

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO Y LA NIÑA EN EL NIVEL INICIAL**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

MÉRIDA, OCTUBRE DEL 2009  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)  
**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO/A EN EL NIVEL INICIAL**

AUTORAS  
VANESA LUNA  
SANDRA MARINO

## ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	v
INTRODUCCIÓN.....	vi

### CAPITULO

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

<b>I. EL PROBLEMA</b>	<b>1</b>
Planteamiento del Problema .....	1
Justificación de la Investigación .....	5
Objetivos de la Investigación .....	7
Alcances y Delimitación de la Investigación .....	7
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>9</b>
Antecedentes de la Investigación .....	9
Bases Teóricas .....	11
Bases Legales.....	

Operacionalización de Variables.....	32
<b>III. MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>33</b>
Tipo de Investigación .....	33
Población y Muestra .....	34
Técnica e Instrumento de Recolección de Datos.....	34
Técnica de Análisis de Datos.....	35
<b>IV. DIAGNÓSTICO QUE SUSTENTA LA PROPUESTA</b>	<b>36</b>
Análisis de los Resultados del Diagnóstico.....	36
Conclusiones del Diagnóstico.....	43
<b>V. LA PROPUESTA</b>	<b>45</b>
Presentación de la Propuesta.....	45
Fundamentación.....	47
Administración.....	48
Estructura .....	48
Sugerencias de estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor.....	
<b>VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>75</b>
Conclusiones .....	75
Recomendaciones.....	
	78
Materiales de Referencia .....	

Anexos .....	81
A. Instrumento para los Docentes .....	82

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



Universidad de los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Educación

---

**DEPARTAMENTO DE EDUCACION PREESCOLAR**

## COMISION DE MEMORIAS DE GRADO

Titulo de la Memoria de Grado: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño/a preescolar	
Autor (es): Sandra Marino Vanesa Luna	Tutora: Maén puerta Asesor:
Jurados sugeridos por la Comisión:	Fecha: Octubre 2009

### Resumen

La presente investigación tiene como finalidad proponer el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño del nivel inicial dirigida a los docentes que laboran en el preescolar "Zea", del Municipio Libertador del Estado Mérida, fundamentado en un proyecto factible que responde a las necesidades de los niños. El estudio esta enmarcado en una investigación de campo de carácter descriptivo, interpretado los resultados obtenidos en forma cualitativa a partir de la aplicación del instrumento para la recolección de datos. El instrumento se aplicó a una muestra de once docentes para procesar los datos se analizaron las frecuencias porcentuales distribuidas según las dimensiones en relación a los indicadores infiriendo sobre la necesidad de planificar estrategias educativas en función de las actitudes, conocimiento, habilidades y destrezas que escasamente ponen de manifiesto los docentes en su desempeño, limitan su interacción, participación en la acción educacional, así mismo se evidencia que los docentes aplican pocas veces la conceptualización del desarrollo psicomotor en la práctica pedagógica, se denota la estrecha relación que existe en las estrategias en el desarrollo psicomotor y el juego. Es por ello la necesidad de implementar esta propuesta para abordar todo el contexto y modificar la situación problemática.

Descriptor: El Juego, estrategia didáctica, psicomotricidad.

### INTRODUCCION

La educación es una tarea en la vida personal de todo ser humano, en donde se reciben experiencias de aprendizaje que contribuyen a que cada persona sea un ciudadano apto y motivado para la participación en la esfera de la sociedad. En este sentido donde el sistema educativo venezolano ofrece la oportunidad de que ingresen a los estudios de acuerdo a su estructura en niveles y modalidades iniciándose primeramente por Educación Preescolar, Básica, Media Diversificada, Profesional y Superior.

La Educación Preescolar constituye el primer nivel del sistema educativo en el cual el niño se enfrenta por primera vez a un entorno distinto al de su hogar, es allí donde se orienta su proceso y se prevén de experiencias de naturaleza cognitiva, psicomotora, lingüística, social y emocional contribuyendo a la formación de hábitos de trabajo que permitan la participación futura del niño en la vida democrática, en la solución de los problemas de la comunidad y fomenten el desarrollo de actividades e intereses positivos en el niño hacia los valores de su lengua, cultura y medio ambiente.

En virtud del papel tan importante que tiene la psicomotricidad en el desarrollo integral del niño tanto a nivel físico, como socio emocional, cognitivo y del lenguaje, y por ende en el ámbito educativo se requiere de docentes con una formación y actualización para facilitar acciones motrices en el nivel preescolar, pues es en esta etapa cuando se estructura y se fundamenta las características esenciales del desarrollo infantil.

El comportamiento motriz del niño, debe ser orientado no sólo por cuanto supone de expansión física, si no por lo que implica de descarga de tensiones emotivas que favorezcan la madurez de su personalidad.

En consecuencia, el presente trabajo de investigación consiste proponer el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño

preescolar dirigida a los docentes que laboran en el preescolar “Zea”, del Municipio Libertador del Estado Mérida. Siendo de gran importancia pues le permitirá a los docentes obtener conocimientos, técnicas, que faciliten el desarrollo integral del educando específicamente en el área psicomotora.

El presente estudio está estructurado en seis capítulos, el Capítulo I describe el planteamiento del problema con su justificación, objetivo general y específico, alcances y delimitaciones de la investigación.

El capítulo II contiene el Marco Teórico donde se establece los antecedentes que fundamentan la investigación, así mismo presenta las bases teóricas, bases legales y la operacionalización de las variables.

El Capítulo III es dedicado al Marco Metodológico, presenta el tipo de investigación, población y muestra, la técnica e instrumento de recolección de datos.

En el Capítulo IV se realiza un análisis detallado de los resultados de la investigación y posteriormente las conclusiones del análisis de los resultados.

El Capítulo V presenta la propuesta del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño preescolar.

El Capítulo VI contiene conclusiones y recomendaciones en la cual encausa el estudio y la propuesta.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**CAPÍTULO I**  
**EL PROBLEMA**

## Planteamiento del Problema

Venezuela está originando cambios en sus estructuras educativas, lo cual es producto de la crisis que atraviesa este sector. En este sentido, ha establecido la Reforma Educativa, lo cual ha sido implementada a través del Ministerio de Educación en los diseños curriculares de los diferentes niveles y modalidades que conforman la estructura educativa de este país.

Es por ello, que dentro de los diferentes currículos, ha incorporado la utilización de los juegos didácticos como elementos que hace el aprendizaje más gratificante y a la vez condiciona el desarrollo armónico del cuerpo, la inteligencia y la afectividad del niño. En este sentido, Estrada, citado por Oropeza y Parra (2000), señala:

...a través de los siglos, el campo más extenso, variado y rico de la actividad humana ha sido y es el juego, pero en el siglo XX el juego ha tomado mayor importancia, pues ha permitido a los estudiosos desentrenar y descubrir las relaciones que hay entre el juego y el desarrollo psicológico y la salud mental, con la creatividad, los valores sociales y el trabajo. (p. 6).

De acuerdo con esta afirmación a los niños hay que darles la oportunidad para que experimenten todas las manifestaciones del juego, a través de las cuales pueden llegar a desarrollar la espontaneidad y la creatividad. De allí que Peralta (2001) afirma que: "...los juegos pedagógicos están dirigidos a todas las áreas del conocimiento.". (p. 47).

De tal manera que el juego le permita al niño el desarrollo de sus capacidades motrices, conocimientos, expresión y comunicación, lo cual repercute en su formación integral. El juego es una forma de aprendizaje que requiere planificación por parte del docente. Es por esto, que Loza (2000) sostiene que:

...el juego es el proceso a través del cual los niños aprenden en un ambiente planificado. Esta es una actividad que ellos realizan con naturalidad, altamente motivados, donde involucran frecuentemente sus fantasías con intensa concentración y participación. A través del juego los niños expresan y aprenden acerca del mundo que los rodea, es una rica y variada actividad en la cual ocurren muchos tipos de aprendizajes. (p. 73).

A través del juego, los niños llevan a cabo algunas de las tareas más importantes de sus primeros años. Ellos aprenden a comunicarse, a culturizarse, a desarrollar sus mentes y sus cuerpos, así como también a expresar y manejar sus sentimientos.

Es así que mediante la utilización de los juegos didácticos se realizan actividades que le permiten a los niños ejercer sus actividades escolares con placer, así como les permite el desarrollo corporal y destrezas de sus actividades mentales.

En este orden de ideas, la psicomotricidad tiene que ver con las implicaciones psicológicas del movimiento y de la actividad corporal en la relación dentro del organismo y el medio en que se desenvuelve. En el proceso del dominio psicomotor en los años preescolares se presentan distintos actos que no son fenómenos separables, en este sentido Cárdenas (1999), sostiene:

La maduración neurológica, los elementos psicomotrices (tono muscular, esquema corporal, proceso de lateralización, estructuración, espacio-temporal, equilibrio, coordinación visomotriz y coordinación motriz gruesa y fina, incluso el desarrollo cognitivo y del lenguaje debe abordarse en conjunto del proceso de integración. (p.2).

Desde esta perspectiva la metodología que tiene que utilizar el docente del nivel preescolar puede ser combinado con la creatividad individual basada en los intereses y necesidades del niño y las actividades que propicie el docente a partir del juego libre. Por lo que el docente debe planificar actividades libres preparando un ambiente adecuado que invite al niño a jugar.

Sin embargo la verdadera educación, es aquella que toma en cuenta los distintos estadios evolutivos y de maduración del niño, para que sean vividos por él. Esto implica considerar todas las etapas para no sacrificarla en aras de un aprendizaje escolar mecánico. Dejando vivir al niño sin coacción, se asegura su plena maduración física, psíquica y social, además de reforzar los cimientos de una formación sólida.

Reforzando lo expuesto, las nuevas teorías en el desarrollo psicomotor del niño, hacen énfasis en el hecho de que un aprendizaje es efectivo si se respeta al niño en esta dimensión. Cuando el docente conoce, respeta el proceso evolutivo del niño y se orienta por él, está en condiciones de estimularlo apropiadamente y favorecer los aprendizajes posteriores, con propiedad y pertinencia.

Petroli (2000), define la educación psicomotora como:

La posibilidad de integrar las actividades del cuerpo con las actividades de la mente. La importancia del enfoque de la educación psicomotriz es que a través de los diferentes modos del proceder educativo se va a facilitar la evolución coherente e integral del niño preescolar, el cual con su dinamismo motor, partirá hacia la elaboración de su inteligencia y la adquisición del pensamiento conceptual, así como también las adquisiciones de las nociones fundamentales para efectivo de los aprendizajes escolares. (p. 5).

Asimismo la psicomotricidad se sitúa dentro de los planteamientos educativos como una alternativa de renovación curricular, ya que a los niños hay que enseñarle a vivir en el mundo que los rodea a través de las actividades psicomotrices siempre y cuando los padres y maestros tomen conciencia de la importancia de su intervención adecuada y de su responsabilidad.

Esto ha traído como consecuencia retardo en el desarrollo psicomotor de estos niños, dificultades para el logro de sus habilidades motoras, poca socialización, así como también impedimentos de la creatividad y de su habilidad mental. Otra de las consecuencias esta relacionada con la ejecución de una praxis educativa desmotivante y falta de entusiasmo por parte de los educandos de preescolar, al no utilizar los juegos didácticos durante el desarrollo de las actividades que realizan durante los periodos de jornadas diarias.

De persistir esta actuación docente, estará impidiendo la ejecución de actividades con juegos pedagógicos conducentes al desarrollo integral del niño, e igualmente no estaría logrando que estos infantes conozcan experiencias motrices que le sirvan para expresar y ejercitar su cuerpo.

Por todo lo antes expuesto, se pretende desarrollar esta investigación a través de la cual se les darán respuesta a las siguientes interrogantes.

¿Cuál es la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del preescolar?.

¿Cuáles son los diferentes enfoques teóricos sobre los cuales se sustenta el empleo de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de preescolar?

¿Cómo es la praxis educativa que realizan los docentes, relacionada con el uso de los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños objeto de estudio?.

¿Cómo es la planificación del docente para la ejecución de actividades mediante la aplicación de los juegos didácticos?

¿Cuál es la importancia que tiene para el docente la realización de actividades pedagógicas donde se utilicen los juegos didácticos?

¿Cuáles son las condiciones psicomotoras de los niños del preescolar de la institución investigada?.

Mediante la verificación de estas interrogantes, se tendrá una visión general sobre la problemática del preescolar de la institución que formará parte de esta investigación, lo cual servirá de referencia para proponer alternativas de solución relacionadas con la situación planteada en este estudio.

### **Justificación de la Investigación**

En la actualidad el juego constituye un elemento eficaz en la educación, porque a través de él el niño expresa sus conflictos, satisfacciones y da rienda

suelta a su creatividad hasta el punto de vista que es aconsejable que se realicen juegos didácticos debido a que permite el desarrollo psicomotor de los educandos.

Es por ello que se justifica la presente investigación, otra de las razones es que mediante el uso de los juegos didácticos, el docente le brinda al niño la posibilidad de que desarrollen mentes sanas, cuerpos fuertes y ágiles a través de la implementación de estrategias de aprendizaje adecuadas.

Estos aspectos deben ser planificados como un todo, para le ofrezcan al niño la oportunidad de expresar su creatividad a través de ejercicios con su cuerpo. De esta forma, se estará logrando el desarrollo integral del niño, el cual involucra los aspectos físicos, cognitivos, moral, social, psíquico, motriz y de lenguaje.

De igual manera, este estudio se justifica por cuanto ofrecerá aportes teóricos que le servirán a los docentes para que orienten su práctica pedagógica de acuerdo con la Reforma Educativa implantada para este nivel.

En el mismo orden de ideas, esta investigación se considera importante porque beneficiará a docentes y alumnos de esta institución por cuanto ambos tendrán la oportunidad de ejercitar acciones motivantes que repercutirán en las actividades psicomotoras de estos pequeños. Así mismo, la investigación servirá como marco de referencia para otros estudios relacionados con el tema.

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General.**

Determinar la importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida.

### **Objetivos Específicos.**

Revisar los diferentes enfoques teóricos sobre los cuales se sustenta el empleo del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida.

Diagnosticar la praxis educativa que realizan los docentes, relacionada con el uso del juego para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida.

Proponer actividades con la utilización del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida.

## **Alcances y Delimitación de la Investigación**

El presente estudio propone el juego como estrategia didáctica que favorezcan el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de preescolar; proporcionándole a los docentes la oportunidad de retroalimentar su acción pedagógica para el buen desempeño de los roles como orientador, investigador, facilitador y mediador de los aprendizajes en los alumnos y por ende en el mejoramiento del sistema educativo.

La presente investigación está enmarcada en el ámbito del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida, que se aplicará en el año escolar 2008-2009, llevándose una evaluación y control del proceso del mismo año para realizar reajustes que sean necesarios.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

El marco teórico llamado también marco referencial, tiene como propósito dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema. Este capítulo comprende los antecedentes de la investigación, la fundamentación teórica y/o filosófica, bases teóricas, fundamentación legal, supuestos teóricos y definición de términos básicos.

#### **Antecedentes**

Los antecedentes del problema conducen, a la revisión de trabajos de investigación enmarcados en el problema objeto de estudio, en tal sentido se presentan los siguientes.

Mejías (2005), en su investigación titulada “La actividad lúdico-recreativa como estrategia para el desarrollo psicomotor” tuvo como propósito fundamental verificar el efecto que tiene la implementación, ejecución y evaluación de un Programa Lúdico-recreativo en el desarrollo motor de los niños del Jardín de Infantes de la Unidad Educativa “Tovar” Municipio Alberto Adriani, Estado Mérida. Se seleccionó una muestra de 25 alumnos que participaron en el programa lúdico-recreativo. La investigación concluye que las actividades lúdicas-recreativas tienen un efecto significativo en el mejoramiento de habilidades, destrezas, capacidades y aptitudes motoras en niños de edad preescolar.

La investigación planteada guarda estrecha relación con el presente estudio pues la actividad lúdica está implícita en la estimulación adecuada dado que forma parte de ella y posee un carácter positivo para el niño e internaliza su aprendizaje, en el cual maneja el espacio y materiales a su antojo, le ayuda a desarrollar

aspectos motores de gran importancia como correr, saltar, caminar. El mundo lúdico ofrece al educador oportunidades para diseñar experiencias en las que el niño penetre en el desarrollo cognitivo, social, psicomotor, físico y del lenguaje siendo el juego una actividad que trasciende todos los niveles de la vida del niño.

Urdaneta (2006), en su Trabajo Especial de Grado titulado “El juego como promotor del desarrollo integral del niño en edad preescolar”, presentan como objetivo un manual de actividades para el desarrollo de juegos recreativos, educativos, experimentales, imaginativos y comprensivos, basados en la concepción de aprender haciendo. La población estuvo conformada de 28 niños y estuvo focalizada bajo la línea de Investigación Acción Participante. La autora concluye que el uso adecuado de diferentes materiales lúdicos, facilitan en el niño la adquisición de experiencias significativas que fortalecen su desarrollo integral.

La investigación tiene concordancia con la presenta ya que la misma propone al actividad lúdica para el desarrollo integral del niño en edad preescolar.

Zambrano (2006), en su trabajo de grado titulado “Programa de integración de actividades físicas recreativas para mejorar el desarrollo motor de los niños del nivel preescolar”, estuvo dirigido a los Docentes del Nivel Inicial del Núcleo Escolar Rural N° 559, con sede en San Pedro, Municipio Tovar del estado Mérida. El trabajo se enmarcó en la modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva. Tuvo una población de 12 docentes. La autora concluye que las docentes tienen debilidad en cuanto al tema de actividad físico recreativa para el desarrollo psicomotor.

La investigación planteada guarda estrecha relación con el presente estudio pues la educación física ayuda a desarrollar aspectos motores de gran importancia como correr, saltar, caminar. El mundo de la educación física ofrece al educador oportunidades para diseñar experiencias en las que el niño penetre en el desarrollo

cognitivo, social, psicomotor, físico y del lenguaje siendo el juego una actividad que trasciende todos los niveles de la vida del niño.

Según los aportes anteriores se reafirma las necesidades significativas del docente de preescolar en relación con la aplicación de estrategias de educación física, situación ésta que apoya o fundamenta este estudio por cuanto tiene relación con el desarrollo de la psicomotricidad en el niño.

### ***Bases Teóricas***

El proceso Educativo depende de las etapas que lo conforman y uno de ellos es la Educación preescolar donde el Docente de este nivel desempeña roles de facilitador, mediador, orientador, proveedor, planificador, investigador, por lo que debe capacitarse para cumplir definitivamente con su función Educativa.

Según el currículo Básico Nacional del Nivel de Educación Preescolar 2000 define este nivel Educativo, en una concepción de Educación inicial que busca garantizar el desarrollo integral de la población infantil de 0 a 6 años en concordancia con el Art. 103 de la constitución de la República Bolivariana de Venezuela que establece: “La Educación es un Derecho Humano y un Deber social fundamental... la Educación es obligatoria en todos los niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado...”.

De esta manera en este nivel, se pretende la promoción de la atención integral del niño (a) de preescolar concibiendo al niño como ser social, integrante de una familia y de una comunidad, poseedor de características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares, cuyo aprendizaje es adquirido en un proceso constructivo y relacional con su medio.

En este sentido se presentará la conceptualización de la Educación preescolar, los principios y fines que la norman, la fundamentación teórica con sus bases legales, filosóficas, psicológicas y pedagógicas.

Por otra parte la Ley Orgánica de Educación (1999) en su Art. 17 señala: "La Educación preescolar constituye la fase previa al nivel de Educación básica, con el cual debe integrarse. Asistirá y protegerá al niño en su crecimiento y desarrollo y lo orientará en las experiencias socio educativas propias de la edad; atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión, de su pensamiento y desarrollo, de su creatividad, destrezas y habilidades básicas y le ofrecerá, como complemento del ambiente familiar, asistencia pedagógica y social que requiera para su desarrollo integral".

Tal como se señala en el artículo anterior, la educación inicial se propone contribuir a la formación integral del niño y niña, enmarcada dentro de una labor conjunta, coordinada, interactiva, cooperativa, de atención a los niños por parte de los diferentes actores involucrados en su formación para lo que debe atender sus necesidades e intereses y plantearse en función de las características evolutivas y en el contexto en el cual se desenvuelve el niño y niña preescolar.

#### **La Psicomotricidad.**

La Psicomotricidad o área psicomotora según la teoría práctica (1996), es definida como: "La interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas, comprende los procesos asociados a la postura, equilibrio, movimientos del cuerpo" (p. 42). Esta misma menciona la evolución del desarrollo psicomotor, incluye el control muscular para las actividades y la coordinación visomotora, siguiendo una secuencia con pautas predecibles.

En el mismo orden de ideas la teoría señala que la aparición de una habilidad psicomotora esta determinada por factores biológicos y ambientales.

Como también Disanti (1999: p. 12), define la Psicomotricidad como: “Una disciplina científica que engloba el acto motor y su relación con la psique y la afectividad”.

Así mismo, Durivage (1998: p.13), señala que la Psicomotricidad: “Estudia las relación entre los movimientos y funciones mentales; indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y aprendizaje”.

Desde este punto de vista la Psicomotricidad como un área de aprendizaje se puede definir como una estimulación o ejercitación dirigida a fortalecer la interrelación de las funciones psíquicas que se dan en el niño y niña preescolar como parte de su desarrollo integral.

#### Objetivos de la Psicomotricidad:

Según Burgos (1997: p. 3), los objetivos generales de la Educación motriz son:

Contribuir a la formación de hábitos saludables desde la más temprana edad, así como conocer y educar su cuerpo en relación a las personas, objetos y medios que lo rodean.

Colaborar por medio del movimiento al desarrollo de sus coordinaciones motrices que lo capaciten para el mayor desempeño de todas sus actividades.

Incrementar la confianza y seguridad en sí mismo a fin de integrarse con mayor facilidad en el medio en que se desenvuelve.

Reforzar sus actividades de tipo afectivo, emocional y social en las actividades recreativas, educativas y de participación familiar.

En este mismo orden Alfaro (1997: p. 11), señala los objetivos del área psicomotora:

- a. Facilitar en el niño el desarrollo de la noción de su propio cuerpo.
- b. Facilitar en el niño la libertad de movimiento.
- c. Facilitar en el niño la construcción de las relaciones espacio – temporales.
- d. Facilitar en el niño la expresión creativa de su cuerpo.

En este sentido, se infiere que estos objetivos sirvan para que el niño obtenga un desarrollo integral ya que se busca que el niño conozca y eduque su cuerpo, en relación a personas, objetos y el medio que lo rodea.

#### Aspectos que comprenden el Área Psicomotora

Bajo la misma perspectiva Burgos (1997), expresa que los aspectos que comprenden el área psicomotora son: “esquema corporal, coordinación motora fina, coordinación motriz gruesa, lateralidad, espacio temporal y equilibrio” (p.21).

Este mismo autor define la coordinación motriz gruesa como “la actitud del individuo para controlar la fuerza, seguridad, ritmo y magnitud de sus coordinaciones para producir esquemas en el espacio, en el tiempo y en relación con herramientas o instrumentos”.

Y la lateralidad según Burgos (1997), “es la expresión de un predominio motor relacionada con las partes del cuerpo, que integra las mitades derecho – izquierdo, que a la vez se vinculan con el proceso de maduración de los centros sensorio-motor de uno de los hemisferios cerebrales” (p. 5).

En este caso, se toma el desarrollo psicomotor del niño y su relación con la lectura y escritura, por lo que el desarrollo de la psicomotricidad es propicio para el

inicio de estos procesos tan importantes, para la adquisición de aprendizajes escolares y para la vida misma. De la misma manera, en el nivel preescolar se brindan diversas y múltiples actividades que permiten al niño y niña ir evolucionando en forma integral; se sugiere que éstas le faciliten un aprendizaje acorde con su edad y características individuales, permitiéndole avanzar en su propio ritmo.

#### Importancia del Área Psicomotora para el Desarrollo de la Personalidad del Niño y Niña Preescolar

La labor educativa debe apoyarse totalmente en las necesidades e intereses del educando, considerando las diferencias individuales y tratando de integrar todos los niveles de desarrollo de la personalidad a través del área psicomotriz para lograr que el niño desarrolle su personalidad.

Al respecto, Zapata (1998) señala:

Las formas de trabajo y las actividades propias del área psicomotora se deben seleccionar en función al desarrollo evolutivo del niño, comprendiendo sus intereses y necesidades, brindando oportunidades del movimiento que abran nuevas posibilidades de crecimiento y ayuden al desarrollo de una personalidad formada armónicamente. (p. 35).

Sobre la base de lo antes planteado, el aprendizaje de la lectura y escritura es uno de los procesos en que el niño consigue más inconvenientes cuando sus contactos iniciales no han sido los más adecuados y efectivos, no se han tomado en cuenta sus habilidades motoras desarrolladas hasta el momento de su iniciación.

#### Importancia del Preescolar en el desarrollo del Área Psicomotora

La Universidad Nacional Abierta (1997) considera que: “el maestro en el área de Preescolar debe tener presente la importancia que tiene el programa de

actividades para desarrollar tanto la psicomotricidad como las psicofunciones de los niños a su cargo” (p. 161).

De esta misma forma Castillo (1998) señala: que como objetivo fundamental el preescolar “se le atribuye el desarrollo adecuado de la motricidad infantil, educación física del niño, plenamente activo en esta época, se le atribuye también proporcionar un ambiente adecuado al desarrollo perfecto de madurez de esta etapa infantil” (p. 1).

Es a través del área psicomotora donde el niño adquirirá habilidades físicas mentales, en el preescolar va a adquirir habilidades y destrezas. Esto es importante porque el docente debe conocer estrategias para desarrollar actividades en el preescolar, especialmente en el área psicomotora.

De este modo la psicomotricidad se sitúa dentro de los planteamientos educativos como una alternativa de renovación curricular, ya que a los niños y niñas hay que enseñarlos a vivir en un mundo que los rodea, a través de las actividades psicomotrices siempre y cuando los padres y maestros tomen conciencia de la importancia de ésta.

#### Métodos utilizados para el desarrollo del Área Psicomotora

Según Castillo, (1997) existen “métodos establecidos basados en la educación del movimiento; el más usado es el de Bon-Depart que desarrolla el movimiento psicomotriz por medio de movimientos rítmicos, juegos” (p. 123).

De este modo para el niño poder leer y escribir, debe dominar las direcciones de derecha – izquierda, abajo – arriba, arriba – abajo, ya que las frases se leen y se escriben de izquierda a derecha y de arriba abajo; para dibujar y escribir, el niño debe disociar y coordinar los movimientos de las partes del cuerpo.

Este método persigue conseguir que el niño sepa utilizar las distintas partes del cuerpo, dirigir sus miembros con una orientación fija, arriba, abajo, detrás etc., o que sepa coordinar con gracia soltura los movimientos del cuerpo, orientado a la consecución de la orientación espacial.

El mismo autor expresa que el método usual de Román desarrolla el cerebro y sus reacciones cerebrales mediante el movimiento”. Dentro de este método están los movimientos que tienden a formar el niño en: la distinción de todas las partes de su cuerpo así como su función, las posturas que pueden conseguirse con estas partes del cuerpo estudiadas, movimientos con diversos objetos redondos, cuadrados, planos, tamaño, forma etc. El método Thulin “es el método que desarrolla la motricidad y el ritmo mediante mandos metafóricos, llevando este a cabo con los niños mediante cuentos rítmicos de movimientos”.

Como también según el mismo autor anteriormente mencionado. El método de Elli Bonjsten introdujo en los ejercicios motrices, el sentido del ritmo, que desarrolla el equilibrio de la voluntad, a la vez que estimula y es sedante, así el sonido de la música, un ritmo, pautas establecidas por las manos o golpes de percusión, el niño expresa por movimientos, toda armonía y agilidad que esta pauta le impone.

Por lo anteriormente expuesto se infiere que el maestro debe conocer estos métodos para ser utilizados en el desarrollo de las actividades del área psicomotora; no se puede esperar que la acción educativa beneficie integralmente al niño; por si sola; si no se incorporan experiencias que le brinda el medio ambiente, y las decisiones que se toman en el aula para ayudar al niño en su desarrollo evolutivo atendiendo cada área en cada niño, en su individualidad y su contexto para ayudar a través de métodos, enfoques relacionados con el proceso de adquisición de la lectoescritura.

Debe señalarse que el proceso de la iniciación de la lectura y escritura del niño y niña del nivel preescolar amerita una serie de condiciones, experiencias previas, motivación y avance en las áreas de desarrollo del niño. El hecho de ser integral indica que las áreas cognitivas, socioemocional, psicomotora y de lenguaje van progresivas y conjuntamente. Su avance es continuo y paralelo, tomando en cuenta las características del niño y sus necesidades.

### **Conceptualización del Juego.**

La palabra “juego” y “jugar” tiene variadas y múltiples acepciones, juego se emplea para significar un entretenimiento o diversión, jugar significa divertirse; para los griegos antiguos, el juego significaba las acciones propias de los niños. Los Hebreos creían que el juego era broma y risa, los Romanos le daban significación de alegría y fiesta, más tarde el vocablo juego empezó a significar un grupo de acciones que no requieren un trabajo duro y que proporciona alegría y satisfacción.

A continuación se darán a conocer algunos conceptos de juegos, citados por la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, en su Bibliografía Comentada sobre el juego. (1987).

Según Chatean, J. (1958). En su obra analiza la importancia del juego en la vida del niño y expresa “El juego es sustituto del trabajo futuro que anuncia y prepara”. (p. 29).

Al respecto Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la infancia) (1967). Se pronuncia a favor de los niños que por diversas causas han perdido la oportunidad de jugar y exponer que el juego “es una alternativa para el desarrollo armónico de la personalidad infantil”. (p. 12).

En cuanto al juego Erickson, E. (1980) parte de la teoría psicoanalítica para explicar el juego infantil y refiere: “es una función lúdica de adaptación al medio y a sí mismo. Es un medio de relación con el ambiente y una forma de autocuración o terapia del yo”. (p.16).

Según Declory, O. (1983). Explica los valores del juego para la educación infantil a partir de considerar que “el juego es el medio fundamental de la autoeducación del niño, es un proceso que a medida que avanza tiene fines cada vez más conscientes que exigen del niño que juega un esfuerzo más perseverante”.

Pudimos observar en el anterior conjunto de ideas que convergen al demostrar la importancia del juego en la vida del niño, enmarcándolo como expresión privilegiada libre que la forma, la relaciona con el medio circundante en el que elabora y transforma, adquiriendo así experiencias y aprendizajes, satisface necesidades, despierta intereses, autoeduca y en general favorece el desarrollo de su personalidad infantil.

Apoyándose en los análisis bibliográficos se puede decir que el juego es una actividad creadora, indispensable para el equilibrio afectivo e intelectual del niño, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, por lo que se convierte en un medio a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

La forma más sencilla y particular de juego, trae implícito un aprendizaje, ya que todo juego genera un aprendizaje y desde muy temprana edad, es fundamental para el desarrollo del niño, la acción lúdica del niño es producto de sus primeros

ensayos, en ellos se ponen de manifiesto conductas observables que valoran el desarrollo de la personalidad como consecuencia del aprendizaje originándose éste en primer lugar, por necesidades innatas físicas y afectivas que experimenta el niño desde muy temprana edad; luego aparecen las experiencias ambientales relativas a la crianza hasta que el aprendizaje social se convierte en el motor esencial de la conducta.

### **Concepciones Filosóficas, Psicológicas, Pedagógicas y Sociales**

El juego, es uno de los temas más estudiados y discutidos desde el punto de vista filosófico, sociológico, pedagógico y psicológico.

En el siglo IV, Platón y Aristóteles hacían referencia respecto a la formación del individuo la cual debía realizarse en un ambiente placentero, en el que el juego constituyera un medio pedagógico esencial.

Aristóteles (384 – 322 A.C.), filósofo griego, consideraba que la formación del individuo la realizaba a través del juego, desde temprana edad.

Claparède, enfocó el juego dentro de la teoría del preejercicio tendiendo ésta a comprender la naturaleza del juego, es como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados sin todavía formarse, el juego resulta así un agente naturalmente educativo.

Shiller y Spencer, citado por Elkonin (1980) en cuanto a la estética del juego escribieron “el animal trabaja cuando carece de algo, y juega cuando rebosa energía”. (p. 19).

Al respecto Rousseau, J. (1712-1778), analizó las necesidades educativas de los niños y plantea que se le debe permitir al niño según sus capacidades y a través de la experiencia directa.

Froebel Federico, citado por Puentes, Y. (1995) Ludoteca espacio de recreación y aprendizaje, los dice "el juego es un elemento que facilita el conocimiento del mundo exterior, favorece el desarrollo de los sentidos y sus facultades, ya que el juego es un trabajo educativo" (p. 18).

Montessori, M. (1870-1952) basa su método en dejar al niño en completa libertad para que encuentre por sí mismo los procedimientos que lo conducirán al conocimiento, para ello los juegos y juguetes son instrumentos simbólicos atractivos que enseñan al niño.

Piaget, J. (1896-1980) ha sido considerado el principal exponente de la Teoría del desarrollo cognoscitivo y nos dice: "Es difícil describir el comienzo del juego, pero sus antecedentes revelan fundamentalmente la repetición de actividades circulares y la adquisición de nuevas habilidades" ( p. 285).

### **Aprendiendo a través de juego.**

El juego es la actividad característica de la Infancia. La mayor parte del tiempo que el niño pasa despierto lo dedica a jugar, incluso se podría decir que el juego es para los niños el trabajo.

Cuando el niño aprende y plasma sus logros, creencias, su desarrollo físico e intelectual el juego le sirve para expresar su afectividad y avanzar en cuanto a su sociabilidad.

¿Qué es jugar?

El niño puede realizar muchas actividades que le sean agradables, pero no siempre se puede considerar que estas sean un juego. Este debe reunir al menos las siguientes características:

- Ser placentero.
- No tener ningún propósito o finalidad.
- Ser espontáneo y voluntario.
- Implicar cierta participación activa por parte del jugador.
- Guardar cierta relación con lo que no es juego, con situaciones de la vida cotidiana, como comprar y vender, la vida de la casa, entre otros.

#### **El juego como factor de desarrollo muscular.**

La experiencia general de juego, en la niñez, contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad, las actividades del juego desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuro-muscular, el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer, hasta cerca de 35 Kg., al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrárselos atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo o bien, débiles y flácidos. Los años de juegos en otra palabra, desarrollan los músculos grandes y también, la coordinación y precisión neuromuscular.

#### **El juego como factor de desarrollo mental.**

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos pero se necesita la mente y el cerebro, para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas. Gran parte de la actividad del juego infantil es extremadamente seria.

Para el niño, de dos años que juega con sus cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar, solamente la torre, de altura vertiginosa, que está construyendo y hasta el último ápice de su atención, se halla absorbido por esa actividad.

A través de todas estas actividades, encontramos un hilo de sentido común, de seriedad y absorción concentrada. No es de extrañar, que sea tan difícil arrancar a los niños de sus juegos y volver a dirigir sus energías físicas y mentales hacia una meta ya concebida por adultos. Aún en las actividades de juegos menos serias, las mentes de los niños, se desarrollan tan inevitablemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales.

#### **El juego como tejedor de fantasías.**

En todas las etapas de la niñez, sobre todo en la primera edad, el juego es un estímulo primordial de la imaginación.

En su vida de juego está identificado con el tiempo y el espacio, con el hombre y los animales, con el ayer y con el mañana, y en consecuencia no le resulta difícil creer en los reyes magos, en las hadas madrinas y en los universos habitados en el más allá.

La flexibilidad, de la imaginación del niño hace que no sea sólo fácil, sino también inevitable, que busque experiencias que lo satisfagan.

En su juego imitativo, se le identifica, con la mayoría de las ocupaciones del hombre.

### **El juego como fuerza socializadora.**

Exceptuando los primeros años, el juego para la mayoría de los niños, no es una actividad solitaria, sino decididamente social y comunitaria. Un niño expresa mejor su yo, y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes. Cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones inconmensurables de ajustes de los que les servirán de mucho.

### **El juego como liberador de emociones.**

Apenas toca la hora de la pausa después de una clase, se puede ver a los niños, salir en tropel del aula al patio de juegos. Los juegos, los deportes y el atletismo brindan un campo rico e incitante, en que los niños pueden expresar sus emociones hasta el máximo. En ese momento las energías contenidas en el hogar y en la escuela en su diaria labor única, buscan de esa forma una gran liberación.

### **Tipos de Juegos.**

#### **En la Infancia.**

En la medida que el niño crece, su juego va pasando por varias etapas:

#### Juego Sensomotor:

Se da hasta los dos años, época en la que el niño está adquiriendo el control de sus acciones. Estos juegos consisten con frecuencia en repetir y variar movimientos, el niño experimenta en el mundo del tacto, la vista y el oído.

#### Juego simbólico o representativo:

Predomina entre los dos y los seis años, el niño adquiere la capacidad de poder representar sus experiencias a través de símbolos, puede jugar con palos como si fueran espadas, escopetas, guitarra, entre otros.

#### Juego con reglas:

Se inicia hacia los 5 ó 6 años ya el niño comprende ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, lo que le permite seguir juegos donde hay reglas y se implica actuar en grupos.

#### **Juegos Múltiples.**

##### Juegos tradicionales:

Son los juegos típicos de una región o de un país, los cuales se practican desde hace mucho tiempo atrás.

En esta modalidad, tenemos:

- El gato y el ratón
- Caballitos
- La candelita
- Saltar la cuerda
- Arroz con leche
- Doñana
- Juego de trompos
- Metras
- Elevar cometas (papagayos).

#### **Juegos Cognoscitivos o Intelectuales.**

Son aquellos juegos donde te ves obligado a utilizar tus ideas o pensamientos para resolver las situaciones, problemas o retos que se te presentan.

Algunos de estos juegos son:

- Adivinanzas
- El Ahorcado
- Stop
- Damas chinas
- Crucigramas
- Sopa de letras
- El Zorro y las gallinas
- El Ajedrez, entre otros.

#### **Juegos Sociales.**

Son aquellos juegos que te permiten la integración y convivencia con tus compañeros y amigos. Por lo general no necesita que se realice actividades físicas.

Entre ellos tenemos:

- Barco naufragado.
- El barco.
- El correo.
- El teléfono.
- El tesoro escondido.
- El dominó
- El bingo.

Hay muchas formas de jugar que se pueden realizar cuando te reúnas con tus amigos o compañeros de clases.

#### **Juegos Lección. Cuentos.**

Guardan una relación muy estrecha con el ritmo, se hace mediante una narración sencilla, dando origen a movimientos que niños pequeños pueden ejecutar.

Posee las siguientes características:

- a. La idea central debe tener pocos elementos, alrededor de ella gira toda la acción.
- b. La situación ha de tener continuidad, sin saltos bruscos en el tiempo y el espacio.
- c. Movimientos naturales, sencillos, adecuados al tema, descriptivos.
- d. La actuación del profesor es sugerente, con mando suave, sin dar voces.

Cualquier tema puede servir para una lección-cuento, como : la lluvia, los vientos, “el ratón y el gato”, el cazador, las semillas, entre otros.

### **Juegos Motrices.**

Comprenden todas aquellas actividades motrices que permiten que el alumno desarrolle sus habilidades innatas y adquieran destrezas de movimiento basadas en las anteriores, con el propósito de disfrutar por medio del juego.

Abarca habilidades perceptomotoras, kinestésicas y coordinativas, destrezas deportivas y juegos con habilidades perceptomotoras, predeportivas y deportivas.

El docente debe ser muy cuidadoso al seleccionar el contenido a utilizar, dada la inmensa variedad y complejidad de los movimientos relacionando con habilidades perceptomotoras, kinestésicas, oculomanuales, coordinativas y oculopondales, teniendo en cuenta el aumento progresivo del grado de dificultad, en la medida del progreso individual.

### **Valor Educativo del Juego.**

Mediante el juego, el niño desarrolla tres dimensiones que son fundamentales en el desarrollo de su persona.

La dimensión intelectual: Las actividades propias de los juegos infantiles (tocar, comprobar, ensayar, tantear) permiten al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones precientíficas.

A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya ha alcanzado suficiente habilidad manual con las tijeras afianzará dicha habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas.

La dimensión afectiva: A través del juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad. El juego puede explicar actitudes y comportamientos del niño y ayudar a superar bloqueos psicológicos y dificultades de expresión, es decir, se puede usar con fines terapéuticos.

La dimensión social: Mediante el juego el niño va conociendo los modelos sociales existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el mundo, le ayuda a dominarse a sí mismo (respetando las reglas de un juego) y a comprender a los demás, lo que significa sin duda avanzar en su integración social.

En un grupo, aprende a actuar dentro de unas reglas y a relacionarse con otros niños que incluso no le caen bien, habilidades sociales importantes para la vida actual.

### **Bases Legales**

Los fines y alcances del presente estudio se fundamenta en los siguientes instrumentos legales:

En la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) en su artículo 102 señala:

“La educación tendrá como finalidad el pleno desarrollo de la personalidad, la formación de ciudadanos aptos para la vida y para el ejercicio de la democracia el fomento de la cultura y el desarrollo del espíritu de solidaridad humana... la educación es un derecho humano y deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria”... (p. 23).

En este sentido los valores expresados como fines educativos de la propia constitución frente a este artículo supone, primeramente, docentes que entiendan y asuman la trascendencia de su labor, conscientes de su misión y que no solamente deben impartir o propiciar conocimientos, habilidades y destrezas, si no que dirigen a formar individuos integralmente.

Así mismo, La Ley Orgánica de Educación en su artículo 17 establece:

La Educación preescolar constituye la fase previa al nivel de educación básica, con el cual debe integrarse. Asistirá y protegerá al niño en su crecimiento y desarrollo y lo orientará en sus experiencias socio-educativas propias de su edad; atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia evolutiva, de moral, de expresión de su pensamiento y desarrollo, de su creatividad, destrezas y habilidades básicas, y le ofrecerá, como complemento de ambiente familiar, asistencia pedagógica y social que requiera para su desarrollo integral... (P. 12).

Lo que permite señalar según el artículo 17 que para realizar la actividad pedagógica se requiere de un docente con idoneidad y capacidad para responder a las necesidades del niño y niña preescolar.

Como también según el currículo del nivel de educación preescolar (2000) establece que:

“La psicomotricidad tiene una estrecha relación entre la actividad motora y la actividad cognitiva en el proceso de construcción del conocimiento “. Por lo que la psicomotricidad involucra una serie de elementos importantes en el desarrollo infantil, en tal sentido, debe ser

entendida en un sentido amplio y no como ejercitación y asimilación de las diferentes partes del cuerpo; las actividades motrices debe orientarse a la consecución de un mejor conocimiento del propio cuerpo, una concepción del espacio y sus relaciones del tiempo y en proceso de sus actitudes coordinativas” (p. 23).

De allí pues que el desarrollo psicomotor se impulsa por el estímulo de la maduración biológica y del estímulo social que el niño recibe. Por lo tanto el niño y niña necesita situaciones de aprendizaje que promuevan habilidad de acción. Su práctica posterior necesita de orientación, motivación, reforzamiento de sus logros, recibir afecto y apoyo cuando fracasa la resolución de algún problema.

**Cuadro N° 1.**

**Operacionalización de las Variables.**

Variable	Dimensión	Indicadores
El Juego como estrategia didáctica	Juegos motrices	Conocimiento
	Juegos pedagógicos Valor Educativo	Metodología Motivación
Psicomotricidad	Importancia	Comprensión
	Proceso	Procedimiento
		Recursos

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Tipo de Investigación**

La presente investigación está ubicada dentro de la modalidad de proyecto factible, que según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003), señala que el proyecto factible “Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p. 7). Es por ello que se diseña una propuesta en la que se presenta el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del estado Mérida.

En la misma se diseña un plan de acción dirigido a las docentes en cuanto a Motivación, Capacitación, planificación, método, desempeño, recursos didácticos, ambiente de trabajo, estrategias psicomotoras y unas sugerencias de juegos.

Así mismo, el presente estudio se orienta en una investigación de campo de carácter descriptivo, por cuanto los datos de interés fueron recogidos por las investigadoras en el plantel de estudio, que es la base que da la razón y justificación al proyecto factible, al respecto la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (p. 4), define la investigación de campo, como “El análisis sistemático de problemas de la realidad con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia”. Por lo que la investigación permitió la recolección de datos de interés en forma directa de la realidad, donde ocurrieron los hechos, es decir a partir de datos originales o primarios.

## **Población y Muestra**

### **Población.**

Para los datos de la investigación se considerará como población a todos los docentes del Nivel Inicial del Instituto Preescolar “Zea”, los cuales conforman un total de 11 Docentes.

**Cuadro N° 2. Población.**

Estratos	Nº de Sujetos	%
Docentes de Preescolar	11	100
Total	11	100

### **Muestra.**

Hernández (1998), define la muestra como “Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 212).

Para el presente estudio la muestra está representada por el 100% de los Docentes descritos en el cuadro anterior, por ser la muestra finita o pequeña no se realizó muestreo alguno.

## **Técnica de Recolección de Datos**

Bussot (1997: p. 121), define la entrevista así: “Brinda la mayor finalidad en su construcción como en su aplicabilidad a un número mayor de sujetos en menor tiempo, además por la rapidez de sus respuestas facilita la tabulación, presentación y análisis de datos”. Para recolectar los datos en el presente estudio se utilizó la encuesta. Para lo cual se aplicará como un instrumento un cuestionario con el propósito de recoger información para obtener respuestas a los objetivos de la

investigación. En el mismo se utilizará la escala Likert con tres alternativas de respuestas referidas a los indicadores, codificadas numéricamente para registrar y presentar la información suministrada de la siguiente manera:

Operaciones de los Ítems	Código
Siempre (S)	3
Algunas Veces (AV)	2
Nunca (N)	1

Para el análisis de los resultados se utilizarán las tablas y las gráficas por cada indicador, luego se da un análisis cualitativo.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**CAPITULO IV**  
**DIAGNOSTICO QUE SUSTENTA LA PROPUESTA**

**Análisis de los resultados del diagnóstico**

A continuación se presentan los resultados obtenidos a través de las pruebas aplicadas y el análisis estadístico aplicado para la investigación. La información registrada fue tabulada en relación con los indicadores de las variables en estudio, utilizando para ello cuadros de frecuencias porcentualizadas y gráficos de barras, las cuales presentan el promedio de porcentajes de acuerdo a cada indicador con su respectivo análisis descriptivo cualitativo. Para realizar el análisis descriptivo de manera inferencial a objeto de describir en forma cualitativa y correlacionada con los resultados de las opiniones de lo encuestados

**Cuadro N° 3:**  
**Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Conocimiento.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
01	2	18,18	9	81,82	-	-	11
02	3	27,27	8	72,23	-	-	11
Promedio	2,5	22,73	8,5	77,27	-	-	11

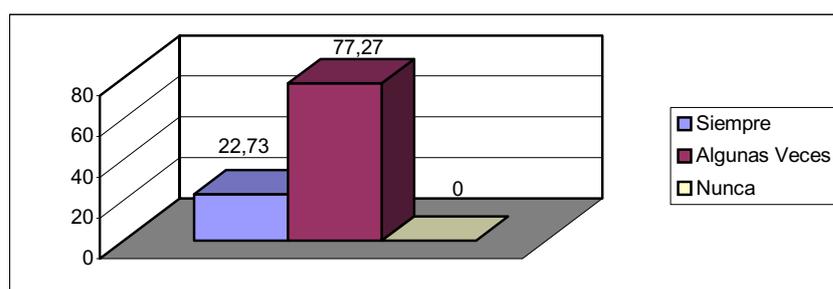


Gráfico 1: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Conocimiento.

En relación con el indicador conocimiento los docentes en un 22,73% respondieron siempre y 77,27% expresaron algunas veces conocen estrategias de psicomotricidad, de igual manera poco los relacionan con la facilitación de la misma.

En atención a los resultados se observa que la mayoría de docentes tienen escaso conocimiento en relación con la importancia que tiene la psicomotricidad para el desarrollo integral del niño.

**Cuadro N° 4:**  
**Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Capacitación.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
03	3	27,27	8	72,73	-	-	11
04	1	9,09	10	90,91	-	-	11
Promedio	2,5	18,18	9	81,82	-	-	11

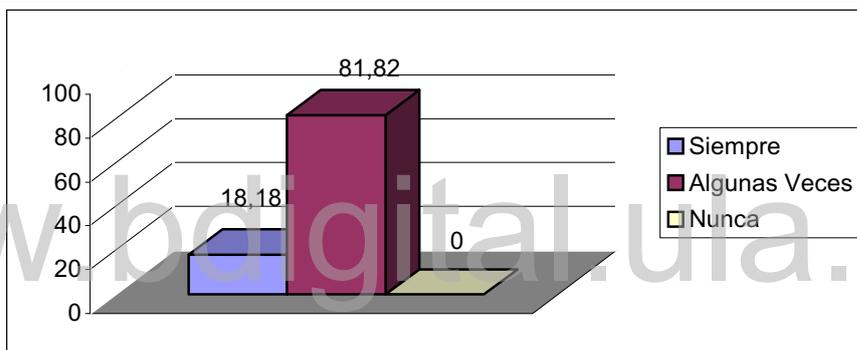


Gráfico 2: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Capacitación

Los resultados del cuadro N° 4, gráfico 2 correspondientes al indicador capacitación, el 18,18% opinó que siempre y el 81,82% respondió que algunas veces los programas de capacitación e información y de cómo diseñar estrategias psicomotoras en las actividades diarias.

**Cuadro N° 5:**  
**Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Importancia.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
05	2	18,18	6	54,55	3	27,27	11
06	1	9,09	10	90,91	-	-	11

Promedio	1,5	13,63	8	72,73	1,5	13,64	11
----------	-----	-------	---	-------	-----	-------	----

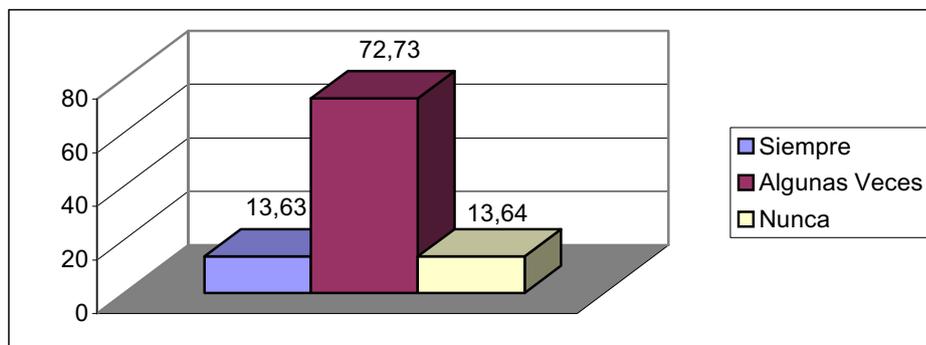


Gráfico 3: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Importancia.

En la información obtenida para el indicador Importancia se presenta en el cuadro N° 5, gráfico 3, los siguientes resultados: un 13,63% respondieron siempre, el 72,73% algunas veces y 13,64% nunca; lo que indica un marcado índice de que los docentes encuestados en la alternativa algunas veces le dan poca importancia al proceso evolutivo del niño y niña, ni se orientan por él para atender las necesidades e intereses de los educandos, lo que demuestra poca responsabilidad en relación con su profesionalismo y desempeño laboral ya que no se toma en cuenta el desarrollo evolutivo del niño y niña.

**Cuadro N° 6:**  
**Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Investigador.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
07	1	9,09	8	72,73	2	18,18	11
08	3	27,27	6	54,55	2	18,18	11
Promedio	2	18,2	7	63,6	2	18,2	11

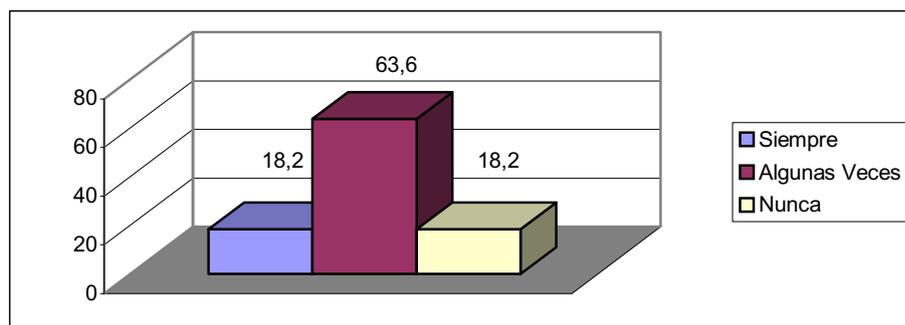


Gráfico 4: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Investigador.

Los resultados expresados en el cuadro N° 6 y gráfico 4, los docentes expresan: 18,2% respondieron siempre; el 63,6% algunas veces y 18,2% no se preocupan por ser investigadores para enriquecer su capacitación y actualización permanente.

**Cuadro N° 7:**  
Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Planificación

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
09	1	9,09	4	36,36	6	54,55	11
10	2	18,18	8	72,73	1	9,09	11
Promedio	1,5	13,63	6	54,55	3,5	31,82	11

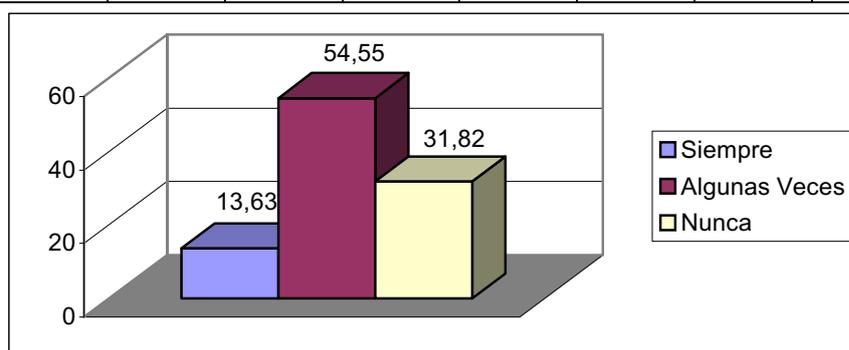


Gráfico 5: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Planificación.

El cuadro N° 7, gráfico 5, presenta los datos del indicador planificación el 13,63% respondieron siempre, el 54,55% algunas veces y el 31,83% desconocen la planificación de actividades psicomotoras desarrolladas por medio de juegos dirigidos y como tampoco elaboran un diagnóstico para detectar las necesidades e intereses de los niños y niñas antes de planificar.

Por los resultados observados se permite deducir que los docentes en su mayoría algunas veces realizan esta planificación o sea que no es sistemática sino esporádicamente.

**Cuadro N° 8:  
Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Motivación.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
11	2	18,18	5	45,45	4	36,36	11
12	5	45,45	3	27,27	3	27,27	11
Promedio	3,5	31,82	4	36,36	3,5	31,82	11

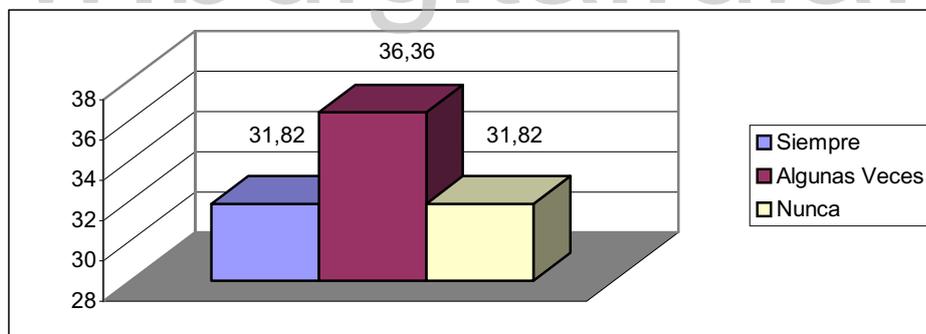
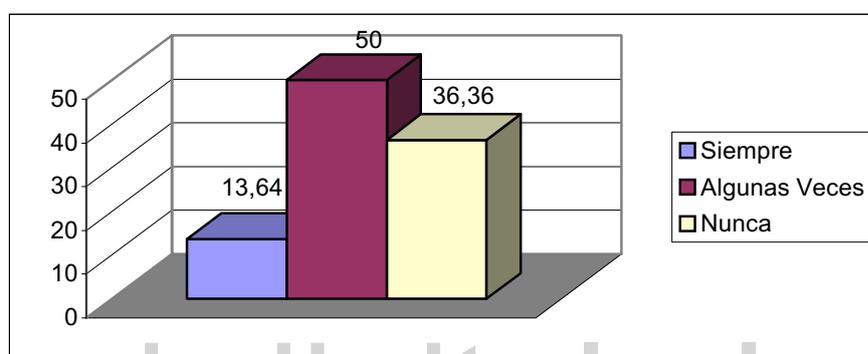


Gráfico 6: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Motivación.

El análisis promedio de las respuestas dadas por los docentes al indicador motivación, deja de manifiesto que el mayor porcentaje lo presenta la alternativa algunas veces con el 36,26% y el 31,82% respondieron siempre demuestran interés por su aspecto profesional y por facilitar estrategias adecuadas, sin embargo, un 31,82% manifestaron que esto no sucede.

**Cuadro N° 9: Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: El juego como herramienta.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
13	1	9,09	5	45,45	5	45,45	11
14	2	18,18	6	54,55	3	27,27	11
Promedio	1,5	13,64	5,5	50	4	36,36	11



**Gráfico 6: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: El juego como herramienta.**

En relación al juego como herramienta, los docentes de preescolar que conforman la muestra en un 50% respondieron que algunas veces, el 36,36% expresaron que desconocen el juego como herramienta para la psicomotricidad, y un 13,64% respondieron que siempre.

**Cuadro N° 10: Distribución de Frecuencia y Porcentajes del Indicador: Juego didáctico.**

Alternativas Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca		Totales
	F	%	F	%	F	%	
15	4	36,36	5	45,45	2	18,18	11
16	2	18,18	6	54,55	3	27,27	11
Promedio	3	27,27	5,5	50,00	2,5	22,73	11

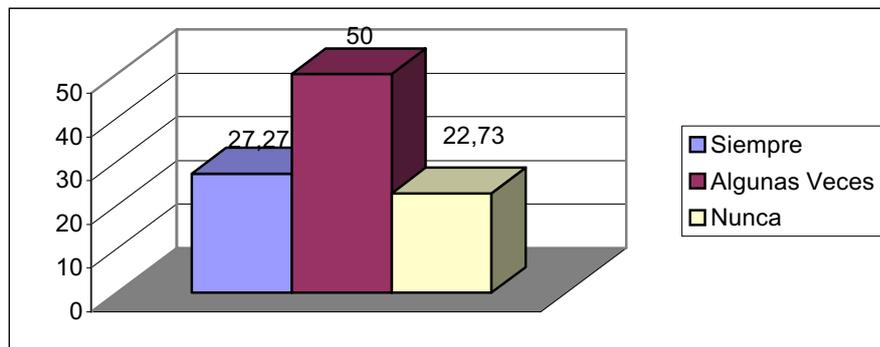


Gráfico 8: Distribución de Frecuencia Porcentual del Indicador: Juego didáctico.

El análisis promedio de respuestas dadas por los docentes al indicador: juegos didácticos, expresan que el mayor porcentaje se presenta en la alternativa algunas veces con el 50% y nunca el 22,73%, sin embargo un 27,27% manifestó y lo facilita oportunamente al alumno como material de apoyo para la realización de las actividades.

### Conclusiones del Diagnóstico

El análisis de los resultados aportados por los docentes que conforman la muestra en estudio para utilizar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño preescolar muestra que:

Claramente se evidenció que los docentes del Instituto Preescolar “Zea” en su mayoría ponen muy pocas veces en práctica los conocimientos en relación con la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la psicomotricidad, por lo que se hace evidente que es necesario llevar a cabo lo propuesta para retroalimentar a los docentes y capacitarlos al respecto

Obviamente se evidenció que los docentes del Instituto Preescolar “Zea” no están actualizados, ya que escasamente utilizan estrategias didácticas a través del juego para desarrollar la psicomotricidad.

## **CAPITULO V**

### **LA PROPUESTA**

#### **Proponer El Juego como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Psicomotricidad del Niño del Nivel Inicial**

##### **Presentación.**

La educación preescolar actualmente presenta características muy particulares al centrar su currículo en el niño y niña como eje y constructor de su propio aprendizaje. Es un ser con capacidad para explorar, buscar, descubrir, de allí que requiere de un docente que facilite su posibilidad de seguir construyendo al brindarle la oportunidad de continuar explorando la realidad, comprenderla y modificarla a partir de situaciones afectivas y significativas para él y ella.

Para trabajar dentro de ésta concepción curricular, se requiere de un docente que en todo momento sea un “facilitador y mediador” de experiencias de aprendizaje especialmente en el área de lectura y escritura.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación realizada, demuestran que los docentes del Instituto Preescolar “Zea”, Municipio Libertador del Estado Mérida, presentan debilidades acerca de la utilización del juego para el desarrollo de la psicomotricidad del niño y niña de este nivel. De allí que se hace imprescindible presentar este proyecto de actualización con el objeto de contribuir a fortalecer a los docentes en esta situación. Se busca pues, responder a las necesidades de entrenamiento y actualización detectadas en el estudio.

La modalidad de intervención a utilizar para llevar a la práctica el programa de actualización es el taller, concebido como una técnica de aprendizaje dirigida a la conservación de objetivos teóricos prácticos mediante la actividad de participación individual y grupal.

En lo concerniente al programa de actualización, servirá para desarrollar en el docente habilidades y destrezas necesarias que le permitan el análisis, la reflexión en el período de iniciación de la lectura y escritura en el niño y niña de preescolar.

### **Justificación.**

Durante esta década se han planteado proposiciones importantes para generar cambios en el sector educativo, por parte del estado y de la sociedad en general. Dentro del sistema educativo especialmente en el nivel de educación preescolar, necesita de un docente que no solo transmita conocimientos, sino que contribuya a la reconstrucción social del país, la cual requiere del esfuerzo de todos.

De allí la necesidad de un docente actualizado con capacidad de análisis y de concienciar del proceso de construcción de la lectura y escritura del niño y niña, aspecto de vital importancia dentro del nivel de preescolar, dado que constituye un requisito fundamental para alcanzar el pleno desarrollo de la personalidad al promover en el niño experiencias de naturaleza cognoscitivas, psicomotrices, lingüísticas, sociales y emocionales que enriquezcan su vida y faciliten sus aprendizajes posteriores.

En tal sentido la Guía Práctica de actividades para niños preescolar (1992: p. 56) señala “El desarrollo de estrategias que estimulen en el niño valores por su lenguaje, su cultura y su medio ambiente, siendo este uno de los objetivos del nivel de preescolar.

Dentro de ésta perspectiva, es necesario actualizar al docente de educación preescolar considerando la necesidad de afianzar conocimientos y a la vez adquirir otros que le ayuden en su labor diaria en el aula, en particular en lo referente en el área psicomotriz, área de coadyuva al desarrollo cognoscitivo y socioemocional, así como el desarrollo integral del niño y niña preescolar.

Desde luego, que un programa de actualización sería una alternativa de solución, que no solo ayude al docente sino que le permitirá estimular por medio de estrategias psicomotoras el proceso de lectura y escritura, considerando las necesidades e intereses del niño y niña preescolar.

En síntesis, un programa de actualización cobra importancia ante la necesidad de los docentes de preescolar de profundizar en la utilización de estrategias psicomotoras por medio del juego, así como de contribuir a enriquecer el currículo del nivel preescolar. Además de propiciar cambios, no solo a nivel educativo, sino que redundará en beneficio del sistema educativo, con miras de un mejor profesional más participativo en beneficio de un niño y niña con mayores conocimientos, respetando su propio crecimiento e individualidad en pro de formar un ser crítico, participativo, autónomo, creativo y activo para vivir en democracia.

#### **Fundamentación.**

La presente propuesta se fundamenta en los instrumentos legales que sustentan la educación; contenidos en La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1992) en su artículo 103 que establece “Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones” y en su artículo 104 establece que “La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente.

De igual manera la Ley Orgánica de Educación (1999) en su artículo 78 “El ejercicio de la profesión docente estará a cargo de personas de reconocida moralidad e idoneidad docente comprobada”.

Esta misma ley en el artículo 97, expresa. “El Ministerio de Educación, dentro de las necesidades y prioridades del sistema educativo, de acuerdo con los avances culturales, establecerá para el personal docente programas permanentes de actualización de conocimientos, especialización y perfeccionamiento profesional”.

Por último en el Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (1991) en su artículo 6, expresa lo relacionado a los deberes y derechos del docente en la administración de la actividad pedagógica.

### **Estructura de la Propuesta.**

El plan de estrategias presentadas en el presente estudio tiene su origen en la necesidad que existe en el empleo de estrategias psicomotoras por medio del juego en el nivel preescolar y optimizar el desempeño de los docentes en relación a la importancia de dichas estrategias.

De este punto de vista, el plan ofrece un recurso académico, el cual servirá de apoyo al docente, donde a través de este se capacite para desarrollar los contenidos del Currículo Básico Nacional motivándolo a estar actualizado.

Con el fin de dar solución a esta problemática, de acuerdo con los resultados del diagnóstico se presentan ocho estrategias fundamentales: Motivación, capacitación, planificación, métodos, desempeño, recursos didácticos, ambiente de trabajo, estrategias psicomotoras.

### **Objetivo General:**

Implementar El Juego Como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de La Psicomotricidad del Niño/a en el Nivel Inicial.

**Estrategia N° 1 Motivación.**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Propiciar al docente las herramientas necesarias para conocer sus necesidades y su motivación.	Motivación  Conceptualización	Presentación del facilitador y participantes.  Dinámica de grupo			Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes	Por el interés y disposición manifestada en el taller.
Relación entre motivación para el trabajo y desempeño laboral.  Actividad hacia si mismo.  Fijación de metas.		Exposición por parte del facilitador.  Conceptualización de la motivación y el desempeño laboral.  Círculo de preguntas.	Taller	8 Horas	Materiales: - Papel Bond - Marcadores - Material	



**Estrategia N° 2 Capacitación**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Facilitar jornadas de capacitación y/o actualización sobre la planificación de estrategias psicomotoras en el nivel preescolar.	Planificación  Definición  Importancia	Entrega de material bibliográfico.  Análisis y discusión del mismo.			Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes	Aplicación de Instrumentos sobre conocimientos adquiridos.
	Elementos y recursos  Modelos de planificación.	Presentación de modelos.	Taller	8 Horas	Materiales: - Hojas - Marcadores - Material fotocopiado. - Guía práctica de actividades para niño preescolares.	Presentación de modelos de planificación.
	Jornada diaria	Adaptación de				



**Estrategia N° 3 Planificación**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Formular estrategias de planificación que faciliten el desarrollo de actividades psicomotoras en el aula de preescolar.	Estrategias de planificación.  Utilización y ventajas	Disertación del facilitador.  Organización de equipos.			Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes.	Dominio de estrategias de planificación psicomotoras.
	Estrategias psicomotrices.	Revisión de la guía práctica de Actividades para Preescolar.	Taller	8 Horas	Materiales: - Hojas - Papel Bond - Marcadores - Material Impreso. - Láminas - Guía Práctica de actividades para niños	
		Discusión de experiencias prácticas del docente.  Aplicación de Instrumento de				







**Estrategia N° 5. Desempeño**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Explicar la importancia del Currículo Básico Nacional en la actualización de estrategias para la ejecución.	Nuevos paradigmas en la Educación.  El Docente  Roles  Funciones  El juego como estrategia Psicomotor.	Disertación del facilitador.  Formación de equipos  Dinámica  Debate analítico  Intercambio de experiencias.  Ejercicios vivenciales sobre la utilización de	       Taller	    8 Horas	Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes  Materiales: - Papel Bond - Marcadores - Material Impreso. - Láminas - Retroproyector o Videbin	Por la participación en el taller.      Congruencia teórica con la práctica en la utilización de las estrategias

estrategias.	
Exposición grupal.	
Plenaria	
Conclusiones	

www.bdigital.ula.ve<sup>60</sup>

**Estrategia N° 6. Recursos Didácticos**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Incorporar en la planificación recursos didácticos que faciliten destrezas psicomotoras	Clasificación de los recursos por espacios físicos del aula y desarrollo evolutivo del niño.  Incorporación a la planificación, interacción entre objetivos estratégicos y recursos.	Presentación de contenidos.  Dinámica grupal.  Actividad práctica en grupo.  Intercambio de experiencias.  Elaborar un plan de clases incorporando el	Taller	8 Horas	Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes  Materiales: - Papel Bond - Marcadores - Pinceles - Plastilina - Témpera - Creyones - Goma - ABC - Revistas	Elaboración de un plan de trabajo donde incorpore material didáctico de acuerdo a las estrategias.

- Currículo del Nivel Inicial
material didáctico.

www.bdigital.ula.ve<sup>62</sup>

**Estrategia N° 7. Ambiente de Trabajo**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Organizar el aula de clase ubicando los espacios físicos de acuerdo a las necesidades e intereses del niño y niña.	El ambiente de aprendizaje.  Arreglo y organización del aula, atendiendo criterios sugeridos.	Lecturas orientadoras  Análisis de la Guía Práctica de actividades para niños preescolares.			Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes	Por la organización y distribución de los espacios físicos en el aula.
	Espacios físicos del aula.  Definición.  Organización de cada uno.	El currículo Básico Nacional de preescolar.  Discusión.  Socializar.	Taller	8 Horas	Materiales: - Estantes - Mesas - Rótulos - Ambientación del aula - Tacos. - Material didáctico. - Otros	Experiencia Práctica.



**Estrategia N° 8. Estrategias Psicomotoras**

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Proponer el uso de estrategias psicomotoras para facilitar el proceso de la construcción de la lectura y escritura.	La psicomotricidad  Objetivos de la psicomotricidad.  Importancia de la psicomotricidad para el desarrollo de la personalidad del niño y niña.  Métodos  La Lectura desde el enfoque psicomotor.	Disertación del facilitador  Presentación de los contenidos  Entrega de material bibliográfico.  Organización de Equipos  Análisis y discusión del material.  Elaboración de Estrategias psicomotoras		8 Horas	Humanos: - Facilitador - Investigador - Directivo - Docentes  Materiales: - Papel bond - Marcadores - Material Impreso. - Guía práctica para niños preescolares. - Rotafolio - Retroproyector.	Por la motivación y participación de los docentes.  Conocimientos adquiridos.  Destreza en el manejo de estrategias psicomotoras para la facilitación de la lectura y escritura



**PROPUESTA DE JUEGOS**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR**

### “BAILE DE LOS GLOBOS”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 10 o más
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Los jugadores se colocan por parejas. Cada uno lleva atado un globo a su tobillo izquierdo con un cordel.

Cuando Empiece a sonar la música se inicia el baile. Mientras se baila hay que ir explotando los globos de las demás parejas. Cuando una pareja ya no tiene sus dos globos queda eliminada.



Gana la última pareja que quede sin eliminar.

### “LAS PELOTAS SE PERSIGUEN”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Los jugadores se colocan en círculo en el piso.

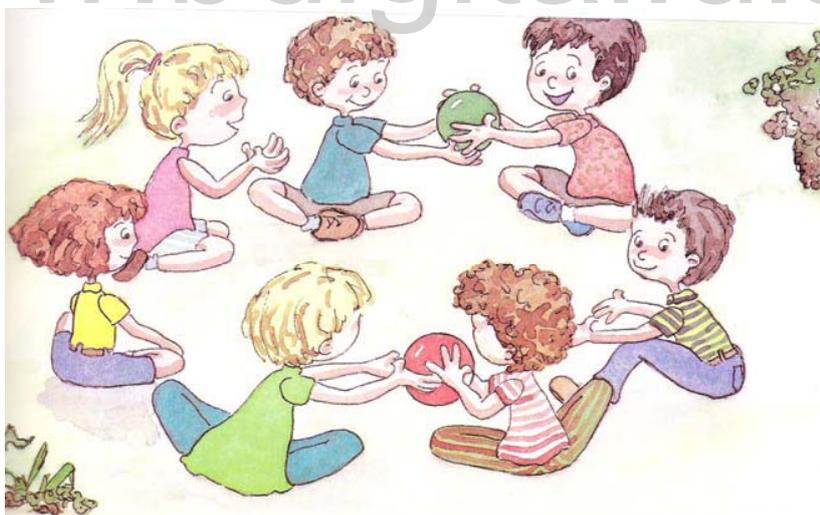
El primer jugador tiene la pelota roja y la pasa a su compañero de la derecha. Éste a su vez se la pasa al siguiente y así sucesivamente.

Mientras tanto los jugadores van contando hasta 10. Cuando se dice el número 10, el primer jugador empieza a pasar la pelota verde siguiendo el mismo recorrido.

Hay que intentar que la segunda pelota no alcance la primera, es decir, que las dos pelotas no estén en las manos de un solo jugador.

Cuando esto ocurre, se vuelve a empezar, pero esta vez se cambia la dirección del recorrido de las pelotas para hacerlo más difícil.

Se podría hacer también con dos objetos diferentes, no sólo con pelotas.



## “EL BAILE DE LA ESCOBA”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Los jugadores se colocan por parejas, excepto uno que tendrá en sus manos la escoba. Empieza la música y se ponen a bailar. El que tiene la escoba elige a alguien con quién bailar y le da a su acompañante la escoba. Éste, a su vez, hará lo mismo.  
Cuando acabe la música el jugador que tenga en esos momentos la escoba pagará prenda; eso significa que tendrá que hacer algo que le digan los demás (cantar, contar un chiste...) o dar algo suyo al resto.



### “CARRERA DE CANGUROS”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Se marca una línea de salida y otra de meta separadas 30 pasos.

Los jugadores se sitúan en la salida con una pelota entre las piernas, a la altura de los tobillos.

Alguien que no participe en la carrera, da la señal de inicio y todos avanzan hacia la meta dando saltos de canguro con la pelota bien sujeta entre los tobillos. Si se escapa la pelota hay que recogerla y volver a la salida para ir de nuevo hacia la meta. Gana el que llegue primero a la meta.



## “CARRERA DE SACOS”

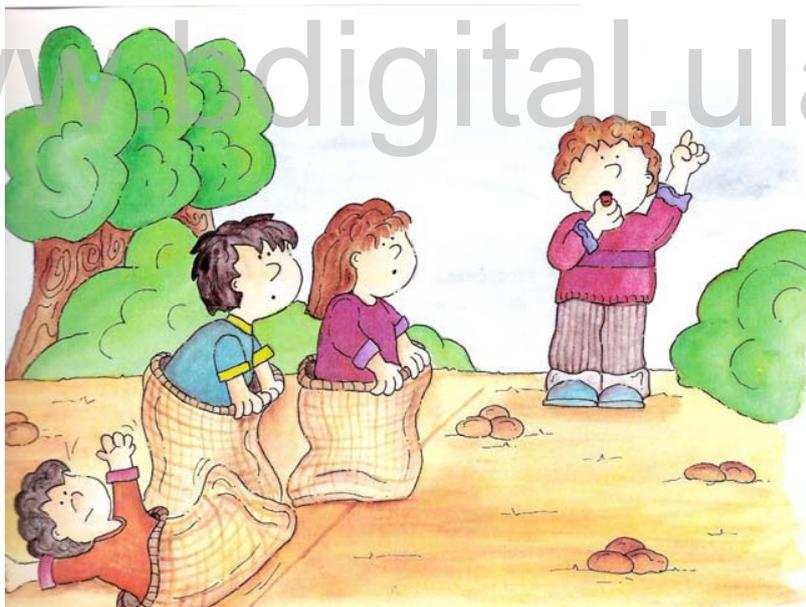
- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Primero se marca con una raya la salida y con otra la meta.

Todos los jugadores se preparan en la salida, metidos en los sacos que agarran hasta la cintura con las manos.

Una persona que no participe en la carrera dará la señal de salida con una palmada o un silbato: ¡LISTOS, YA!

los jugadores se dirigen, dentro de sus sacos, hacia la meta dando saltos. Está prohibido empujar a los compañeros o darles codazos.

Gana el primero que llegue a la meta.



### “LA CUERDA Y EL CÍRCULO”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Los jugadores se colocan de pie formando un círculo.

Un jugador se sitúa en el centro y agarra por un extremo la cuerda. Hace girar la cuerda muy rápidamente, como dibujando un círculo, a la altura de los tobillos de los jugadores. Los demás tienen que saltar la cuerda con los pies juntos. Si no saltan bien o la cuerda toca sus pies son eliminados.



### “RONDA MIS AMIGOS”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Hacer un círculo con los participantes y cantar, cada participante va cantando e imitando al personaje que se nombra en la canción. Atención a todos mis amigos de mi corazón a Batman, a Robin, a Batichica. Este juego se divide en seis partes. Misión Imposible. Spaiderman , Los Increíbles, El Hombre Holl, Shueck y Haifai.



## “LA MUÑECA”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Cada jugador coge una piedra. Al comenzar el juego, se lanza la piedra a la casilla número uno, si la piedra toca la raya o sale fuera, le toca al siguiente jugador.

Una vez que ha lanzado la piedra, el jugador debe recorrer las casillas siguientes a la pata coja, siguiendo el orden de los números, excepto en las casillas 4-5 y 7-8 que puede apoyar los dos pies. Cuando llega a la cabeza de la muñeca (casillas 7 y 8) apoya los dos pies y se da la vuelta dando un salto. Después vuelve de la misma manera (a la pata coja). Cuando llega a la casilla anterior donde está la piedra, se agacha y la recoge (siempre a la pata coja) y después, de un salto, sale de la muñeca.

Después le toca al siguiente jugador. Así deben ir número a número hasta que lleguen al ocho. Gana el jugador que consigue completar la muñeca antes.



## “LA TORTA DE MI TÍO JUAN”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Hacen un círculo con todos los participantes y luego comenzar a cantar y se vuelve a cantar hasta nombrar a todos los participantes

### Ejemplo

Todos: Pedro se comió la torta de mi tío Juan

Pedro: ¿Quién yo?

Todos: Si tú

Pedro: Yo no

Todos: Entonces quién

Pedro: Francisco



### “DINÁMICA ENANO-GIGANTE”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Todos los participantes se paran bien sea en un círculo o fila el facilitador dirá: Enano y los participantes se sientan al decir gigante los participantes se paran se continúa cada vez más rápido y se va eliminando al que no lleve la secuencia del facilitador.



### “BRINCAN LA CUERDA, LA CULEBRA”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Se colocan dos participantes de un extremo uno y del otro. Cada uno agarrando una cuerda de las puntas; comienzan a moverla en el piso tratando de imitar una culebra, los demás participantes tratarán de brincar, sin tocar la culebra; el que la pise pierde y se le coloca una penitencia, la cual consistirá en brincar diez veces rápidamente la cuerda.



www.odigitalatula.ve

## “RONDA EL LOBO”

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Se hace un círculo y un participante hace las veces de lobo y los demás cantan. Luego el lobo los persigue para comérselos.

El Lobo

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está

Lobo está: Si me estoy bañando.

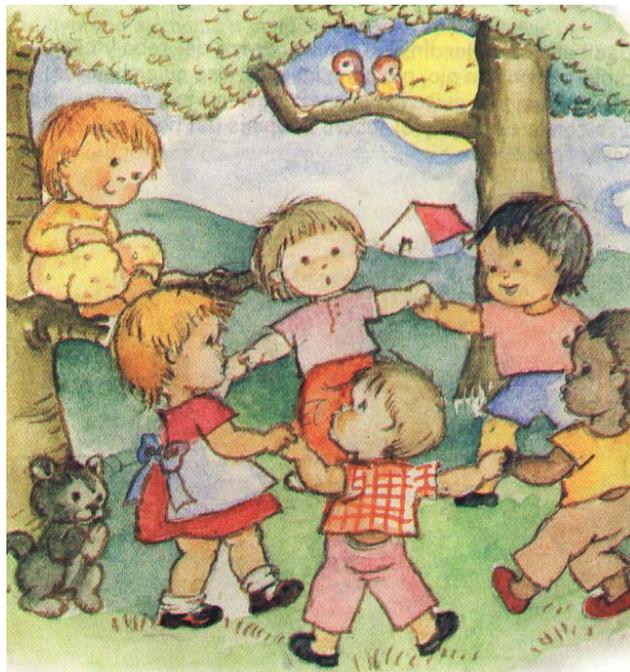
Lobo está: Si me estoy secando.

Lobo está: Si me estoy vistiendo.

Lobo está: Si estoy saliendo de la casa.

Lobo está: Si me los voy a comer a todos.

www.bdigital.ula.ve



## LA GALLINITA CIEGA

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** A un participante se le tapan los ojos con un pañuelo el cual va hacer la gallinita ciega y perseguirá a los demás hasta agarrar alguno. Los demás van cantando:

Todos: Gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido? La gallina: Una aguja y un dedal. Todos: Busca por ahí, por allá en el matorral.



## TOCAR Y ADIVINAR

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Se dibuja un burro de tamaño razonable, sin colocarle la cola. El primer participante es llevado cerca de donde está el burro y se le da una cola, previamente dibujada y recortada. Se le vendan los ojos con un pañuelo y se le da una o dos vueltas para que se desoriente. Acto seguido procede a colocarle la cola al burro. Los demás no le podrán ayudar. Ganará quien más se haya aproximado al lugar donde va la cola del burro.



## LA CONGA

- ✓ **Edad:** 2 a 6 años.
- ✓ **Cantidad de participantes:** 6 a 7
- ✓ **Favorece:** motricidad fina y gruesa.
- ✓ **Materiales (implementos):** globos, palitos.
- ✓ **Descripción:** Son todos los participantes se hace un círculo y uno se coloca en el centro a medida que se va cantando el centro hace los movimientos con el cuerpo. Todos cantan:

Conga, conga me gusta la melonga

queremos ver a maría

bailando la conga

con la mano en la cintura

la otra en la cabeza

a la media vuelta

moviendo la colita.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

Con la implementación y puesta en práctica del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño preescolar, se orientará hacia la perspectiva cambiante de interacciones positivas para el aprendizaje significativo del niño preescolar.

A través de la formación del docente por medio de la actualización continua se proyecta la formación integral del maestro de educación preescolar, ya que así utilizará adecuadamente los espacios apreciando los contenidos y podrá facilitar experiencias educativas variadas que permitan potenciar, aparte de lo intelectual, habilidades y actitudes efectivas, estéticas, creativas. Además, esto implica estar en sintonía con la lógica de los cambios sociales y de los avances tecnológicos.

Al actualizar a los docentes en estudio en el uso del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad del niño preescolar contribuirá con la práctica pedagógica y a la asociación, como pilar del conocimiento que conlleva al “aprender a ser”, “aprender a conocer” y “aprender a hacer”

La labor educativa debe apoyarse totalmente en las necesidades e intereses del educando, considerando las diferencias individuales y tratando de integrar todos los niveles de desarrollo de la personalidad a través del área psicomotriz para lograr que el niño desarrolle su personalidad.

Por ello, las formas de trabajo y las actividades propias del área psicomotora se deben seleccionar en función al desarrollo evolutivo del niño, comprendiendo sus intereses y necesidades, brindando oportunidades del movimiento que abran nuevas

posibilidades de crecimiento y ayuden al desarrollo de una personalidad formada armónicamente.

A través del área psicomotora es donde el niño adquirirá habilidades físicas mentales, en el preescolar va a adquirir habilidades y destrezas. Esto es importante porque el docente debe conocer estrategias para desarrollar actividades en el preescolar, especialmente en el área psicomotora.

De este modo la psicomotricidad se sitúa dentro de los planteamientos educativos como una alternativa de renovación curricular, ya que a los niños y niñas hay que enseñarlos a vivir en un mundo que los rodea, a través de las actividades psicomotrices siempre y cuando los padres y maestros tomen conciencia de la importancia de ésta.

Es así que, la educación Psicomotora es entendida como “la educación del control mental de la expresión motora”, y es importante en la Educación preescolar ya que es considerada como un elemento integrador y armónico del desarrollo del niño. Las experiencias con materiales concretos, le permite avanzar al nivel abstracto, por lo tanto, tiene que manipular, experimentar y explorar durante los primeros años, ya que necesita el máximo posible de experiencias directas, lo que trae como consecuencia una estimulación rica que le ayudará en su desarrollo intelectual y en sus sucesivos aprendizajes. El niño que ha tenido buenas experiencias y un orientado aprendizaje, en sus primeros años de vida, va a desarrollar confianza en sí mismo, dando el mismo sus propias soluciones con su imaginación.

También se afirma que la educación psicomotriz: es una educación “global que, al asociar las potencialidades intelectuales, afectivas, sociales, motoras y psicomotoras del niño, le da una seguridad, un equilibrio” lo que permite su desenvolvimiento al organizar de manera correcta sus relaciones con los diferentes medios en los que está llamado a evolucionar y que es una preparación para la vida del adulto.

La educación psicomotriz favorece la preparación preescolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le permitan conocer su cuerpo, ejercitarlo en diversas configuraciones espaciales y temporales, y

así integrar las nuevas experiencias. La gama de ejercicios parte de la exploración del propio cuerpo y del espacio que lo rodea, y desarrolla paralelamente la percepción, la atención, la educación social y el lenguaje que acompaña la acción.

### **Recomendaciones**

Es recomendable que el docente a través del juego, las actividades lúdicas y la música infantil planifique actividades que involucren el desarrollo psicomotor en todos los aspectos esquema corporal, coordinación motora fina y gruesa, lateralidad, equilibrio; utilizando para ello la estructuración del aula en los espacios o áreas de trabajo; lo que dará al niño capacidades en el equilibrio, ritmo, coordinación corporal y visomotora.

Incluir en la planificación del año escolar, juegos y deportes que contribuyan a perfeccionar el ámbito perceptivo, orientación en el espacio, ampliación de destrezas, equilibrio, capacidad de reacción, habilidad corporal, rapidez, elasticidad y finalmente la evaluación del autocontrol de estas competencias como indicadores relevantes al desarrollo psicomotor; que contribuyen a mejorar en el niño su desarrollo integral.

## MATERIAL DE REFERENCIA

Albarrán, Y. (2000) Efecto de la Actividad Lúdico-Físico en el Desarrollo Motor del Niño de Edad Preescolar. Trabajo de grado no publicado. ULA, Mérida.

Arias, F. (1997) Proyecto de Investigación. Editorial Epistemo. 2ª Edición Caracas.

Arias, F. (1999). Proyecto de Investigación. Guía para su Elaboración. Caracas-Venezuela.

Burgos, A. (1994) Programa experimental de Educaciones de Educación Física para Preescolar. Dirección de Educación. Coordinación de Deportes. Coordinación de Educación Preescolar, Estado Lara.

Cárdenas, M. (1996) La Psicomotricidad en el Proceso de Iniciación a la Lectoescritura en Niños Preescolares. Alternativa de Innovación Curricular. Febrero.

Chávez, N. (1994) Introducción a la Investigación Educativa. LUZ, Maracaibo: Zulia.

Comellas y Otras (1995) La psicomotricidad Preescolar. Ediciones CECA. S.A. 1era Edición.

Contreras, A. (2003) Importancia De Los Juegos Didácticos Para El Desarrollo De La Psicomotricidad De Los Niños De Preescolar. Trabajo de grado no publicado. Universidad Experimental Simón Rodríguez, Núcleo El Vigía.

Fernández, I. (1998) Educación Psicomotriz En Preescolar Y Ciclo Preparatorio. De ediciones Narcea S.A.

Hernández, Fernández y Baptista P. (1999) Metodología de la Investigación. Editorial MCK Graw-Hill México.

Ley Orgánica de Educación (1980) Gaceta Oficial de la Republica de Venezuela N° 2635 Julio 28.

Loza, A. (2000). El Juego una herramienta de aprendizaje.. Editorial Mundo. España.

Mejías, P. (2005). La actividad lúdico-recreativa como estrategia para el desarrollo psicomotor. Trabajo Especial de Grado no publicado. Universidad Bicentenario de Aragua. Maracay Estado Aragua.

Ministerio de Educación (1992) Guía Práctica de Actividades para Niños de Preescolar. Caracas.

Ministerio de Educación (2000) Currículo Básico Nacional Nivel Inicial. Caracas: Venezuela.

Muñiz M. (1998). Educación Preescolar Métodos y Técnicas y Organización. Ediciones C.E.A.C.S.A.

Nelo (2001). Desarrollo Psicomotriz y su influencia en la expresión corporal en el niño preescolar. Trabajo Especial de Grado no publicado. Universidad Bicentenario de Aragua. Maracay Estado Aragua.

Nogales, F. (2002) La Importancia de las Estrategias de Aula. Revista CANDIDUS Valencia: Carabobo.

Peralta, H. (2001). Importancia del Juego en el Aula. Editorial Nuevo Mundo. España.

Sevilla (1999). Manual de Educación Física para desarrollar la motricidad gruesa a niños de Preescolar de 3 a 6 años de edad. Trabajo de grado no publicado. Universidad de los Andes. Mérida. Estado Mérida.

Sulbarán, I. (1999) Guía de Actividades Lúdicas que Permitan la Estimulación del Desarrollo Psicomotor de los Niños entre 0 y 3 Años de Edad. Trabajo de grado no publicado Universidad Bicentennial de Aragua.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (1998) Manual de Trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctorales. Caracas-Venezuela.

Urdaneta (2006). El juego como promotor del desarrollo integral del niño en edad preescolar. Trabajo especial de Postgrado no publicado. Universidad Valle del Momboy. Mérida. Venezuela.

Zambrano (2006). “Programa de integración de actividades físicas recreativas para mejorar el desarrollo motor de los niños del nivel preescolar”. Trabajo especial de grado no publicado. Universidad Nacional Abierta. Mérida. Venezuela.

ANEXO

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SECCIÓN PREESCOLAR

**INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES PARA DIAGNOSTICAR EL USO DEL  
JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO PREESCOLAR**

www.bdigital.ula.ve

AUTORES:

VANESA LUNA

SANDRA MARINO

**Instrucciones:**

Lee atentamente cada ítems formulado, responda con la mayor objetividad lo que considere apropiado al planteamiento señalado de acuerdo con una afirmación o negación (Si ó No) y explique.

Nº	Ítems	Si	No
1	Posee conocimientos de actividades lúdicas como estrategia didáctica? ----- -----		

2	Tiene conocimientos de actividades psicomotrices como estrategia didáctica dentro y fuera del aula?  ¿Explique? _____ _____ _____		
3	Ha recibido talleres de capacitación sobre estrategias didácticas a ser aplicadas en el aula?  ¿Cuáles? _____ _____ _____		
4	Propician en la institución círculos de acción docente para retroalimentar información?  ¿Hace cuánto tiempo? _____ _____ _____		
5	Se la da importancia a las actividades psicomotrices?  ¿Porqué? _____ _____ _____		
6	Es importante el uso de actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor?  Explique? _____ _____ _____		
7	Busca información en bibliografía acerca del uso de		

	<p>estrategias didácticas en el aula?</p> <p>¿Explique? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
8	<p>Los directivos mantienen a los docentes informados sobre talleres de actualización o materiales de apoyo?</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p>		
9	<p>Planifica estrategias metodológicas para lograr el desarrollo evolutivo del niño?</p> <p>¿Porqué? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
10	<p>Planifica estrategias didácticas y lúdicas para propiciar el desarrollo del niño?</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
11	<p>Mantiene al niño motivado a realizar actividades innovadoras y enriquecedoras para él?</p> <p>¿Explique? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
12	<p>Los directivos motivan a los docentes para que busquen nuevas herramientas que llevarán al aula?</p> <p>Cuáles? _____</p>		

	<p>_____</p> <p>_____</p>		
13	<p>¿Cree usted que el juego es una herramienta de aprendizaje?</p> <p>¿Explique?_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
14	<p>¿El juego es una herramienta para el desarrollo psicomotor del niño?</p> <p>¿Explique?_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
15	<p>¿Es necesario aplicar el juego como recurso didáctico?</p> <p>¿Explique?_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
16	<p>¿El juego didáctico promueve el desarrollo integral del niño?</p> <p>¿Explique?_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		

www.bdigital.ula.ve

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**CONTEXTO RURAL**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

EDAD: 5 años.

SEXO: femenino.

¿Por qué llueve?

Para que las matas se mojen.

¿Cuándo llueve?

Lunes, Martes, Miércoles, Sábado y Domingo.

¿Qué pasa cuando llueve?

Se mueven las hojas de los árboles y se moja la tierra.

¿Por qué el sol sale de día y la luna de noche?

El sol sale de día para que la gente se caliente y la luna sale de noche para que la gente duerma.

¿En qué se diferencian el sol y la luna?

El sol tiene forma redonda y la luna no.

¿Por qué ocurre el viento?

Para que a la gente se le vaya el calor.

¿Por qué en el mar hay olas?

Para que la gente se bañe cuando suelta y para que los pez viajen.

¿Por qué el agua del río se mueve?

Porque la gente cuando se mete ayuda a correr y se vaya el agua.

¿Qué causa los truenos?

Susto y que papá nos consienta.

¿Por qué se mueven las nubes?

Porque Dios las manda y las estira (cestos con los brazos).

¿Por qué estamos vivos? \_\_\_\_\_

Porque la gente nos ayuda.

¿En qué se diferencia la vida de la muerte? \_\_\_\_\_

\* La vida es vivir y la Muerte es cuando se muere y la gente llora y toda la Familia. Un tío se murió porque no hizo caso.

¿Por qué se mueren las personas? \_\_\_\_\_

Porque Dios los lleva para el cielo.

¿Qué es la enfermedad? \_\_\_\_\_

Una Doctora.

¿Por qué la gente se enferma? \_\_\_\_\_

Para que la visiten y le lleven cosas: Jugos, Caramelos, Chocolates y muchas chuchenas.

¿Qué le pasa a la gente cuando se enferma? \_\_\_\_\_

Lo llevan donde la doctora.

\* ¿Qué pasa después de la muerte? \_\_\_\_\_

Lo tapan con una sabana y lo llevan a la Iglesia para que le rezen.

¿Cómo se forman los bebés? \_\_\_\_\_

Se compran en la Farmacia.

¿Cómo nacen los bebés? \_\_\_\_\_

Por la barriga y duele.

¿Cómo come el bebé dentro de la barriga? \_\_\_\_\_

Por el ombligo (señalo con su mano, levantando su franela).

Relación

EDAD: 5 años.

SEXO: Masculino.

¿Por qué llueve?

Del Cielo, Porque Papá Dios se baña.

¿Cuándo llueve?

Ayer llovió

¿Qué pasa cuando llueve?

La gente se moja.

¿Por qué el sol sale de día y la luna de noche?

El sol sale de día porque es de día y la Luna sale de noche porque es de noche.

¿En qué se diferencian el sol y la luna?

El sol y la Luna no son iguales, porque la Luna es grande y el sol no.

¿Por qué ocurre el viento?

Porque hay frío.

¿Por qué en el mar hay olas?

Porque hay agua.

¿Por qué el agua del río se mueve?

Porque hace viento

¿Qué causa los truenos?

Miedo.

¿Por qué se mueven las nubes?

Porque Dios hace viento.

¿Por qué estamos vivos? \_\_\_\_\_  
Porque comemos.

¿En qué se diferencia la vida de la muerte? \_\_\_\_\_  
La vida es porque uno tiene amor y la Muerte cuando uno se duerme.

¿Por qué se mueren las personas? \_\_\_\_\_  
Porque se aporream.

¿Qué es la enfermedad? \_\_\_\_\_  
Cuando uno tiene gripe.

¿Por qué la gente se enferma? \_\_\_\_\_  
Porque la gente juega con tierra.

¿Qué le pasa a la gente cuando se enferma? \_\_\_\_\_  
Lo llevan para el hospital para que lo inyecten.

¿Qué pasa después de la muerte? \_\_\_\_\_  
Uno se muere para siempre y va al Cielo.

¿Cómo se forman los bebés? \_\_\_\_\_  
Sin comer.

¿Cómo nacen los bebés? \_\_\_\_\_  
Naciendo pequeños y dormidos y después se estiran.

¿Cómo come el bebé dentro de la barriga? \_\_\_\_\_  
Comen pero no se como?.

**CONTEXTO URBANO**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

EDAD: 1 año

SEXO: M.

¿Por qué llueve? Por q' sale los nubes y truenos

¿Cuándo llueve? Cuando salen las nubes negras

¿Qué pasa cuando llueve? Hay unos truenos

¿Por qué el sol sale de día y la luna de noche? Porq' cuando esta  
gruano sale la luna y cuando de día sale  
el sol.

¿En qué se diferencian el sol y la luna? Uno tiene q' dormir  
y despertarse.

¿Por qué ocurre el viento? Cuando es de día hace  
viento y sepla.

¿Por qué en el mar hay olas? Hay unue los pece,

¿Por qué el agua del río se mueve? Porque cuando uno  
no tiene agua la utilizamos el viento la  
mueve.

¿Qué causa los truenos? La lluvia, los pedos de agua

¿Por qué se mueven las nubes? Por que mueven las nubes

¿Por qué estamos vivos? Porque comemos y bebemos cosas

¿En qué se diferencia la vida de la muerte? Porque en la vida se muere y en la muerte no

¿Por qué se mueren las personas? Porque a veces le da las cosas los males por el tiempo y la mala

¿Qué es la enfermedad? Cuando uno tiene fiebre

¿Por qué la gente se enferma? Porque uno come mal o come algo malo y le hace daño

¿Qué le pasa a la gente cuando se enferma? Van y toman medicina

¿Qué pasa después de la muerte? Se entierran, hacen flores y losos

¿Cómo se forman los bebés? En la Barriga y de los huevos y hacen los huevos en la barriga de la mamá

¿Cómo nacen los bebés? Por la barriga

¿Cómo come el bebé dentro de la barriga? Cuando ella come y mastica y el bebé se lo come.

EDAD: 4 años

SEXO: F

¿Por qué llueve? Por las nubes

¿Cuándo llueve? NDA

¿Qué pasa cuando llueve? Un hace tormentas

¿Por qué el sol sale de día y la luna de noche? Nose

¿En qué se diferencian el sol y la luna? Nose

¿Por qué ocurre el viento? Por las nubes

¿Por qué en el mar hay olas? Nose

¿Por qué el agua del río se mueve? Porque hay mucha agua

¿Qué causa los truenos? La lluvia

¿Por qué se mueven las nubes? Por la neblina

¿Por qué estamos vivos? No se

¿En qué se diferencia la vida de la muerte? No se

¿Por qué se mueren las personas? No se

¿Qué es la enfermedad? No se

¿Por qué la gente se enferma? Porque hay muchos gus  
y no se sabe la causa.

¿Qué le pasa a la gente cuando se enferma? no se

¿Qué pasa después de la muerte? no se

¿Cómo se forman los bebés? por la barriga de la  
mamá.

¿Cómo nacen los bebés? por la mamá

¿Cómo come el bebé dentro de la barriga? la mamá que  
come y le da al niño