

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DEL NIÑO EN LA  
EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EXALUMNAS DE LA  
PRESENTACIÓN DE IBAGUÉ – TOLIMA**


**DIANA CAROLINA SANTAMARÍA VARÓN  
JORGE ANDRÉS SANTAMARÍA VARÓN**

**Trabajo de grado como requisito parcial para optar por el título de  
Especialista en Pedagogía**

**Directora  
BETTY ROJAS DE RAMÍREZ  
Doctora en Educación**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA  
IBAGUE TOLIMA**

**2016**

	<b>UNIVERSIDAD DEL TOLIMA</b> <b>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION</b> <b>ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA</b> <b>ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO</b>	
---	---	--

**ACTA No. 01**

En Ibagué, a las 8:00 a.m. del día 27 de noviembre de 2016, se reunieron en el Bloque 32 – 102 de la Facultad de Educación de la Universidad del Tolima, la profesora Dra. BETTY ROJAS DE RAMÍREZ, quien orientó el Seminario de Investigación I y II, y los estudiantes de la cohorte XVII grupo 03, con el objeto de realizar las sustentaciones de los trabajos de grado para su correspondiente aprobación, como requisito para optar por el título de ESPECIALISTA EN PEDAGOGIA. Observadas y evaluadas las exposiciones se aprueban los siguientes trabajos de grado y se les otorga su correspondiente nota como sigue:

NOMBRES	TÍTULO DEL TRABAJO	CALIFICACIÓN
Andrés Santamaría varón Diana carolina Santamaría	La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en edad preescolar de la Institución educativa Exalumnas de la presentación de Ibagué	36

Siendo las 4:30 p.m. Se dio por terminada la reunión convocada para los fines descritos anteriormente. La docente, Dra. BETTY ROJAS DE RAMÍREZ leyó la presente acta, la cual se firmó a continuación

  
 NESTOR WILLIAM APONTE  
 Candidato a Doctor  
 Director de la Especialización  
  
 Mg. DIEGO ROJAS  
 Docente Jurado

  
 Dra. BETTY ROJAS DE RAMÍREZ  
 Docente Seminario de Investigación

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a...

A mi Señor, Jesús, quien nos dio la fe, la fortaleza, y la salud para terminar este proyecto.

A nuestros hijos que nos prestaron el tiempo que les pertenecía para terminar este trabajo de investigación y a todos aquellos amigos, familiares y demás que nos prestaron su ayuda para la realización del mismo.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestros padres, Jorge Santamaria y Maria Ofhir Varón quienes nos enseñaron desde pequeños a ser responsables y a luchar para alcanzar nuestras metas.

A la Doctora Betty Rojas por la disposición, asesoría, colaboración, comentarios y sugerencias que permitieron la consecución de este proyecto de investigación.

Gracias.

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	9
<b>1. JUSTIFICACIÓN</b> .....	10
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION</b> .....	11
<b>3. OBJETIVOS</b> .....	13
<b>3.1 OBJETIVO GENERAL</b> .....	13
<b>3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	13
<b>4. ANTECEDENTES</b> .....	14
<b>5. HIPÓTESIS</b> .....	17
<b>5.1 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION</b> .....	17
<b>6. MARCO TEÓRICO</b> .....	18
<b>6.1 MARCO ESPACIAL</b> .....	18
<b>6.1.1 Misión</b> .....	18
<b>6.1.2 Visión.</b> .....	19
<b>6.1.3 Política de Calidad.</b> .....	19
<b>6.1.4 Principios y Valores.</b> .....	19
<b>6.2 MARCO REFERENCIAL</b> .....	19
<b>6.3 MARCO CONCEPTUAL</b> .....	26
<b>6.3.1 Tipos de Estrategias Pedagógicas.</b> .....	37
<b>6.4 MARCO LEGAL</b> .....	47
<b>7. METODOLOGÍA</b> .....	51
<b>7.1 DISEÑO Estrategia</b> .....	51

<b>8. CONCLUSIONES</b> .....	54
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	55
<b>REFERENCIAS</b> .....	56
<b>ANEXOS</b> .....	61

## RESUMEN

Este proyecto de investigación fue realizado con el fin de conocer las dificultades motrices de las estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación de la ciudad de Ibagué, en los aspectos lúdicos deportivos, desarrollo psicológico, social y aprendizajes. Pretendiendo aplicar estrategias pedagógicas donde el juego sea la herramienta para el desarrollo motriz de la edad preescolar.

Es así, que este trabajo de investigación descriptivo tiene como finalidad definir, clasificar y caracterizar el objeto de estudio sobre la importancia del juego en el desarrollo de las niñas, dándonos como resultado una muestra cualitativa, observacional donde se registrar el comportamiento habitual de los educandos.

De igual forma nos basamos en autores como Piaget que nos muestra el juego y los juguetes como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño y Vigotsky que habla del juego como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Como resultados esperados se busca que por medio del juego se puedan desarrollar dichas habilidades motrices de las niñas de la institución educativa exalumnas de la presentación teniendo en cuenta lo anteriormente nombrado y con el apoyo de directivos docentes y demás entes que nos pueden brindar su colaboración y aportes para la realización de dicho proyecto.

**Palabras claves:** Motriz, juego, aprendizaje, estrategia, desarrollo, psicológico, social

## ABSTRACT

This research project was carried out with the purpose of knowing the motor difficulties of the preschool students of the Educational Institution Exalumnas of the Presentation of Ibagué city, in the sporting aspects, psychological, social development and learning. Pretending to apply pedagogical strategies where the game is the tool for the motor development of the preschool age.

Thus, this descriptive research aims to define, classify and characterize the object of study on the importance of game in the development of girls, giving us as a result a qualitative, observational sample where the usual behavior of learners.

Likewise, we are based on authors such as Piaget who shows us the game and toys as "useful materials" for the psychomotor, sensory motor, cognitive development of logical thinking and language in the child and Vigotsky that speaks of the game as an instrument and Socio-cultural resource, the joyful role of being a driving force of the child's mental development, facilitating the development of higher functions of understanding such as attention or voluntary memory.

As expected results it is sought that through the game can be developed such motor skills of the girls of the educational institution exalumnas of the presentation taking into account the aforementioned and with the support of teaching directors and other entities that can provide their collaboration and contributions for the realization of this project.

**Keywords:** Motor, game, learning, strategy, development, psychological, social



## INTRODUCCIÓN

Para nadie es un secreto que el juego es uno de los elementos del desarrollo y crecimiento más importantes y fundamentales, pues a través de éste los niños y las niñas adquieren habilidades de diferente índole, sociales, lúdicas, de motricidad, entre otras, que les facilitan el aprendizaje de las diferentes temáticas, esenciales para el fortalecimiento de la capacidad cognitiva, así como mejorar las destrezas para relacionarse con los demás, asumir retos, aceptar derrotas, y en general, estar activos mediante actividades que les permiten canalizar el exceso de energía, tan común hoy en día en los menores.

Sin duda alguna el juego es parte fundamental en el proceso de enseñanza–aprendizaje, de tal forma que no debe estar excluido en el diario quehacer educativo, pues a través de las diferentes actividades deportivas el docente posibilita la adquisición de valores tales como la tolerancia, el respeto, la convivencia, el trabajo en equipo, etc., así como también contribuye al desarrollo de la capacidad física, fundamental para un óptimo crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas.

Definitivamente el juego es inherente a la vida de los niños y niñas, en cualquiera de las dimensiones del desarrollo y crecimiento estará presente, de allí que la presente investigación se centra en analizar la importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa Exalumnas de la Presentación de Ibagué, de tal forma que facilite el diseño de una estrategia pedagógica a partir del juego, encaminada a crear hábitos saludables en los menores para fortalecer la capacidad física, así como mejorar la habilidad para relacionarse con los compañeros y adquirir valores, logrando adicionalmente la motivación y participación de los niños y niñas en las diferentes actividades de aprendizaje.

## 1. JUSTIFICACIÓN

Debido a las falencias identificadas en las niñas a nivel motriz y social por parte de los docentes de la Institución Educativa exalumnas de la presentación surgió la necesidad teniendo en cuenta este tipo de población y su problemática de crear un proyecto donde por medio de juego como herramienta pedagógica se puedan corregir dichas falencias identificadas en las niñas de la institución.

Es así que por medio del juego se buscara corregir y fortalecer tanto debilidades como habilidades que pueden presentar las niñas de la institución educativa exalumnas de la presentación teniendo en cuenta las diferentes estrategias que se usaran para corregir lo anteriormente nombrado.

El desarrollar habilidades motrices como lo son la procepción, trabajos de saltabilidad, el manejo de lateralidad, manejo de los espacios, trabajos en equipo y crear vínculos socio afectivo seria objetivos a cumplir para la realización de dicho proyecto.

Ahora es de aclarar que la realización e implementación de dicho proyecto está presupuestado para un año, se usaran materiales tales como son aros, balones, cuerdas, conos, cintas elásticas y la mayor parte de ejercicio se efectuaran en la cancha deportiva de la institución. De igual forma el contar con los docentes que nos apoyaran en la realización del proyecto.

Finalmente se espera que el proyecto de los resultados esperados a la hora de ser implementado teniendo en cuenta todo lo expuesto para que así pueda ser no solo usado por nuestra institución si son las demás instituciones que así lo requieran.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

Una de las situaciones anómalas que se presenta de forma recurrente en la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación de la ciudad de Ibagué –Tolima, es la falta de interés de las niñas por las actividades lúdicas y recreativas, muy seguramente por la falta de direccionamiento del juego como herramienta metodológica de aprendizaje, esto conlleva a que las niñas participen de forma poco proactiva ya que no les genera ninguna motivación jugar, considerando que no tiene ningún tipo de estímulo, perciben desorganización, se desenvuelven a partir de percepciones inmediatas de la situación del juego, por ende solo hacen lo primero que se les viene a la mente.

Esto no les permite a las niñas desarrollar el pensamiento crítico, de tal forma que visualicen el juego como un mecanismo a través del cual logren articular las diferentes habilidades psicológicas y sociales, de tal forma que faciliten la coordinación de los esfuerzos físicos requeridos para el desarrollo motriz, lo que contraviene la esencia del juego que prevé el hecho de que las niñas deben disfrutar de las actividades deportivas y recreativas, éstas últimas sujetas a fines educativos para así conseguir el máximo beneficio en términos de enseñanza y aprendizaje.

En ese orden de ideas, el aporte que se hace a nivel de preescolar en la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación no es acorde con las necesidades de desarrollo motriz que requieren los estudiantes, ya que no genera motivación en ellos para participar, lo que no les permite experimentar este tipo de actividades de aprendizaje de forma coherente con los fines educativos que plantean el desarrollo de la motricidad, la personalidad, el fortalecimiento de vínculos sociales, y en general, el perfeccionamiento de las habilidades cognitivas y sociales, que todo niño y niña requiere para el crecimiento y desarrollo integral, y que en consecuencia, denotan falencias en el saber hacer y quehacer de la institución.

En virtud de lo anterior, se plantea la siguiente pregunta problematizadora:

- ¿Cuál sería la estrategia metodológica a implementar a partir del juego para el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué–Tolima?
- ¿Cómo puede el juego contribuir a mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje?
- ¿Qué probabilidad tiene el juego de crear hábitos saludables en el niño?
- ¿Cuándo el juego desarrolla habilidades motrices en el niño?
- ¿Qué tipo de experiencias prácticas se pueden desarrollar con el juego cooperativo?
- ¿Qué estrategias de juego usan los docentes en el aula?

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una estrategia pedagógica que aplique el juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa Exalumnas de la Presentación de la ciudad de Ibagué–Tolima.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Demostrar como por medio del juego creamos hábitos saludables en las niñas.
- Identificar las habilidades motrices que se pueden desarrollar con el juego individual y/o cooperativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Proponer el juego como estrategia de aula para el aprendizaje y desarrollo del cuerpo y los sentidos.

#### 4. ANTECEDENTES

En el marco de la Ley General de Educación, el Estado Colombiano establece en el Artículo 5º como uno de los fines de la educación en Colombia:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. (Ministerio de Educación Nacional, 1994, p. 1).

Esta concepción prevé una perspectiva integral en el desarrollo del individuo desde la praxis de la académica, que conlleva una diversidad de factores en el proceso de enseñanza–aprendizaje a considerar, y que beneficiarán la inclusión social y económica futura del colombiano.

En tal sentido, en el contexto de la educación, el ser humano presenta diferentes etapas de aprendizaje, cada una de ellas requiere de estrategias pedagógicas específicas que contribuyan a adquirir los conocimientos que requieren, y que irán fortaleciendo la capacidad cognitiva del individuo a lo largo del proceso educativo; para el caso específico de la investigación, la etapa corresponde a la educación preescolar, que “corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Ministerio de Educación Nacional, 1994, Art. 15, p. 1).

Durante esta etapa es fundamental en el proceso de enseñanza–aprendizaje la implementación de estrategias pedagógicas que contemplen el juego, ya que éste es una herramienta educativa que facilita, además del aprendizaje, la interacción social, la adopción de roles, la participación, el trabajo en equipo, y por supuesto, el

mejoramiento de las condiciones físicas, que promoverán el crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas.

El juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, muchos juegos poseen reglas severas y actividades costosas o exigentes que buscan dificultad para la solución de los mismos, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que producir placer.

Sin embargo, para que haya juego y para que el niño/a se divierta y adquiera conocimiento, los obstáculos a superar deben cumplir un papel importante para evitar caer en el aburrimiento a nivel individual o colectivo. En ese sentido, el juego.

Es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible juegos, como cualquier otra actividad educativa.

Es así que mediante la actividad lúdica, inspirada por el juego, el niño desarrolla la motricidad, afirma la personalidad, imaginación y enriquece los vínculos sociales; desde el punto de vista motriz, el juego potencia el desarrollo y la confianza en el uso del cuerpo y los sentidos para el desenvolvimiento en las lúdicas. A través del juego se desarrollan capacidades sensoriales como estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio visual, (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial) percepción rítmico temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo) percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa. Piaget, (1969) afirma “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”. (Malavé, Moreno, Serra, Ayala & González, 2009, p. 16)

Sin duda alguna, la motricidad es la base fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que a medida que éste se mueve e interactúa con el ambiente socio-

cultural va adquiriendo experiencias que le permiten obtener nuevos aprendizajes. En virtud de lo anterior, el juego es determinante en el proceso de enseñanza–aprendizaje durante los primeros años escolares, ya que facilita al niño/niña el aprendizaje, promueve la investigación en éste permitiendo que descubra el mundo que los rodea, estructurándolo y comprendiéndolo, por lo que el docente debe ser hábil y tener iniciativa para crear juegos que se adapten a los intereses, las necesidades, las expectativas de los niños y niñas, considerando la edad y el ritmo de aprendizaje de éstos.

En definitiva, es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural.

Por otra parte, cabe resaltar que el proyecto de investigación es novedoso dentro de la misma institución, ya que contará con nuevas ideas y estrategias de juegos variados y bien organizados, que promoverán la participación directa de los docentes, convirtiéndose en toda una estrategia pedagógica que contrarrestará la actual situación de desinterés de los niños y niñas que ven el juego sólo como una forma de pasar el receso de clase, este nuevo enfoque contribuirá a fortalecer el proyecto educativo institucional PEI, el plan de área de educación física deportes y recreación, enriqueciendo la visión de la comunidad educativa; administrativos, docentes y padres de familia, quienes participarán activamente realizando algunas actividades deportivas. En síntesis, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. Teniendo en cuenta lo anterior la problemática que se presenta en la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación para con las falencias que se reflejan a nivel de habilidades motrices como lo son el manejo de los espacios, ejercicios de conducción, trabajo de lateralidad, trabajos en equipo; es de suma importancia poner en funcionamiento un plan de área donde se haga énfasis en el juego y la importancia que tiene en el desarrollo de dichas habilidades.



## **5. HIPÓTESIS**

La implementación del juego como estrategia pedagógica, contribuirá en el desarrollo motriz de las niñas de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación.

- Variable independiente: Juego
- Variables dependientes: Desarrollo Motriz

### **5.1 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION**

Se cuenta con la aprobación del rectoría de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación; además existe interés y motivación por parte de la comunidad educativa: directivos, docentes de preescolar, padres de familia y las niñas, y se dispone de los recursos necesarios para el diseño e implementación de la estrategia pedagógica.

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1 MARCO ESPACIAL

El proyecto investigativo se llevará a cabo en la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación que se encuentra ubicado en la Carrera 1a # 62–62 en el barrio Jordán primera etapa, de la ciudad de Ibagué en el departamento del Tolima, situado en el centro del país, en la región andina; la Institución Educativa fue fundada en el año 1963 por la Hermana Josefa de la Pasión y las Hermanas Dominicanas de la Presentación, quienes asumen esta misión con la idea de integrar a las exalumnas del colegio de la Presentación del Centro, profesores, padres de familia, entidades y líderes políticos; ellos acudieron voluntariamente decididos a trabajar en esta obra social.

Es una institución femenina que se ha distinguido por seguir los principios, de la iglesia católica; actualmente la institución tiene una población de 1.340 estudiantes de preescolar hasta grado once, jordanas mañana y tarde y 35 docentes en total, el nombre del rector actual es Javier Ecid Vásquez, con horario de clases programada de 6:30 a.m a 12:45 p.m. y 1 p.m. a 6 p.m. nuestro objeto de investigación son las estudiantes de grado preescolar integrado por 50 niñas con un promedio de edad de 5 a 6 años, sus directoras de grupo la Lic. Graciela Barrios y Lic. Rebeca Rojas. El propósito de la institución educativa es ofrecer a sus estudiantes y miembros de la comunidad el ambiente y los medios necesarios para la formación humana, intelectual, moral, y política en su proceso educativo.

La institución educativa tiene previsto el siguiente Horizonte Institucional:

**6.1.1 Misión.** Somos una comunidad educativa oficial al servicio de la niñez y de la juventud que forma para el mundo laboral y de la ciencia, mediante el desarrollo de los principios del Evangelio y los valores propios de la cultura ciudadana democrática para promover mujeres constructoras de familia y sociedad.

**6.1.2** Visión. En el año 2020 la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación contará con un sistema de gestión de calidad reconocido a nivel local, regional y nacional, formando desde los principios del Evangelio, mujeres líderes para el mundo laboral, de la ciencia, la tecnología y la conservación del medio ambiente.

**6.1.3** Política de Calidad. Formar mujeres íntegras, líderes y competentes, en los ámbitos ético, intelectual y social, siguiendo la doctrina del evangelio con maestros idóneos, que garanticen un excelente nivel académico y el cumplimiento de las expectativas de la comunidad a través de un mejoramiento continuo. Por consiguiente, la Política de Calidad de mi Institución se constituye en formar mujeres íntegras, líderes y competentes, en los ámbitos ético, intelectual y social, siguiendo la doctrina del evangelio con maestros idóneos, que garanticen un excelente nivel académico y el cumplimiento de las expectativas de la comunidad a través de un mejoramiento continuo.

**6.1.4** Principios y Valores. Trabajaré por mi formación integral y la de mis compañeras promoviendo el libre desarrollo de nuestra personalidad, el respeto por la vida y la dignidad humana, la autoridad legítima, la ley, la justicia, la solidaridad, la fraternidad, la valoración del trabajo, la autonomía, la singularidad, la apertura, la integración, la trascendencia, la corresponsabilidad, el amor y vivencia de los valores regionales de la cultura, el servicio, el diálogo y la concertación, la resolución de conflictos, la tolerancia y la paz dentro de un ambiente democrático, responsable y participativo.

## **6.2 MARCO REFERENCIAL**

Como referencia en este proyecto de investigación se mencionan algunos aportes locales, nacionales e internacionales que enriquecen nuestro trabajo de estudio.

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Leyva, (2011):

Objetivo. Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

Metodología. El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La modalidad que se utilizó fue la entrevista semiestructurada con una guía donde el investigador ha definido previamente un conjunto de tópicos que deben abordarse con los entrevistados. (p. 20)

Entre otros resultados, se logró lo siguiente:

- El juego es entendido por los docentes como una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie. (p. 99)

Para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica, los docentes coincidieron en que debe tener las siguientes características:

- Debe potencializar los procesos de aprendizaje autónomo y cooperativo. Donde los docentes deberán implementar diversas estrategias que les permitan trabajar ambos aprendizajes.
- El aprendizaje cooperativo debe ser una estrategia didáctica que se utilice con el juego, para proporcionar en los niños y las niñas; momentos de relacionarse con otros, integrarse en un grupo, ser

mediador de negociaciones y participaciones, aprender del otro, ser acogido por el otro, y a su vez construir modos particulares de relacionarse con otros.

- Que el contexto en el que se encuentran inmersos tanto niños y niñas como los docentes, sea propicio, estructurado y llamativo, para sus interacciones y sus procesos de aprendizaje. (p. 112)

En términos generales, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Moreno y Rodriguez, (s.f.)

Objetivo. Contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas

Metodología El nivel evolutivo se tomará siempre como un punto de referencia para diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje; proceso que se organizará a partir del punto de partida de los alumnos y alumnas, de sus conceptos y aprendizajes previos, procurando que vaya construyendo otros nuevos, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, y primando el criterio de diversidad sobre el de especialización.

Conclusiones. El juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como

sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (p. 2)

La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. Cuadernos de Educación y Desarrollo.

Objetivo. Apreciarlo primordial que es el juego en estas edades tan tempranas, ya que se está jugando desde que nacen prácticamente hasta que se es consciente de que es el juego y lo vital que es en nuestras vidas. Adicionalmente, establecer que es el desarrollo en educación infantil y lo ligado que va al aprendizaje de cada niño.

Metodología. Diferentes juegos, que según Piaget, son fundamentales que el niño experimente, estos juegos son: el juego sensorio motor, simbólico y el juego de reglas.

Conclusiones. El juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con este hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, etc... El juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Hay padres que ven el juego como juego en sí y no como aprendizaje, considero que esas personas que creen eso no conocen las funciones que genera, piensan que deberían de enseñarles mucha materia y así es cuando los niños no aprenden nada.

Para concluir el juego una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea. La tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los

maestros y con su familia. Un aspecto importante que considero es que los padres tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben de reprimir la sensación de estupidez y volver a ser niños otra vez. Considero que si vuelven a su niñez ayudarán en el aprendizaje de los niños.

En síntesis, El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal. (García, 2009, p. 1)

En la etapa de Educación Infantil (3- 6 años). Rodríguez y Martín, (2013):

Objetivos. Conocer la necesidad del juego en la vida del niño/a y más concretamente en la etapa Infantil, ya que, por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

Metodología. La metodología implementada tuvo una doble virtualidad: Por un lado permite la integración del alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por otro, ofrecer al niño (a) participar aportando sus ideas, opiniones y experiencias. La metodología que se llevará a cabo se fundamenta en los siguientes apartados:

- Aprendizajes significativos se partirá de los conocimientos previos del niño/a y se hará uso de actividades que capten el interés del niño/a y tengan sentido para él. Esta será la fórmula para establecer relaciones entre las experiencias anteriores y las nuevas, mediante el principio de asimilación.

- Atención a la diversidad. Se tendrá siempre presente que todos los niños son diferentes y poseen capacidades diferentes. Consecuentemente, se intentará conseguir que el niño/a progrese respecto a sus posibilidades y limitaciones. Teniendo en cuenta que cada niño/a tiene su ritmo y su estilo de maduración, desarrollo y aprendizaje, por ello, su afectividad, sus características personales, sus necesidades, intereses y estilo cognitivo serán elementos que condicionarán a la práctica educativa y que tendremos que tener presente en todo momento.
- Actividad y juego. Se parte de la idea de que el propio niño/a construye su conocimiento, por lo que la acción y la experimentación han de constituir las principales fuentes para el aprendizaje y el desarrollo.
- Afectividad y socialización para trabajar este aspecto la metodología que se llevará en el aula será el de un ambiente afectuoso, acogedor y seguro, en el que el niño y la niña se sientan queridos y arropados y en el que, por tanto, éste explora y conoce todo cuanto le rodea. Así mismo, es importante tener en consideración que la interacción con los iguales facilita el progreso intelectual, afectivo y social de los niños. El papel de la maestra será de permitir, facilitar, sugerir, escuchar, respetar, responder e informar cuando sea necesario, poniendo a los niños/as en situación para comunicarse entre sí. Además la maestra provocará situaciones para lograr un aprendizaje espontáneo y libre a través de una socialización.

Conclusiones. El juego es una actividad fundamental en la E.I, pues forma parte de la vida de los más pequeños, pues es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas, ya que, el juego permite a los niños y niñas investigar y conocer su mundo: los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos



conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reforzar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral. (p. 5)

Estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 y 4 años Arredondo y Rodríguez, (2014):

Objetivo. Elaborar una estrategia que favoreciera el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas que asisten a las Vías no Institucionales de Educación, en el sector "El Refrán" del municipio sotillo del estado Anzoátegui, en la República Bolivariana de Venezuela.

Metodología. Se utilizaron métodos del nivel empírico como encuestas, entrevistas, la observación y estudio de caso, del teórico histórico lógico, análisis y síntesis, inducción y deducción y dentro de los matemáticos – estadísticos el Método inferencial. Wilcoxon Método descriptivo. Distribución de frecuencias (frecuencias relativas), media, cuartiles y gráficos de barras. (p. 1)

Conclusiones. La utilización adecuada de los métodos investigativos durante este trabajo, permitió, en el desarrollo del mismo, arribar a las siguientes conclusiones:

- Los fundamentos teóricos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos en los niños – niñas de 3 y 4 años que asisten a las Vías no institucionales, sirvieron de sustento para este estudio investigativo, se centraron en concepción del hombre como ser social, en el papel rector de la educación, mediación y zona de desarrollo próximo y en el enfoque lúdico.
- En el estado inicial del desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños – niñas de 3 y 4 años que asisten a las Vías no institucionales de la muestra seleccionada fue evaluada de mal, ya que no siempre muestran equilibrio al

realizar los movimientos, se desorienta algunas veces en el espacio, muestran descoordinación en el movimiento en las habilidades de trepar, reptar cuadrupedia, y con escasa independencia.

- Se elaboró una estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños -niñas de 3 y 4 años que asisten a las Vías no institucionales teniendo en cuenta la metodología y juegos para su aplicación, estos resultaron factible ya que la mayoría de los niños-niñas después de su aplicación fue evaluado el desarrollo de las habilidades motrices de bien.
- Se pudo valorar la factibilidad de la estrategia elaborada, por la satisfacción mostrada por parte de los niños- niñas de 3 y 4 años que asisten a las Vías no institucionales, así como por parte de la familia ya que tuvo gran aceptación y se obtuvieron resultados satisfactorios, luego de su aplicación.

Recomendaciones.

- Las maestras del grado preescolar que utilicen acciones dentro del diagnóstico que realizan, encaminadas a conocer el estado del desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas que asisten a las Vías no Institucionales de Educación.
- La estrategia educativa elaborada para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas que asisten a las Vías no Institucionales de Educación, pueda ser empleada en otros contextos educativos con características similares.

### **6.3 MARCO CONCEPTUAL**

Como conceptualización del eje central temática, se tiene que la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno & Rodriguez, s.f.)

En ese orden de ideas, Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (citado por Leyva, 2011, p. 30).

El juego en definitiva representa una manifestación libre de energía física, es una actividad libre, limitada y reglamentada; se puede ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo.

Al respecto Moreno, (2002) señala:

El juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Leyva, 2011)

El juego como actividad social, es definido por Vygotsky, quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado. Rousseau, (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulado de su conducta y ejercicio de su libertad” (p. 12). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida.

Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

También Groos, (1902), filósofo y psicólogo; dice que “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (p. 1).

Para complementar, Bañeres, Bishop, Cardona y Comas, (2008) establece que “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (p. 48). Una acotación interesante respecto del juego, la plantean Borja y Martín (2007), quienes advierten que:

El juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias. Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad.  
(p. 14)

Sin duda alguna el juego es parte esencial dentro del ciclo vital de desarrollo y crecimiento integral, y pieza fundamental en el marco de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, ya que aporta significativamente al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, contribuyendo además a que los niños y niñas se adapten al medio social.

Dentro de ese contexto, el juego representa un instrumento de aprendizaje por cuanto utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos.

Al respecto, Moreno (2002) señala:

El juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona.

Dentro de esa misma perspectiva, Bañeres, Bishop, Cardona y Comas (2008) precisa que el juego “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p. 13)

En virtud de lo anterior, cabe advertir dentro del diario quehacer del docente, la importancia del juego como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza–aprendizaje, por cuanto facilita la formación de los estudiantes y contribuye de forma directa en el desarrollo de éstos, más allá de una concepción meramente simplista que conlleva a que se conciba el juego como espacio de tiempo que le permite a los niños y niñas gozar.

Al respecto Garvey (1985) identifica algunas características principales del juego que implican que el docente, dentro de su rol formador, las entienda y direcciona con sentido, de tal forma que en la práctica educativa rinda los mejores resultados; entre éstas destacan:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima. (p. 33)

Ahora bien, es más que evidente que el juego presenta diversas dimensiones en el marco del desarrollo integral del ser humano; en ese sentido, es importante establecer los diferentes tipos de juego, de tal forma que se analice la multiplicidad de facetas que puede asumir un estudiante, y que puede aprovechar en beneficio del crecimiento personal, así como también, como puede el docente hacer uso de este para impulsar el desarrollo afectivo, psicosocial, motriz, entre otros aspectos, contribuyendo a fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje. Al respecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (1980) ha establecido que los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

- Juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso. (p. 35)

Por otra parte, en el contexto de la educación, Calero, (2003) plantea la clasificación:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos. (p. 36)

En ese mismo orden de ideas, Perez (2003) determina la clasificación del juego más acertada en el campo educativo en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual complemento a lo anterior, Pugmire–Stoy, (1996) dando un carácter netamente cognitivo al juego, enfatizando las aportaciones de Piaget quien señala que el juego presenta tres categorías: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas, estableció las siguientes categorías.
- Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.
- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.
- Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y estese convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el



juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.

- Juego con reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego (p. 37)

Cambio de perspectiva, con el rápido y constante desarrollo de la tecnología, ha surgido toda una nueva categoría de juego, el videojuego, “entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres, Bishop, Cardona, & Comas, 2008, p. 92)

Incorporar los videos juegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital.

En función de lo anteriormente expresado, se puede afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje para la vida, utilizándolo no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones en los niños de preescolar, para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; es un instrumento primordial para la educación.

En tal sentido, el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, le brindan a los niños y a las niñas habilidades para la comprensión de sus aprendizajes, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto.

Por otra parte, el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Para el caso específico de la investigación, se hará referencia al desarrollo motriz, al respecto, (Moreno & Rodriguez, s.f.) señalan que:

El juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (p.50)

Desde el punto de vista motriz, el juego da la confianza en el uso del cuerpo y los sentidos teniendo en cuenta el término motricidad, que se refiere a “la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos)” (Cimbolema, 2012, p. 3) al respecto Gil, Contreras y Gómez, (2008) han establecido que:

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje (Bruner, 1979), acción, símbolo y regla (Piaget, 1936) e integración. Porque el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la vez que conocer y adaptarse al medio físico y social. (p. 61)

Por otra parte, desde la dinámica educativa, es importante conceptualizar respecto del contexto pedagógico, considerando que el objetivo de la investigación se enfoca hacia la construcción de una estrategia pedagógica, al respecto, Monereo y Pozo, (1999) establece:

La estrategia es: tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza). Se trata de comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones problema, globales o específicas de aprendizaje. (p. 27)

Por otro lado Parra, (2003), dice que las estrategias constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte del estudiante. Son procedimientos que se aplican de modo intencional y deliberado a una tarea y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades. (p. 27)

Por otro lado, según Mayer, (1984); Shuell, (1988); West, Farmer y Wolff, (1991), “una estrategia de enseñanza se define como los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza que promueven los aprendizajes significativos” (p. 29).

Básicamente se conciben como los procesos que se dan en la labor pedagógica con la ayuda de metodologías y herramientas didácticas, que orientan el aprendizaje de manera significativa; motivando al estudiante a construir un nuevo conocimiento; en el contexto educativo, Astolfi, (1997) concibe la enseñanza como:

La incesante búsqueda de posibilidades que orientan el proceso académico, donde la pregunta y la hipótesis, permiten profundizar en el desarrollo del pensamiento, donde lo vivido y experimentado (la realidad y el contexto), coopera al momento de la construcción de conocimiento. (p. 22)

El desarrollo motriz se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras

Según Piaget, (1959) el desarrollo motriz se explica a partir de considerar como la motricidad cambia su significación en el transcurso de la ontogénesis, pero si se reconoce en su teoría la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices.

Por otro lado, la definen como aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas. Cuando lo que media la relación entre el maestro y el alumno es un conjunto de técnicas, la educación se empobrece y la enseñanza, se convierte en una simple acción instrumental, que sacrifica la singularidad del sujeto, es decir, su historia personal se excluye de la relación enseñanza - aprendizaje y, entonces, deja de ser persona para convertirse en un simple objeto.

**6.3.1** Tipos de Estrategias Pedagógicas. Estrategia de recuperación de percepción individual: La estrategia permite describir los elementos de las vivencias de los niños y niñas, opiniones, sentimientos, nivel de comprensión.

- Paseos
- Excursiones
- Visitas
- Encuentros de Grupos
- Juegos
- Diálogos
- Experimentación con diferentes texturas
- Experimentación con diferentes temperaturas
- Experimentación con diferentes sabores(degustaciones)
- Experimentación con diferentes olores(olfativas)
- Experimentación con diferentes sonidos(audiciones)
- Caracterización de los objetos
- Observación y exploración
- Juegos Simbólicos

La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño menor de seis (6) años, para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Este nivel comprende mínimo un grado obligatorio llamado de Transición. Los dos grados anteriores se denominan respectivamente prejardín y jardín.

El desarrollo de la formación motriz. Los centros de educación preescolar se encargan de cuidar a los niños y de estimular sus sentidos. De este modo, logran generar las estructuras mentales necesarias para el desarrollo del aprendizaje formal que iniciarán en los años siguientes.

La educación preescolar también es importante para la socialización del niño. Se trata de la primera vez que se aleja del entorno familiar y que permanece tiempo sin sus padres. Estas instituciones, por otra parte, lo acercan a otros niños, formando nuevos lazos.

Entre los pilares de la educación preescolar, podríamos destacar los siguientes:

El desarrollo de la capacidad creativa.

-El impulso a la capacidad de expresión, en todas sus distintas modalidades.

-El conocimiento del abecedario y los primeros acercamientos a la lectura.

-El desarrollo del sentido numérico.

En síntesis, las estrategias representan formas específicas de crear espacios para la enseñanza y el aprendizaje, suministrados en momentos determinados de la práctica, donde las situaciones didácticas enfatizan acciones particulares al enfoque de cada asignatura; sin embargo, el trabajo no es apreciado si no se da el manejo pertinente y relevante a la información o contenido del tema de estudio.

“Basta recordar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que, bien orientados los aprendizajes escolares por medio de los juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales” (Zapata, 1989, p. 2).

Es necesario resaltar la importancia del juego, particularmente en el ámbito escolar, al punto de ser considerado hoy en día en diversas instituciones educativas como la herramienta eficaz para el aprendizaje de los niños y a las niñas; al respecto se presentan algunos referentes teóricos acerca del juego en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje y los efectos en el desarrollo de las habilidades motrices, además de una serie de habilidades

relacionadas con la sociabilidad de la estudiante, el desarrollo de la capacidad creadora, el trabajo en equipo, ser crítico y ser hábil en la vida diaria donde requiera el uso de la motricidad.

El juego y el desarrollo infantil están ligados dentro de los procesos de enseñanza–aprendizaje en las escuelas infantiles, particularmente y en el ciclo educativo inicial, ya que incluye actividades de carácter lúdico como recurso psicopedagógico que sirve de base para posteriores desarrollos.

En virtud de lo anterior, Garagordobil (1992) establece las características generales del juego infantil: (Moreno & Rodriguez, s.f.)

- Actividad fuente de placer. Es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad. Pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. (Amonachvilli, 1986, p. 55)
- La ficción es su elemento constitutivo. Se puede afirmar que jugar es hacer el cómo sí de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- Actividad que implica acción y participación. Pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

- Actividad seria. El juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder. (Chateau, 1973)
- Puede implicar un gran esfuerzo. En ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo. El niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.
- Interacción y comunicación. El juego promueve la relación y comunicación con los otros, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.
- Espacio de experiencia peculiar. El juego, como indica Elkonin, (1985) es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita/reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda. (p. 3)

Con el advenimiento de la Escuela Nueva, han surgido toda una variada diversidad de posturas teóricas aportando, situando al juego de gran importancia como medio educativo y soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas.



Como primera medida se tiene a Piaget quién dice que:

El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. (Perez, 2003)

Complementando la teoría de Piaget Montiel , (2008) determina que: El juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas.

El juego en definitiva permite transmitir conocimientos con los cuales el niño/niña logra asumir los comportamientos del adulto, establecer el rol personal en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará.

Además el juego es un potente motor de desarrollo de las habilidades sociales ya que es un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 1980)

Moreno, (2002) establece que: El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano.

Así mismo, Moreno, (2002) refiere que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular

en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad.

Además se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Perez, (2003) citando a Sigmund Freud, define al juego:

Como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos. (p. 30)

Franc, (2002) citando a Vygostki consideró al juego como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos. “Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)”. (p. 5)

Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (Montiel, 2008, p. 95, citado por Leyva, 2011, p. 27).

Ahora bien, desde la perspectiva educativa, Perez, (2003) ha determinado que el juego es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia.

Bruner, (1986) citado por Franc, (2002) otorga al juego diversas funciones:

Es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido. (p.39)

Desde la perspectiva motriz, se tiene que diversos autores coinciden en considerar las habilidades motrices bajo la siguiente perspectiva: (Moreno & Rodriguez, s.f.)  
Habilidades motrices básicas cuya característica primordial es la locomoción.

- Habilidades motrices cuya característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, sin una locomoción comprobable.
- Habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos (p. 81).

Para (Moreno & Rodriguez, s.f.):

Las relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor, han permitido determinar que las funciones psicomotrices básicas sirven de forma espontánea para el desarrollo de las actividades lúdicas “de” y “con” movimiento del niño y la niña. Pero es necesario señalar que el desarrollo psicomotriz no es algo dissociado del resto de las dimensiones del desarrollo infantil, sino más bien algo conjunto, donde se

entremezclan las mejoras psicomotrices con las socio-afectivas de forma directa y continua. (p. 82)

Toda esta interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participa en él, conquiste su propio cuerpo y el mundo exterior. A través de ello se consigue (Garaigordobil, 1990, citado Moreno & Rodriguez, s.f.) el descubrimiento de nuevas sensaciones.

- La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Estructuración de la representación mental del esquema corporal.
- Exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.
- Descubrimiento de sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Conquista del mundo exterior.

El juego psicomotor se despliega a lo largo de la infancia en tres niveles evolutivos (Garaigordobil, 1990), (Moreno & Rodriguez, s.f.) Juegos con su propio cuerpo.

- Juegos con su propio cuerpo y los objetos.
- Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

Para Moreno y Rodriguez los efectos del juego en el desarrollo psicomotor se evidencian de la siguiente forma en las diferentes etapas de la vida del menor:

- Durante los tres primeros años las actividades lúdicas variadas van a ayudar a adquirir cierta capacidad viso motora (coordinación óculo-manual, que se debe a los efectos conjugados entre la maduración y el ejercicio) y un control preciso de sus músculos.

- Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación viso motora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades.
- Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También empieza a dibujar y pintar con un carácter claramente lúdico.
- Durante los 4 y 5 años mejoran en el salto, brinco, juegan a andar por diferentes superficies, es decir, existe una mejora en la coordinación dinámica general o global y una mejora en el equilibrio. También empiezan a realizar juegos organizados sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal (mejora en la percepción espacio-visual y la coordinación óculo-motriz y óculo-manual). Empieza a realizar actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.
- Hacia los 5 y 6 años perfecciona el encaje de las piezas y puzzles, motivándole en un alto grado todas aquellas actividades que supongan el clavar, atornillar, unir, montar, etc. También aparecen los primeros juegos con reglas arbitrarias (5-7 años) como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada.
- De los 6 a los 8 años los juegos motores son generalmente colectivos, siendo frecuentes los juegos reglados con la pelota, juegos de equilibrio, juegos de correr (pillar o policías y ladrones). También aparecen los juegos de proezas como “a lanzar la pelota más lejos”, los juegos de lucha y acrobacia, donde se empieza a relacionar estas actividades con la competición (9 años)” (p. 84).

Como resumen se pueden agrupar los objetivos del desarrollo psicomotor en estas edades en los siguientes dos puntos:

Coordinación Psicomotriz. Motricidad gruesa (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, relajación).

Motricidad fina (coordinación oculo-manual, coordinación oculo-motriz).

Otros aspectos motores (fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo,...).

Estructuración Perceptiva. Esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo, noción de lateralidad, noción del eje central de simetría,...).

Percepción espacio-visual. percepción visual, partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abiertocerrado,...).

Percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal,...).

Percepción táctil, gustativa, olfativa,...

Organización perceptiva.

Definitivamente el influjo del juego en el desarrollo motriz del niño y la niña es fundamental para el desarrollo de habilidades senso-motoras que le permitirán ubicarse con efectividad en el tiempo y espacio, de allí la importancia que los docentes incluyan esta herramienta dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje que llevan a cabo en las instituciones educativas, de tal forma que se logre el desarrollo integral de los niños y niñas, además de la adquisición de otras habilidades de carácter psicoafectivo, sociales, entre otras.

## 6.4 MARCO LEGAL

Como primer referente dentro del ámbito legal, se tiene que el art. 67 de la Constitución Política de Colombia, establece que dice la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al colombiano en el respeto de los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica de trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico, y para la protección del medio ambiente.

En función de la educación, es importante destacar el art. 1 de la ley general de educación, define como objeto de la ley que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes. La presente ley se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el art. 67 de la constitución política define y desarrolla la organización y la presentación de la educación formal en su nivel preescolar, básico (primario y secundario) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos.

En el marco de la educación preescolar, la ley general de educación, en el art. 15, determina que la educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Igualmente en el art.16 se establecen los objetivos específicos de la educación preescolar:

- El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción; así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad.
- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación para establecer relaciones de reciprocidad y participación.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- El reconocimiento de su dimensión espiritual. La vinculación de la familia y la comunidad al procesos educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Adicionalmente ha establecido que en todos los establecimientos oficiales y privados de educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir, entre otros aspectos, con:

- El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.



De acuerdo al área de educación física, recreación y deportes origina uno de los fines de la educación colombiana, una de las áreas fundamentales del currículo (artículo 23) y además constituye un proyecto pedagógico transversal (artículo 14).

También los lineamientos curriculares refieren a las tendencias de la educación física, de acuerdo con el énfasis de su puesta en práctica en la escuela se pueden resumir en las siguientes:

- Énfasis en la enseñanza y práctica del deporte y la condición física.
- Énfasis en las actividades recreativas y de tiempo libre.
- Énfasis en la psicomotricidad.
- Énfasis en la estética corporal, el mantenimiento de la forma y la salud.
- Énfasis en la expresión corporal, danzas y representaciones artísticas.

Estas tendencias presentes en las prácticas escolares, se fundamentan en diferentes disciplinas científicas, en especial las ciencias biológicas, la pedagogía y la psicología y no se manifiestan de manera pura, sino que entre ellas se producen distintas formas de relación y combinación. A través de ellas se plantean los objetivos que se ha propuesto la educación física escolar, entre los cuales están la contribución a la formación integral del ser humano, la educación del movimiento y las capacidades psicomotrices y físicas, la salud, la formación de valores sociales, éticos y estéticos, la formación de hábitos de ejercicio e higiene, el aprendizaje de prácticas deportivas y recreativas, el uso del tiempo libre, el desarrollo de la capacidad física y la formación para el manejo postural”.

Y en los estándares de competencias grado preescolar

- Reconozco mi cuerpo y demuestro sus posibilidades motrices para la interacción con el entorno, con los objetos, los juguetes, los elementos y las personas que me rodea.
- Perceptivomotriz físicomotriz sociomotriz
- Experimento diferentes juegos de equilibrio en variadas superficies
- Propongo e imagino diferentes posibilidades de ritmo y movimiento en los juegos y las actividades de la clase
- Utilizo mi motricidad fina con diferentes materiales, para desarrollar mis creaciones artísticas
- Me esfuerzo en la ejecución de las habilidades motrices básicas en los juegos y las actividades cotidianas
- Ejecuto actividades de desplazamiento con diferentes elementos, objetos y móviles, para desarrollar mis habilidades motrices básicas
- Realizo prácticas motrices que estimulan mi rendimiento dentro de los ámbitos sociales y culturales de la comunidad, utilizando eficientemente los recursos y elementos que nos ofrece el entorno.

Según lo establecido en la ley 1098 de 2006 de infancia y adolescencia artículo 1°. Como finalidad. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

Ley 181 de enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte.

## 7. METODOLOGÍA

La investigación es de carácter correlacional, ya que se estudia la relación entre la variable dependiente: el desarrollo motriz, y la variable independiente: el juego, con el fin de establecer si las niñas que practican actividades basadas en el juego desarrollan más las habilidades motrices.

Así mismo se usará la investigación descriptiva con el fin de determinar el contenido temática respecto de los juegos que mayor incidencia tienen en el desarrollo motriz de las niñas.

### 7.1 DISEÑO ESTRATEGIA

Para el desarrollo de la investigación y logro de los resultados esperados a partir de los objetivos específicos, se implementará el diseño experimental, donde se medirá la variable independiente a partir de la realización de rondas de juegos psicomotores, que contienen los siguientes indicadores, plasmados en una guía de observación, con una muestra de la institución educativa exalumnas de la presentación en una población de 30 niñas entre las edades de 4 a 6 años:

- Indicador 1: se evalúan los siguientes criterios:

Ejercicios basados en un sonido determinado ya sea el silbato o las palmas.

Percepción auditiva

Orientación espacial

Tiempo de reacción

- Indicador 2: Se evalúan los siguientes criterios:

Ejercicios de contacto con materiales y manejo de espacios

Percepción y reconocimiento táctil

Orientación espacial

Percepción auditiva

Interacción grupal

- Indicador 3: Se evaluarán los siguientes criterios:

Trabajos individuales de manejos de elementos externos

Discriminación táctil

Percepción táctil.

- Indicador 4: Se evaluarán los siguientes criterios:

Trabajos por relevos en equipos y transporte de elementos

Memoria visual

Atención – observación

Concentración

Organización espacial

- Indicador 5: Se evaluarán los siguientes criterios:

Actividades de probar e identificar sabores y olores limitando el sentido de la vista

Desarrollo del gusto

Discriminación gustativa

- Indicador 6: Se evaluarán los siguientes criterios:

Trabajos individuales de reacción en espacios reducidos y atentos a órdenes.

Percepción auditiva

Organización espacial

Atención – concentración

Por otra parte, se aplicarán encuestas a los docentes de los grados de preescolar de la institución con la finalidad de llevar a cabo la medición de los siguientes variables:

Pregunta 1: se refiere a las áreas de desarrollo en los programas.

Pregunta 2: se refiere a las orientaciones metodológicas de las diferentes áreas.

Pregunta 3: relacionado a los juegos psicomotores.

Pregunta 4: concerniente al dominio del área de la motricidad.

Pregunta 5: referente al área de motricidad como contenido único de la educación física preescolar.

## 8. CONCLUSIONES

Como resultado del proyecto de investigación, es posible concluir:

Que por medio del juego se puede generar el desarrollo de las habilidades motrices de las niñas de pre escolar de la Institución Educativa Exalumnas de la presentación de la ciudad de Ibagué, puesto que la investigación realizada a nivel teórico y apoyado en los autores que nos respaldan nos permite sustentar dicha afirmación.

Por otro lado el contar con el apoyo de directivos, docentes y demás entes que pertenecen a la institución y que participaran de la realización de dicha investigación es de gran ayuda y aliciente para la realización de la misma.

Es de resaltar que en el proyecto de investigación no solo queremos ver que por medio del juego podemos desarrollar las habilidades motrices de las niñas de pre escolar del institución educativa exalumnas de la presentación si no también el crear conciencia de que por medio del juego podemos tener hábitos y estilos de vida saludable.

Puesto que en esta etapa de la primera infancia es donde más énfasis se le puede hacer a dichos hábitos para que en un futuro no sea un adolescente o adulto sedentario absorbido por la tecnología y su quehacer diario.

Ahora bien si los resultados arrojados por la investigación son los esperados este proyectos podría ser expuesto en las diferentes instituciones que cuenten con este tipo de población y que a su vez requieran la ejecución y exposición tanto teórica como practica de dicha investigación.

## RECOMENDACIONES

La implementación del juego como estrategia pedagógica, contribuirá en el desarrollo motriz de las niñas de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación.

Tener claro como docentes las falencias que existen a nivel de desarrollo motriz de las niñas de Exalumnas de la Presentación en la etapa de preescolar, como base para el mejoramiento del desempeño motriz, cognitivo y social.

Saber cómo podemos llegar a los estudiantes por medio de las estrategias ya diseñadas a la hora de desarrollar las actividades establecidas en el proyecto de investigación.

## REFERENCIAS

- Amonachvilli, C. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares*. *Perspectivas*, 16, 1, 87-97.
- Arredondo Bravo, L. R. & Rodríguez Ávila, Z. R. (2014). *Estrategia lúdica para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd196/desarrollo-de-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M., & Comas L. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bonilla Castro, E., & Rodríguez Sehk, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos de investigación e las ciencias sociales*. Grupo editorial Norma.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Bower, T. G. (1989). *El desarrollo del Niño Pequeño*. Debate.
- Bruner, J. (1979). *El desarrollo del niño*. Madrid: Morata.
- Bruner, J. (1983). *Asociación de grupos de juegos preescolares de Gran Bretaña, Juego pensamiento y lenguaje*. *Infancia Educar*, 1-9.
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *Educar*, 79 - 85.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.



- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Cimbolema, M. (2012). *Motricidad infantil*.
- Colombia, Asamblea Nacional Constituyente, (1991). *Constitución Política de Colombia*, Santa Fe de Bogotá: Legis
- Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Elvira, B. A. (2001). *El juego en los niños de transición*. Estudio sobre las culturas contemporáneas. Mexico: Universidad de Colima, Mexico.
- Estrada, A. M. (2001). *Escuela Ludica el recreo o negociacio de las pausas pedagogicas un estrategi didactica en la educacion*. Colombia: Jaidel.
- Franc, N. (2002). *En torno al juego y la intervencion psicomotriz*. Iberomericana de psicomotricidad y tecnicas corporales.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infartil*. Madril: Seco Olea.
- Garagordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socializacion en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- Garaigordidobil, M. (1995). *Comunicacion, lenguaje y educacion*. Una metodologia para la utilizacion idactica del juego en contexto educativo.
- García Gómez, A. M. (2009). *La importancia del juego y desarrollo en educación infantil*. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Morata S. A.

Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O. R. & Gómez Barreto, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Revista Iberoamericana de Educación. número 47. Recuperado de: <http://rieoei.org/rie47a04.htm>

Gonzales, G. (2000). *El juego libre en la Idoteca*. Fundacion crecer.

Groos, K. (1902). *Teorías del juego*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludes*. Argentina : Sociedad Anonima.

Hurtado, I. T. (2007). *Paradigmas y metodos de investigacion en tiempos de cambio*. Venezuela: CEC, SA.

Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Malavé, L., Moreno, K., Serra, N., Ayala, A. & González, M. (2009). *Síntesis de las Teorías y Modelos del Desarrollo Psicomotor Humano*. Propei, Maturin, Monagas.

Martin Martinez, M., & de Borje Sole, M. (2007). *La intervencion educativa a partir del juego. Participacion y Resolucion de Conflictos*. Universitat de Barcelona.

Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley 115*. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Recuperado de: [http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley\\_115\\_1994.pdf](http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (1995). *Ley 181*. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Recuperado de: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf)

Monereo, C., Pozo, I. (1999). *El aprendizaje estratégico*. Aula XXI. Santillana, Madrid.

Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en educación infantil*. *Revista digital de divulgación Educativa*, (1) 2, 94-97. Recuperado de [http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)

Moreno Murcia, J. A. & Rodríguez García, P. L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. Recuperado de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del Juego, Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.

Moreno, J. & Rodríguez, P. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en I etapa infantil*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. estudios y documentos de educación.

Parra Pineda, D. M. (2003). *Manual de estrategias de Enseñanza/Aprendizaje*. Ministerio de la Protección Social- SENA. Antioquia.

Perez, M. C. (2003). *Educar jugando*. Mexico: Alfaomega.

Piaget, J. (1936). *La Naissance de l'intelligence chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1959). *La formacion del simbolo en el niño*. Mexico: Fondo de la cultura economica.

Piaget, J. (1969). *Biología y crecimiento*. Madrid. Siglo XXI.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *Psicología del Niño*. Madrid: Morata.

Rodriguez Jacome, D. M. & Martín Martín, F. J. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Universidad de Valladolid.  
Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

# ANEXOS

## Anexo A. Presupuesto

<b>CONCEPTO</b>	<b>VALOR</b>	<b>TOTAL</b>
Papelería	<b>30.000</b>	<b>360.000</b>
Transporte	<b>60.000</b>	<b>720.000</b>
Alimentación	<b>20.000</b>	<b>240.000</b>
Material para trabajar en el aula	<b>30.000</b>	<b>30.000</b>
Cámara fotográfica	<b>350.000</b>	<b>350.000</b>
Talento humano		<b>200.000</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>		<b>1'550.000</b>

## Anexo B. Cronograma

ACTIVIDADES	Mar	Abr	Mayo	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2017
Diseño y Planteamiento del problema	x	x	x								
Elaboración y corrección marco teórico y planteamiento del problema			x	x	x						
Revisión Bibliográfica						x	x				
Redacción de la propuesta								x			
Revisión de la propuesta y corrección								x	x		
Sustentación del proyecto de investigación										x	
Implementación del Proyecto											x

	<b>SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD</b>  <b>FORMATO DE AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 1 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 01

Los suscritos:

<b>DIANA CAROLINA SANTAMARIA VARON</b>	con C.C N°	38.141.889 de Ibagué
<b>JORGE ANDRES SANTAMARIA VARON</b>	con C.C N°	14.298.206 de Ibagué
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar  Motivo: \_\_\_\_\_

La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input checked="" type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

Fecha Versión 01: 19-06-2015



	<b>SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD</b>  <b>FORMATO DE AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 2 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 01

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “...*Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable*” y 37 “...*Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro*”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

Título completo: **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DEL NIÑO EN LA EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EXALUMNAS DE LA PRESENTACION DE IBAGUE – TOLIMA**

Trabajo de grado presentado para optar al título de: **Especialista en Pedagogía**

- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

\_\_\_\_\_

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

\_\_\_\_\_

- Artículo publicado en revista:

\_\_\_\_\_

- Capítulo publicado en libro:

\_\_\_\_\_

- Conferencia a la que se presentó:

\_\_\_\_\_

