotonar, construir torres, reconocer distintas acciones.

Categorías y subcategorías de análisis.

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
------------	---------------

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

EL JUEGO	<p>Estrategia: es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.</p> <p>Estrategias didácticas: hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.</p> <p>Las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos.</p> <p>Tipos de juego: según la edad y la etapa de desarrollo los tipos de juego son los siguientes.</p> <p>0 años - Sensoriomotor - Funcional 2 años – Preoperacional - Simbólico 6 años - Operacional concreto - Reglado 12 años - Operacional formal – Reglado</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>Educación Inicial: es un momento dentro del horario de clases en el que el niño puede desarrollar habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo ya que a partir de él es que adquirirá otros conocimientos.</p> <p>Educación Preescolar= En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que influye directamente sobre el desarrollo en los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que influye directamente sobre el desarrollo intelectual, afectivo y social.</p> <p>A nivel motor; Permite al niño dominar su movimiento corporal</p> <p>A nivel cognitivo; Permite al niño mejorar en memoria, atención y concentración.</p> <p>A nivel social y afectivo; Permite a los niños conocer y afrontar sus miedos, así como relacionarse con los demás.</p> <p>Educación Especial= La educación especial se ha visto a lo largo de la historia como un enfoque educativo distinto a la educación que se proporciona a la población infantil, por tanto, se ha trabajado en conseguir ideologías de inclusión, para que el sistema educativo brinde atención a todos los niños y niñas.</p>

Juego.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

Tipos de juegos en función de las distintas fases evolutivas según Piaget.

Si realizamos una clasificación a escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos tenemos que tomar como referencia a Piaget y las etapas de desarrollo.

Edad	Etapa de desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

Figura 1. Escala evolutiva infantil

Juegos Funcionales.

Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

Juegos simbólicos

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y los acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles, el juego es esencial en la vida de los niños. A través del juego el pequeño explora el mundo y va comprendiéndolo, además de desarrollar sus intereses y, por supuesto, divertirse. No obstante, a medida que el niño crece, el juego va cambiando, adquiere más matices y se complejiza.

Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interactúen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada. Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Psicomotricidad.

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. (Martínez, Heredia, 2008).

Educación.

Puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo con el grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo, en el caso de los niños, la educación busca fomentar el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensoriomotor y estimula la integración y la convivencia grupal.

La educación formal o escolar, por su parte, consiste en la presentación sistemática de ideas, hechos y técnicas a los estudiantes. Una persona ejerce una influencia ordenada y voluntaria sobre otra, con la intención de formarle. Así, el sistema escolar es la forma en que una sociedad transmite y conserva su existencia colectiva entre las nuevas generaciones.

Por otra parte, cabe destacar que la sociedad moderna otorga particular importancia al concepto de educación permanente o continua, que establece que el proceso educativo no se limita a la niñez y juventud, sino que el ser humano debe adquirir conocimientos a lo largo de toda su vida.

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

Dentro del campo de la educación, otro aspecto clave es la evaluación, que presenta los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación contribuye a mejorar la educación y, en cierta forma, nunca se termina, ya que cada actividad que realiza un individuo es sometida a análisis para determinar si consiguió lo buscado.

Educación inicial.

La educación inicial es el proceso de atención educativa oportuna y pertinente para las necesidades, intereses y características de las personas de 0 a 3 años. La educación inicial es una etapa educativa con identidad propia que hace efectivo el derecho a la educación.

La educación inicial se define como el proceso de enseñanza y aprendizaje cuyo objetivo es lograr el desarrollo y la transformación de las capacidades de las niñas y los niños desde el nacimiento hasta los tres años de edad, debe llevarse a cabo mediante una intervención planeada, sistemática y de calidad por parte de los diferentes agentes educativos, instituciones y grupos sociales (padres-madres, tutores, cuidadores) involucrados en el proceso de enseñanza.

La Educación Inicial en México ha seguido un largo proceso de búsqueda para ser reconocida y valorada como parte del proceso educativo, este es el nivel educativo responsable de brindar a los bebés y los niños menores de tres años de edad atención profesional, sistemática, organizada y fundamentada, así como orientación a los padres de familia y adultos que interactúan con ellos.

La educación inicial es la oportunidad para desarrollar las potencialidades, los talentos, las capacidades de los niños a partir del nacimiento, es el momento para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y destrezas, para formar valores, y establecer formas de convivencia sana y pacífica, es enseñar a los niños a respetar y amar la naturaleza y su entorno. Es apoyarlos para que desarrollen conciencia de sí mismos y del lugar que ocupan en el núcleo familiar y social, es fortalecer su autoestima para alcanzar madurez y autonomía en beneficio del éxito en todos los ámbitos de su vida. (Programa de educación inicial aprendizajes clave, p.18).

Tipo de investigación y características.

Características de la investigación cualitativa.

El presente trabajo tiene como fin conocer y aumentar las cualidades de los menores en educación inicial y especial a través de distintos tipos de juego para acrecentar su desarrollo psicomotriz, mismos que se realizaron en las instalaciones del Centro de Atención Infantil número uno y el Centro de Atención Múltiple número 17, actividades que se llevaron a cabo con distintas técnicas y el uso de varios materiales, audiovisuales e instrumentos musicales, obteniendo importantes resultados dentro de la presente investigación cualitativa.

La investigación cualitativa, conocida también con el nombre de metodología cualitativa, es un método de estudio que se propone evaluar, ponderar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, conversaciones, registros, memorias, entre otros, con el propósito de indagar en su significado profundo.

Se trata de un modelo de investigación de uso extendido en las ciencias sociales, basado en la apreciación e interpretación de las cosas en su contexto natural. Así, se distingue de otras formas de investigación, tales como la investigación cuantitativa, orientada a estudios sobre la base de abstracciones numéricas o estadísticas. Se distingue también de los modelos clásicos científicos, enfocados en la observación empírica a partir de experimentos.

Este tipo de investigación se desarrolla ampliamente a partir del siglo XX, gracias a la aparición de la antropología cultural, que pretende estudiar los fenómenos humanos.

Características de la investigación cualitativa

- 1) Es interpretativa. Analiza el lenguaje (escrito, hablado, gestual o visual), los términos del discurso, los comportamientos, las representaciones simbólicas y las cualidades de los procesos de intercambio.
- 2) Su lugar de estudio es el contexto natural del fenómeno a estudiar, lo que puede implicar el desplazamiento del sujeto investigador. Comprende la importancia de analizar los fenómenos en su contexto natural, en el cual tienen lugar el universo de representaciones simbólicas que mueven a sus agentes.
- 3) No plantea hipótesis, sino que, a partir de preguntas abiertas y a la luz de las indagaciones, construye interpretaciones y conclusiones sobre los fenómenos estudiados.
- 4) Recurre a diversos métodos, por lo cual se considera “multimétodo” y plural. Los métodos elegidos responden a diseños específicos según los fenómenos a estudiar. Pueden abarcar modelos de interacción y participación o modelos humanísticos tradicionales.

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

- 5) Estudia la especificidad de situaciones particulares, descifrando el significado último atribuido por sus agentes participantes.
- 6) Parte de una mirada holística. Comprende que su objeto de estudio responde a una cultura, cuyos valores debe respetar para que el análisis sea válido.
- 7) Entraña el riesgo de verse interferida por los prejuicios o juicios de valor que porte el investigador.

Tipos de investigación cualitativa

La investigación cualitativa tiene más de un método y paradigma, según el área de conocimiento y según el problema a abordar.

Estudio de casos: Este tipo de investigación cualitativa pretende analizar un problema para identificar sus características y tomar decisiones a partir de allí.

Investigación etnográfica: En este modelo, el investigador se plantea, apenas, comprender la realidad de valores, símbolos y conceptos representados en una determinada cultura o subcultura.

Investigación participativa: Pretende que los miembros de la comunidad formen parte del proceso de construcción del conocimiento generado a partir del proyecto, así como en la toma de decisiones y en las diferentes fases de ejecución del mismo.

Investigación-acción: Pretende transformar, cambiar y mejorar una determinada realidad.

Técnicas de investigación cualitativa

Entre las muchas técnicas de investigación cualitativa se pueden mencionar:

- Observación participante.
- Grupos focales.
- Entrevistas (estructuradas y no estructuradas).
- Historias de vida (implica registros audiovisuales).
- Cuestionarios abiertos.
- Notas de campo.
- Diálogo.
- Arqueo de fuentes.

En caso de ser un proyecto de investigación de tipo cualitativa; investigación – acción se considera la valoración del problema o idea general que precisamente se aspira estudiar;

“...la acción se refiere a la implementación del plan da acción; la observación incluye una evaluación de la acción a través de métodos y técnicas apropiados; la reflexión sobre los resultados de la evaluación, sobre la acción total, y proceso de la investigación, lo que puede llevar a identificar un nuevo problema y, por supuesto, a un nuevo ciclo de planificación, acción, observación y reflexión”. (Latorre, 2005, p. 40).

En el caso de tratarse de una investigación de tipo cuantitativa, Andrade de Souza, (1968) define al diagnóstico como “un método de conocimiento y análisis del desempeño...” de una “...institución, interna y externamente, de modo que pueda facilitar la toma de decisiones”. (Número de página)

La cercanía del investigador con el estudio y los sujetos le permite el desarrollo de un punto de vista más sensible dentro del campo. De esta manera se detectan problemas o situaciones complejas que de otra forma podrían pasarse por alto.

Es interpretativa en la medida en la que se centra en que definiciones diferentes son igualmente importantes para el análisis. Esto libera la interpretación de resultados generalizados, donde no existe definición exacta o universal para todos los comportamientos.

El conocimiento nuevo procedente de los resultados emerge a través de un proceso inductivo; el enfoque no requiere ser probado por teorías existentes, por el contrario, busca producir nuevas teorías.

La observación en contexto permite al investigador estudiar las formas no verbales de comunicación como el lenguaje corporal y la entonación, como respuesta de los sujetos en el contexto.

Limitaciones: el tiempo para la recolección de datos, el análisis e interpretación de ellos es extenso, el estudio no puede ser reproducido en ningún nivel o capacidad, y los resultados no pueden ser aplicados ni generalizados en contextos más grandes,

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

la presencia del investigador termina teniendo un impacto significativo en los sujetos, la anonimidad y confidencialidad entre las partes puede presentar problemas a la hora de determinar los resultados.

El mayor problema con la investigación cualitativa es la validez y confiabilidad de los métodos y resultados. Aplicarle estándares convencionales de confiabilidad es muy difícil y hace muchas veces a los estudios no ser tomados con total seriedad.

La investigación o metodología cualitativa es el tipo de método de investigación de base lingüístico-semiótico usado principalmente en ciencias sociales se suele considerar técnicas cualitativas todas aquellas distintas a la encuesta y al experimento. Se divide en entrevistas abiertas, grupos de discusiones o de grupo o técnicas de observación.

Recoge los discursos completos de los sujetos, para proceder luego a su interpretación, analizando las relaciones de significado que se producen en determinada cultura o ideología. La investigación cualitativa no insiste en la representación. Afronta sus problemas de validez extrema a través de diversas estrategias, entre ellas las más comunes la permanencia prolongada en el campo, los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede intentando sacar sentido o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados para las personas implicadas. Es aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas habladas o escritas y la conducta observable en la investigación cualitativa.

Formas específicas de investigación.

Etnografía: Es aquella investigación que estudia las cualidades y características del objeto de estudio mediante la observación participante. Estudia las etnias y significa el análisis del modo de vida de un grupo de individuos con características comunes mediante la observación y descripción de algo.

Investigación participativa.

Se trata de una actividad que combina la forma de interrelacionar de la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador.

Investigación acción.

Tiene semejanza con la participativa. Es uno de los intentos de resumir lo que tiene que ver de identidad necesaria para construir una teoría. La investigación acción, es un término acuñado y desarrollado por Kurt Lewin en varias de sus investigaciones (Lewin, 1973), actualmente, es utilizado con diversos enfoques y perspectivas, depende de la problemática a abordar.

Es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella. La investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda, conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa.

Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación – acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En general, la investigación – acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Referentes teóricos de la investigación

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Teoría Piagetiana

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Diferencias y semejanzas entre las teorías

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Para el presente documento se realiza la siguiente propuesta con una serie de actividades que les ayudará a los alumnos de educación inicial y especial a desarrollar y mejorar su psicomotricidad.

NP	ACTIVIDAD	CARACTERISTICAS GENERALES
1	A las estatuas de marfil	coordinación, fuerza y equilibrio, ubicación espacial.
2	Juguemos a caminar	Coordinación, fuerza y equilibrio
3	Todos a su casita	coordinación, fuerza y equilibrio, ubicación espacial.
4	Conejos a sus conejeras	coordinación, fuerza y equilibrio, ubicación espacial.
5	Lluvia de pelotas	Trabajar la percepción espacio-temporal, fuerza, coordinación
6	Baile de colores	Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención.
7	Las carreritas	Estimula el gateo y tono muscular
8	Hagamos una orquesta	Coordinación, atención
9	Atravesando horizontes	Gateo, tono muscular, equilibrio
10	Baile del dragón	Marcha, percepción, atención, coordinación
11	Somos equilibristas	Equilibrio, fuerza, atención
12	Escobifut	Desarrollo de la coordinación motriz y visual, percepción espacial.
13	El parque mágico	Potenciar la velocidad de reacción y la percepción espacio temporal, equilibrio, fuerza.
14	Encantados	Trabajar la percepción corporal, coordinación.
15	Rodar mi cuerpo	coordinación, fuerza y equilibrio, ubicación espacial.

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y emocional del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación inicial donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad inicial, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que las niñas y niños de educación inicial, alcancen un desarrollo motor conforme a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que, al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

CONCLUSIONES

Tras la revisión teórica y la aplicación de las distintas estrategias, es posible concluir que el juego es una práctica, una herramienta educativa que apoya y acompaña el desarrollo integral de cada niño y niña, abarcando aspectos cognitivos, motrices, emocionales, afectivos y sociales, el permitir que los niños realicen el juego libre se les esta dando la oportunidad de que desarrollen su expresividad motriz de manera natural.

Así mismo podemos corroborar que el desarrollo de la psicomotricidad no es realizar educación física como se hace cotidianamente dentro de las aulas escolares, si no que va más allá de la realización de simples ejercicios, es importante que cada uno de los docentes de los distintos niveles de educación básica tengan claro que es lo que le corresponde apoyar en el desarrollo evolutivo de los niños, en especial lo referente a la psicomotricidad.

En la ejecución de cada uno de los juegos se pudo observar que los niños disfrutaban y se involucran más en la participación de estos, puesto que si se presentaban actividades como simples ejercicios para ellos era algo rutinario y no despertaba su interés, por lo que el objetivo de la actividad no era alcanzado, por el contrario al ser presentadas las actividades de manera lúdica los niños participan activamente, al darles libertad dentro del juego los pequeños podían poner en práctica sus habilidades y de esta manera tanto se alcanzaron los objetivos planteados como el desarrollo de otras destrezas.

Es importante que dentro de nuestra labor docente seamos innovadores, creativos y sobre todo perseverantes ya que en muchas ocasiones no se obtienen los resultados deseados a la primera y más al trabajar con niños de educación inicial ya que la edad correspondiente a este nivel va desde los cero a los 3 años de edad, así que dentro de este nivel educativo los agentes educativos nos convertimos en lectores tanto de emociones como de necesidades pues la edad de estos niños aun es muy corta y les impide expresar verbalmente sus gustos y necesidades.

“El juego como estrategia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial”.

* Ivonne Martínez Beatriz; * Omar Fernando García Martínez

BIBLIOGRAFÍA

Motricidad. (2014, octubre 14). EcuRed, Consultado, noviembre 09, 2021 en

<https://www.ecured.cu/Motricidad>

Revista de investigación en Logopedia (2017, enero 8). UCLM, Consultado, octubre 29,2021 en

<https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005.pdf>

Significados general, consultado, abril 10, 2020 en <https://www.significados.com/nino/>

Psicomotricidad, Monografías.com, (febrero 2020), consultado noviembre 12,2021 en

<https://www.monografias.com/trabajos39/psicomotricidad/psicomotricidad.shtml> Pugmire-Stoy (2006) Teorías del juego, monografías.com, consultado noviembre 10,2021 de <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

Piaget, Etapas del juego, Educacion.es, recuperado noviembre 15 del 2021 de

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Revista interuniversitaria de formación del profesorado (agosto 2, 2008) recuperado noviembre 13 del 2021 de

<https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>

Programa de educación inicial: un buen comienzo (2017), secretaria de Educación Pública.

Vygotsky, Teoría del juego (2011, enero) E-Innova BUCM, recuperado noviembre 03 del 2021 de

<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YZbYrdAzBIU>