

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

**"MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FAVOCEREN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO  
EN LOS NIÑOS PARTICIPANTES DEL ESPACIO DE JUEGOS DEL PROGRAMA MININOS EN  
EL CENTRO DE FORMACIÓN DE LA COOPERACIÓN ESPAÑOLA EN LA ANTIGUA  
GUATEMALA (CFCE)."**

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

**ARLIN YADIRA PEREZ AGUSTIN**  
CARNET 10595-07

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

**"MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FAVOCEREN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO  
EN LOS NIÑOS PARTICIPANTES DEL ESPACIO DE JUEGOS DEL PROGRAMA MININOS EN  
EL CENTRO DE FORMACIÓN DE LA COOPERACIÓN ESPAÑOLA EN LA ANTIGUA  
GUATEMALA (CFCE)."**

SISTEMATIZACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
HUMANIDADES

POR  
**ARLIN YADIRA PEREZ AGUSTIN**

PREVIO A CONFERÍRSELE  
TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES**

DECANA: MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS  
VICEDECANO: MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO  
SECRETARIA: MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY  
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. HILDA ELIZABETH DIAZ CASTILLO DE GODOY

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. BRENDA JUDITH BORRAYO GONZALEZ DE GUTIERREZ

## **REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

LIC. SONIA NOHEMI UCELO LEZANA

Guatemala, octubre 27 de 2015

Señores Consejo de Facultad de Humanidades  
Universidad Rafael Landívar de Guatemala  
Presente

Estimados señores, por este medio deseo informarles que la estudiante Arlin Yadira Pérez Agustin, carné No. 10595-07, ha finalizado la elaboración del informe de práctica supervisada **“Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños participantes del espacio de juegos del programa Mininos en el Centro de Formación de la Cooperación Española en la Antigua Guatemala (CFCE)”**; para optar al grado académico de Licenciada en Educación Inicial y Preprimaria.

Por lo que les solicito, sus buenos oficios a efecto de asignar fecha para revisión de informe y nombrar al revisor correspondiente.

Agradeciendo su atención, me suscribo atentamente,



Brenda Borrero  
Código de Catedrática 16939



### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Sistematización de Práctica Profesional de la estudiante ARLIN YADIRA PEREZ AGUSTIN, Carnet 10595-07 en la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA, del Campus Central, que consta en el Acta No. 05417-2015 de fecha 10 de noviembre de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

**"MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FAVOCEREN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS PARTICIPANTES DEL ESPACIO DE JUEGOS DEL PROGRAMA MININOS EN EL CENTRO DE FORMACIÓN DE LA COOPERACIÓN ESPAÑOLA EN LA ANTIGUA GUATEMALA (CFCE)."**

Previo a conferírsele título y grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 16 días del mes de noviembre del año 2015.



*Irene Ruiz Godoy*

MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA  
HUMANIDADES  
Universidad Rafael Landívar

## **DEDICATORIA**

Por sobre todo dedico este documento a Dios, porque su amor y misericordia me permitió vencer todo obstáculo y me regaló todas las oportunidades que necesitaba para retomar el camino hacia el logro de esta meta. "Todo lo puedo en Cristo que me fortalece" Fil. 3, 13.

Una especial dedicatoria a mi mami, quien junto a mi hermano me han demostrado su amor incondicional y son parte importante de este logro.

Y a cada uno los niños y niñas que han sido mis maestros de vida y la inspiración para cada uno de los pasos que he dado en mi vida profesional.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por rodearme de ángeles que me aman, que me inspiraron, que me animaron y que llenan mi vida de luz cada día.

Familia ustedes son la principal, mami, Brayan, papi, Eddy Francisco, Brenda, Tía Tinita, Tío Fito, Erick, Amilcar, Carola, gracias por su admiración y gracias por enseñar a cada uno de su familia a quererme tanto como los quiero yo a cada uno de ustedes, han sido una pieza vital en el motor de mi vida.

A mis hermanas espirituales, Wendy y Jazmín, gracias por cada palabra y oración para mi vida, por el cariño que siempre ha permanecido entre nosotras y por seguir estando a mi lado sobre todas las cosas, son uno de los tesoros más preciados junto con su familia.

A mis amigas, Madeleine, Odette, Jessy, Heidy y Mónica Santandrea, gracias por ser un instrumento de fortaleza para este largo proceso, porque con una palabra hicieron renovar mis fuerzas para lograr esta meta.

A la Licenciada Elizabeth Carrera, le agradezco la confianza y cada una de las oportunidades que me ha otorgado para crecer como profesional y por siempre impulsarme a vencer nuevos retos como educadora.

## RESUMEN

El presente manual se genera en el marco de responder a la necesidad de un espacio de juegos que favoreciera la motilidad de los participantes del programa Minino del Centro de Formación de la Cooperación Española en la Antigua Guatemala (CFCE).

Los participantes del espacio de juegos se caracterizaban por comprender las edades entre 3 a 6 años de edad, así como la motivación a los padres de familia de cada uno de ellos a ser parte del desarrollo motor, social y afectivo de sus hijos.

Las actividades propuestas están fundamentadas en las competencias marco que el Currículo Nacional Base del nivel Preprimario de Guatemala establece para cada edad, permitiendo que la flexibilidad de la metodología genere una práctica holística y sistematizada para los participantes. El eje social y afectivo se presenta de manera integrada y transversal en el espacio de juegos.

Se propone un taller para padres de familia con el objetivo de informar e integrarlos en el desarrollo de diversas habilidades motrices de sus hijos, así como fortalecer el vínculo afectivo que se genera a través de la interacción de padres e hijos, niño-comunidad y familia con su entorno.

La implementación de este espacio de juegos en el programa Mininos generó la conciencia en los padres participantes de generar con sus hijos juegos que les permitan movilizar cada parte de su cuerpo, rompiendo con el sedentarismo y fortaleciendo los lazos familiares y culturales.

## INDICE

<b>CONTENIDO</b>	<b>Página</b>
<b>I. Introducción</b>	
a. Presentación	3
b. Contextualización	4
<b>II. Diagnostico institucional</b>	12
<b>III. Desarrollo de la Propuesta</b>	
a. Justificación	15
b. Fundamentación teórica	16
c. Objetivos de la propuesta	45
d. Descripción de la propuesta	45
e. Metodología de trabajo	50
f. Productos	52
g. Validación	86
<b>IV. Conclusiones</b>	87
<b>V. Recomendaciones</b>	88
<b>VI. Bibliografía</b>	89

# I. INTRODUCCIÓN

## a. Presentación

Como parte del proceso de Práctica Profesional se elaboró un Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor para el programa Mininos del Centro de Formación de la Cooperación Española (CFCE) en la Antigua Guatemala el cual plantean estrategias adecuadas a niños y niñas de edades preescolares. Creando un espacio de juego y recreación que estimule el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas, que responda a las competencias marco que establece el Currículo Nacional Base del nivel inicial y preprimario.

Al diseñar este manual se pretende generar oportunidades que favorezcan la motilidad libre de los niños y niñas. Que los participantes tengan la orientación educativa y formadora al ejecutar cada estrategia, a través de personal capacitado en el área de motricidad gruesa. Así mismo, satisfacer las necesidades de lúdica, de socialización y de establecer un vínculo con su entorno cultural. Es por eso que la participación se plantea gratuita, permitiendo la diversidad y la participación masiva.

Establecidos los procedimientos de atención que se realizarían en el espacio de juegos del Programa Mininos, se definieron las características de la población enfoque del programa, detallando las capacidades que las edades de 0 a 6 años poseen y requieren ser fortalecidas a través de la estimulación. Se seleccionan estrategias basándose en la gradualidad de la evolución del desarrollo que marca cada edad y, al mismo tiempo, se relacionan con las competencias marco del Currículo Nacional Base del nivel inicial y preprimario, generando la orientación educativa en la ejecución de las actividades. Concluyendo con una capacitación de voluntarios, para facilitar y orientar las actividades en su ejecución, así como validar el manual con todos los participantes del Espacio de Juegos propuesto, a través de una encuesta.

Como resultado de la experiencia del Espacio de Juegos, aumento la demanda de abrir el espacio con mayor frecuencia, los niños y niñas participantes potenciaron sus habilidades sociales, motoras y creativas al utilizar materiales. La novedad de utilizar los espacios exteriores del edificio. Los padres de familia de los participantes despertaron interés por conocer las estrategias e identificar los beneficios para el desarrollo de sus hijos e hijas, proponiendo un taller de capacitación para padres voluntarios. Y el producto final es la compilación de las estrategias detalladas en el documento “Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños participantes del Espacio de Juegos del Programa Mininos en el Centro de Formación de la Cooperación Española en la Antigua Guatemala (CFCE).

Este documento es una propuesta que favorece la recreación formativa en los niños y niñas de 0 a 6 años, ya que en la Antigua Guatemala los espacios infantiles son escasos y los enfoques de cultura se reducen a las artes plásticas y escénicas. La lúdica como la metodología pone al niño y niña como el objetivo principal de la estimulación que se provoca con las estrategias del manual. La compilación de estrategias, clasificadas y relacionadas con las competencias marco del Currículo Nacional Base, facilitan la selección y ejecución de actividades favorecedoras para el desarrollo motor grueso de los participantes. Así como potenciar el vínculo afectivo con su entorno social, cultural y psicológico, a través de la lúdica.

## **b. Contextualización**

Carlos Gonzales Orellana (2011) en la obra Historia de la Educación en Guatemala, describe el progreso de la educación del país, a través de los acontecimientos históricos que determinaron los diversos contextos de Guatemala. Comenzando con la época primitiva de los mayas, hasta llegar a los inicios del proceso de la Reforma Educativa, luego de la firma de los Acuerdos de Paz en 1996.

El autor detalla durante la época primitiva Maya que los objetivos de la educación eran predominantemente religiosos, tradicionales y diferenciados según el género. Es decir, que las habilidades que desarrollaban estaban enfocadas al cultivo de maíz para los hombres y a las labores del hogar para las mujeres. Esto englobado

a la tradición del cuidado de los niños dentro del seno familiar, como única fuente de educación para la población primitiva de los mayas. Este tipo de educación se conocía como asistemática, ya que las únicas influencias del proceso educativo eran las necesidades vitales y la organización del trabajo.

La existencia de la esclavitud se hace presente, según el autor, y es la causa principal del rompimiento de la sociedad primitiva maya, dando como resultado la peregrinación de grupos hacia otros territorios, mezclando culturas y siendo producto el grupo del maya-quiché. Las bases educativas de este grupo son similares a los de sus originarios, los mayas, los niños al cuidado del seno familiar, con visión religiosa, diferenciada en género y basada en la tradición oral. Es en esta etapa de la historia que se describe la recreación a través del juego. Los juegos practicados tenían un fin educativo, según el género, consistía en la imitación de lo que tendrían que hacer en el futuro de su vida. También se hace mención a la danza como un arte poético y de expresión de pensamiento sobre el contexto social que vive el grupo.

Durante la época primitiva maya el agente educativo más importante era la cultura, formada a través de la tradición oral de generación en generación, la trascendencia de esta era la mayor preocupación de las clases altas de la sociedad. Al ser un proceso educativo aplicado únicamente en el seno familiar, la espontaneidad y la imitación eran los principios de la metodología en la educación de esta época.

Con el paso a la colonia las costumbres rudas, de pocas letras y marcando fanatismo religioso se hizo presente en la cotidianeidad del pueblo. El rol de educador se extiende a personas externas del seno familiar, haciendo de la castellanización y la evangelización la finalidad de la educación en esta época. En la misma época el sistema educativo se determinaba según los cambios políticos y económicos que surgían en la península y trascendían culturalmente a las Américas. Esta situación permite que la educación sea un privilegio al alcance de los descendientes de criollos y algunos mestizos, la educación para el pueblo aún no existe. Los objetivos de la educación eran asimismo dictados por esas clases dominantes, convirtiéndose la escuela en un instrumento de represión y tiranía. La

aparición de los conventos en Guatemala marco en el ámbito educativo una polarización de filosofías en las formas de conquistar las Américas. A partir de la defensa que otorgo los franciscanos a los indígenas, estos pudieron optar a una castellanización. (Gonzales, 2011)

Existieron conventos dedicados a enseñar en servicio a los más pobres, regidos por la dogmática de cada convento, es así como nace la Orden de Nuestra Señora de Belén quienes se ponen como objetivo buscar alivio de los enfermos y desamparados, así como iniciar a los niños en las primeras letras, esta Orden tiene el mérito de haber sido la primera en auspiciar la creación de una escuela para niños muy bajos recursos. También puede mencionarse dentro de los aportes importantes de esta época se encuentra la Compañía de Jesús que proponían “una reconquista de la fe por medio de la educación”. (Gonzales, 2011)

Estableciendo instituciones dedicadas a la formación formal, se plantean hábitos y estructuras mentales que encaminaban el éxito de sus objetivos, por mencionar algunos la disciplina era mantenida a base del estímulo y castigo. Una de las instituciones que marco tendencias en el sistema educativo se planteó el objetivo siguiente: “Será enseñar a cuantos niños concurrieren pobres o ricos a leer el libro Castellano y después Latino, escribir, contar, ayudar a Misa, y el Catecismo de la Doctrina Cristiana como también las buenas costumbres” (Gonzales, 2011)

El cambio de metodología al sistema educativo se dio durante el gobierno del doctor Mariano Gálvez, introduciendo el método Lancasteriano o monitorial, siendo un método experimental. El inicio de la vida independiente se caracteriza en la educación en Guatemala por la inestabilidad de los ideales pedagógicos, que es resultado de las contradicciones existentes en la organización económica y política del país, en su tránsito de la vida colonial a la vida independiente. Por primera vez en la historia de la educación en Guatemala se asientan los principios de obligatoriedad y gratuidad de la educación y se inicia la fundamentación de la escuela laica al establecerse que “con la instrucción moral se dará la religiosa” pero “el resto de la enseñanza religiosa correrá a cargo de los padres de familia y de los sacerdotes”. (Gonzales, 2011)

Las Cortes de Cádiz para completar el marco pedagógico preindependiente, donde las modernas ideas pedagógicas francesa e inglesa se abrían paso entre los más ilustre representación de la cultura en ese momento. Así se conocieron en Guatemala las ideas pedagógicas de Condorcer, Talleyrand, Cousin, etcétera; y el método mutuo o monitorial ideado por Lancaster en Inglaterra, empezaba a ser una esperanza para la solución de nuestros grandes problemas educativos. Pese a todo lo apuntado, el ascenso pedagógico no alcanzó sus propósitos ni mucho menos, fue hasta en la época independiente cuando impulso de nuestros ideólogos aprovechó aquel caudal de ideas.

Durante esta época se utilizaba los medios de comunicación como medio de educación. En este caso se menciona a Pedro Molina y José Cecilio del Valle, directores de periódicos con aspiraciones político-educativas. El pensamiento pedagógico del doctor Molina desemboca en el ideal de la formación del ciudadano, pero para alcanzar este alto propósito debe atenderse el desarrollo armónico en los aspectos: cívicos, físicos y morales. La formación de carácter cívico estaba destinada a las masas populares del país y su propósito era elevar el nivel cívico del pueblo. Por ello expresa el ilustre prócer que “se dividirá nuestro capítulo de instrucción pública en dos partes: en la primera se tratará de educación y en la segunda se dará la explicación de algún artículo de nuestra constitución política”. (Gonzales, 2011)

El autor González, describe al aporte en la educación del Doctor Molina la influencia vigorosa de Rousseau que insiste en oír la voz de la naturaleza, ya que ella nos brinda las leyes para la educación física de los niños, esto refiriéndose a la didáctica de la educación física. El mismo teorista considera en el niño capacidades de curiosidad que debe de ser potencializada con espacios de libertad que permitan fortalecer capacidades y adquirir nuevos conocimientos. Con relación al ambiente que debe rodear al niño advierte “mantenerlo gustoso” alejado de toda molestia causada por el exterior, ya que es la regla que tiene mayor trascendencia en la moral. Determina que la primera y mayor responsable de la primera educación es

la madre atendiendo al niño desde su debilidad para desarrollar las facultades necesarias que beneficie la socialización y desenvolvimiento adecuado.

González continua describiendo que en la Constitución de 1824, se sintetiza que se aspiraba a que la educación se desarrollara dentro de un espíritu científico, y se asignaba la misión de construir escuelas al poder legislativo. En 1827 la comisión de educación pública se pronunció a favor de una transformación radical de la instrucción primaria, la cual debería partir de la implantación de Sistema Lancasteriano. Fue hasta el 7 de noviembre de 1830, cuando se fundó la primera escuela lancasteriana en Guatemala. Esta fue la primera escuela que mostró resultados a favor de niños preescolares, realizando operaciones complejas y teniendo la experiencia de formar caracteres perfectos y escribir una cantidad sobre la pizarra, con 3 meses de enseñanza.

El mismo autor describe que durante el régimen conservador de los 30 años, la educación particular adquirió auge, posiblemente porque era estimulada por la carencia de oportunidades en los centros sostenidos por el gobierno. Tales como el seminario de los jesuitas con orientación religiosa, el colegio Seminario tridentino, San Buenaventura, San Francisco Javier, Escuela de San José de Calasanz que en adelante se llamó El Progreso, Colegio Velarde, La Casa Central, Asilo de Hermanas de Nuestra Señora, Colegio de Señoritas del Sagrado Corazón.

La educación para niños y niñas menores a los 8 años no perfilaban como foco de la educación en estas épocas. Hasta en 1902 cuando se creó el kindergarten nacional con el objetivo de introducir la enseñanza en estas edades en los establecimientos educativos de esos años, así como el asignar personal para ejecutar la instrucción en el kindergarten, así lo describe González (2011). Para 1928 se determina la fundación de la “Escuela Normal de Maestras de Párvulos” dedicada a la formación de educadoras encargadas de los Jardines Infantiles provocando el incremento de los jardines infantiles, tomando una posición importante dentro del sistema educativo.

La época de la Revolución, entre 1944 a 1954, según González (2011), se crea el anteproyecto de la Ley Orgánica de Educación, en donde la educación preprimaria se establece como una de las zonas educativas requeridas para el cumplimiento de la Educación Escolar, a la cual un niño o niña guatemalteco debe acceder de manera gratuita y sin distinción de religión o nivel socioeconómico. Para el año de 1944, la demanda de educandos en los Jardines de Niños había aumentado en un 132%. Es en el gobierno liderado por Juan José Arévalo, que se crean dos establecimientos dotados de estímulos adecuados para la estimulación de niños y niñas en edades preescolares, siempre dentro del formato de escuela “Tipo Federación” que caracterizó a la educación en general de este periodo gubernativo.

Para esta época la constitución establecía en el artículo 77 que “las leyes de protección a la infancia son de orden público y los establecimientos oficiales destinados a tal fin, que tiene carácter de centros de asistencia social y no de caridad”. Por lo tanto, se crearon centros importantes como los comedores y guarderías infantiles, que vinieron a aliviar la situación de varios miles de niños guatemaltecos, ensanchando así las actividades que desde tiempo anteriores desarrollaba una entidad privada: la Sociedad Protectora de Niño con sus Casas del Niño. González detalla respecto a las Casas del Niño como una identidad que atiende a niños desamparados de manera interina con cuidados pedagógico y médico así como su alimentación durante su estancia. A las Guarderías y Comedores Infantiles se crearon en 1945 con el propósito de proporcionar un cuidado alimenticio, médico y educativo a los hijos de las mujeres trabajadoras que podían atenderlos en forma debida. Esta iniciativa realizada por la Señora Elisa Martínez de Arévalo, esposa entonces del presidente de la República, doctor Juan José Arévalo.

En los años de 1985 a los años 2000, los Acuerdos de Paz constituían una agenda política, que daba oportunidad para la transformación de la institucionalidad del país, y cambiar condiciones de vida de las grandes mayorías de la población. Es el Acuerdo de Identidad y Derechos de los Pueblos con el Acuerdo sobre Aspectos Socioeconómicos y Situación Agraria, que establecen el proceso de Reforma

Educativa, para impulsar desde la educación el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo de los Pueblos Indígenas, para impulsar los avances y cambios estructurales, en cuanto a la justicia social, la equidad, y la formación de los recursos humanos para el desarrollo nacional.

La Reforma Educativa requiere de la Transformación Curricular, el cual consiste en la actualización y renovación técnico pedagógica de los enfoques, esquemas, métodos, contenidos y procedimientos didácticos del ejercicio educativo de la nación guatemalteca, permitiendo el mejoramiento de la calidad de la educación y el respaldo de un Curriculum elaborado con participación de los involucrados. Este nuevo Paradigma Educativo enfatiza la importancia de desarrollar los procesos de pensamiento para la construcción del conocimiento en una lengua materna, así como propiciar un ambiente físico y una organización del espacio a la integración de grupos y normas de comportamiento que generen la práctica de los valores de convivencia: respeto, solidaridad, responsabilidad y honestidad, entre otros, interiorizando actitudes adecuadas para la interculturalidad, la búsqueda del bien común, la democracias y el desarrollo humano integral.

La Ley de Educación de Guatemala establece un subsistema de Educación Escolar formada por niveles, ciclos, grados y etapas siendo el primer nivel la Educación Inicial, seguido por el nivel de la Educación Preprimaria con los grados de Párvulos 1, 2 y 3. El nuevo Paradigma Educativo caracteriza al nivel Inicial como la atención que se brinda a niños y niñas de 0 a 3 años de edad, potenciando su desarrollo a través de la relación directa con los adultos. En este nivel se estimula a través de la interacción madre-hijo con estímulos que su entorno provee de una manera sistematizada, siendo capaz el niño o la niña de almacenar experiencias que favorecerán la adquisición de conocimientos en su vida escolar futura. El nivel de Preprimaria tiene como finalidad la socialización del ser humano y la estimulación de los procesos educativos centrados en los aspectos psicológicos, propiciando situaciones que permitan modificar su medio y progresar así en la autonomía personal y en el espíritu crítico, se caracteriza principalmente por ser “abierta e integral”. Abierta porque mantiene un intercambio con la comunidad en la que se

inserta y con la familia en particular, e Integral porque son considerados todos los aspectos de la personalidad del niño y la niña, en las que se crean ambientes afectivos, garantizando espacios equitativos de aprendizaje y desarrollo, cimentando las bases para el futuro de la sociedad al concretar efectivamente los derechos ciudadanos.

La Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) está adscrita al Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación (MAEC) a través de la Secretaría de Estado de Cooperación Internacional. La AECID es el órgano de fomento, gestión y ejecución de la política de Cooperación Internacional para el desarrollo del Gobierno de España. Los objetivos de la Agencia son: la lucha contra la pobreza y la promoción del desarrollo humano sostenible en los países en desarrollo. La AECID es una Entidad de Derecho Público responsable del diseño, la ejecución y la gestión de los proyectos y programas de cooperación para el desarrollo, ya sea directamente, con sus propios recursos, o bien mediante la colaboración con otras entidades nacionales e internacionales y organizaciones no gubernamentales. En Guatemala, La AECID está formada por la Oficina Técnica de Cooperación, el Centro Cultural de España y Centro de Formación.

El Centro de Formación de la Cooperación Española se encuentra en La Antigua en el Antiguo Colegio de la Compañía de Jesús, entre la 3ª y la 4ª calle Poniente, a una cuadra del Parque Central. Sus áreas de acción son: espacio de arte, artes escénicas, miércoles de cine, conversatorios, talleres y espacio infantil (Mininos). El programa Mininos dedicado a la formación en las artes plásticas, literarias y escénicas de los niños y niñas de la población de la Antigua Guatemala y sus alrededores, detecta una necesidad de crear espacios de recreación de manera que se favorezca su desarrollo integral durante su participación, por lo tanto se genera un manual que recopila actividades enfocadas a potenciar las capacidades motrices de los niños y niñas participantes de manera efectiva.

## II. DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

El Centro de Formación de la Cooperación Española en La Antigua Guatemala es una de las cuatro unidades en el exterior de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), encargada de coordinar y ejecutar actividades de cooperación en el ámbito específico de la formación.

El área de formación del Centro ejecuta programas orientados a la formación y capacitación de los recursos humanos para el fortalecimiento de las instituciones latinoamericanas como instrumento de desarrollo y en línea con los cambios que se han producido en la cooperación internacional para el desarrollo. De este modo, todas las acciones que se enmarcan en estos programas van dirigidas al aumento de capacidades institucionales, el fortalecimiento de las instituciones públicas y la generación de políticas públicas que promuevan el desarrollo social, económico y político, con equidad de género y respeto a la diversidad cultural.

Por otro lado, se realizan actividades formativas de carácter nacional con el fin de seguir conformando un espacio abierto de discusión y propuesta, de pluralidad, de diversidad y compromiso con otros sectores gubernamentales y no gubernamentales de Guatemala. Estas actividades ocupan un lugar importante en la programación del Centro y contribuyen a fortalecer las instituciones de la Administración Pública guatemalteca y las organizaciones de la sociedad civil en el marco de la cooperación bilateral.

Espacioce! es el área cultural del Centro de Formación de la Cooperación Española en Antigua, ofrece propuestas culturales de interés para la población de Sacatepéquez y complementa la actividad formativa del Centro a través de su programación cultural.

La programación de Espacioce! se enmarca en el quehacer de la cooperación cultural española en Iberoamérica. Sus áreas de acción son: espacio de arte, artes escénicas, miércoles de cine, espacio infantil (Mininos), conversatorios y talleres.

Mininos es un programa que cuenta con diversidad de actividades enfocadas al desarrollo de habilidades artístico-culturales en los niños y niñas de 5 a 11 años que visitan el centro, con la finalidad de desarrollar su sensibilidad e imaginación a través de la lúdica y la motricidad gruesa. Estas actividades son de carácter masivas y gratuitas para facilitar el acceso a cada actividad, así como la participación de toda la familia.

Las principales actividades que Mininos propone se desarrollan en el marco de la literatura infantil, las artes plásticas, las artes cinematográficas y dramáticas como el teatro, haciendo uso de espacios abiertos del Centro como el atrio y los jardines, así como espacios cerrados, el salón de audiovisuales y la biblioteca infantil.

El proceso realizado para la identificación de necesidades en la institución se llevó a cabo a través de entrevistas con la coordinadora del programa Mininos para la priorización del proyecto a ejecutar a partir de las necesidades detectadas, el cual se describe a continuación:

- a) Análisis Estratégico: se examinó el objetivo general y los objetivos específicos de Mininos. Esta acción se enriqueció con un recorrido por las instalaciones y la observación de los materiales que cuenta el programa, generando la idea de talleres semanales para los niños y niñas con actividades al aire libre que favorezcan la motilidad del cuerpo y la expresión lúdica de todo el cuerpo.
- b) Análisis de FODA: se establecieron las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la institución. Dentro de las fortalezas está la existencia de los materiales para realizar actividades que impliquen movimiento en el cuerpo, los cuales están clasificados para facilitar la preparación y ejecución de las actividades; el enfoque social de involucrar a los padres de familia a través del juego, para fortalecer las habilidades sociales y afectivas de los niños y las niñas; y acceso gratuito que permite una participación masiva, generando una mayor convocatoria de participantes.

Las oportunidades del programa es que siendo uno de escasos espacios dirigidos al público infantil en la Antigua Guatemala, existe una mayor disponibilidad de los padres y madres de familia en involucrarse en actividades lúdicas con sus hijos e hijas, así como el de ejecutar un Espacio de Juegos con mayor frecuencia para los niños y niñas que no tienen actividad física en vacaciones de fin de año escolar.

Entre las debilidades esta la falta de personal para la ejecución de las actividades, la Coordinadora planifica, organiza y ejecuta las actividades que se realizan dentro de Mininos, y la afluencia masiva provoca desorganización al momento de ejecutar las actividades y pierde el objetivo de las actividades. Y las amenazas que pueden influir en la óptima ejecución sería perder el enfoque del concepto de recreación de los niños y niñas, convirtiéndolo en un espacio de cuidado de niños y niñas, así como la temporada lluviosa es incierta, por lo tanto se requiere de espacios techados para las actividades.

Para delimitar el problema, se buscó la manera de aplicar una solución, generando una metodología con actividades que favorezcan las diferentes habilidades que implica la motilidad de los niños de 4 a 6 años. Al describir las características motoras de los niños se permite adaptar cada actividad a la edad de todos y así beneficiar el desarrollo físico-motor de los participantes, brindándole una finalidad educativa al Espacio de Juegos del programa Mininos. Para la ejecución adecuada, se propone un taller formativo para padres de familia y para personas interesadas en apoyar el programa Mininos.

### **III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

#### **a. Justificación**

El programa Minimos es el espacio dirigido a los más pequeños dentro del área cultural del Centro de Formación de la Cooperación Española en Antigua Guatemala, ofreciendo propuestas culturales de interés para la población de Sacatepéquez. Las actividades tienen un fundamento de incentivar la relación de los niños con las manifestaciones artísticas y culturales, tratándolos como creadores y espectadores, así como estimulando su sensibilidad y especial imaginación.

Cuando se habla de formación está implícita la idea de cuidado, de afecto, de respeto. Cuando se enseña, se cuida, si se lo hace con responsabilidad y criterio profesional. No hay posibilidad de comprender la formación, en especial en las edades preescolares, si no es sobre la base del afecto, el cuidado y la contención afectiva. La formación no implica una sobreestimulación irrespetuosa, si no brindar propuestas que enriquezcan el desarrollo de los niños. Es de fundamental importancia contar con el personal especializado que sepa cómo, cuándo y por qué actuar en cada una de las situaciones que se van presentando. La observación es un instrumento esencial en función de las características evolutivas de los niños pequeños, ya que brinda información básica para la toma de decisiones vinculadas con los niños y con las propuestas didácticas.

Una consideración general acerca del juego: las formas que este reviste, los contenidos y los objetos o materiales con que se realiza están directamente relacionados con el medio físico y social, con la sociedad, así como con el momento histórico en que tiene lugar. Sin embargo, que el juego tenga como una de sus características el ser espontáneo no lo distingue del trabajo. Puede considerarse que el trabajo ha de tener en situaciones lúdicas, haciendo que el juego deba llevar a logros, a resultados esperados de la estimulación: aprendizajes sociales, cognitivos y emocionales de los niños propios de la etapa en que éstos se encuentran.

El cuerpo es el medio que, desde los primeros momentos de nuestra vida, nos permite ir descubriendo lo que nos rodea; de la misma manera, es también nuestro primer

vehículo de expresión. Podemos decir que el movimiento es la primera forma, y la más básica, de comunicación humana con el medio. Los niños se comunican con los demás a partir del movimiento; con él expresa sus necesidades, deseos o estados de ánimo; con él se desplaza, manipula, actúa e interactúa. A partir de la acción, de las conductas exploratorias, irá consiguiendo alcanzar el dominio de la representación mental. A través de la expresividad psicomotora los niños manifiestan su personalidad global, su forma de comunicarse con los demás, consigo mismo y con los objetos. Además, se debe valorar la importancia del movimiento en los niños como medio de acceso a un mayor número de experiencias que le irán permitiendo progresivamente una cierta autonomía con respecto al adulto.

## **b. Fundamentación teórica**

Se realiza un manual, ya que recopila en forma de texto, minuciosa y detalladamente todas las instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada actividad y que sea fácil de entender permitiendo a su lector desarrollar correctamente la actividad propuesta.

### El juego

La UNESCO determina que todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. El juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al educador a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos.

### Definición y clasificación

El holandés Huizinga lo define como “una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de

un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria”.

A partir de esta definición el francés Roger Caillois clasifica el juego en cuatro grandes categorías:

1. Juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo.
2. Juegos basados al azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
3. Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
4. Los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir por un instante , la estabilidad de la precepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso”

#### Funciones psicológicas del juego

La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro las modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño y niña.

Para la teoría psicoanalítica freudiana, “el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del individuo, y más particularmente al sueño”. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsaciones y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

Es evidente que, en la medida en que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y el desarrollo de la inteligencia, su función en los procedimientos de aprendizaje es esencial. Volveremos sobre esta función, que corresponde al desenvolvimiento del niño y la niña a la vez como individuo y como miembro activo de una sociedad.

### La pedagogía y el juego

Cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. El juego no puede sustituir enteramente a la escuela, y el educador, en esta materia, debe estar informado y ser prudente. Como dice J. Château, el propio niño percibe frecuentemente el juego como una actividad infantil, opuesta a las tareas serias del adulto, y reclama algunas veces trabajos más tradicionales, que exijan de él un esfuerzo consciente y sostenido.

### Desarrollo del juego 0 a 6 años

Para estudiar la evolución de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta los 6 años conviene referirse por una parte a la teoría psicoanalítica, que explica el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo; y por otra parte a los psicólogos de la infancia que, a partir de la psicogenética de Piaget, se han servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo. Estas dos teorías descansan en el postulado de una universalidad humana que explicaría que “las etapas del desarrollo se suceden en un orden, que es siempre el mismo para todos; lo importante es este concepto de orden, por ser general, y no las edades de aparición de las etapas, que pueden variar, no solamente de una cultura a otra, sino también entre los individuos oriundos de una misma cultura”

### Primera infancia

En el recién nacido y hasta la edad de tres meses, el juego se reduce al balanceo o mecedura, que produce las sensaciones sentidas en el vientre de la madre. En esta fase, el niño se percibe como un todo indisoluble y no ha adquirido todavía conciencia de la distinción entre su propio cuerpo y el mundo exterior. Con el chupeteo aparece para el niño y la niña la primera posibilidad de una fragmentación de su cuerpo y, cuando el objeto chupado no es su dedo, se encuentra un verdadero pre-juguete. El juego de enseñar y ocultar, uno de los primeros juegos practicados por el niño y la niña, cargado ya de un simbolismo indudable del deseo y la prohibición.

Así, desde el segundo año, una parte importante de simbolización existe en el juego del niño, el cual, hacia la misma época, empieza a adquirir el lenguaje hablado. No obstante, esta primera parte de la vida anterior a los tres años parece todavía más la de los juegos funcionales, juegos sensorios motores, cuyo placer reside en el funcionamiento mismo: movimientos de las distintas partes del cuerpo, ritmos o equilibrios, actividades vocales, gritos, canturreos, murmullos. A esa edad, el niño y la niña pasa también largo tiempo ante imágenes, ante el espejo que le lleva poco a poco a adquirir conciencia de su yo.

Esta adquisición de la identidad que pasa por el descubrimiento del otro, si no hace desaparecer los juegos sensorios motores de la primera edad, se convierte en el elemento dominante de los juegos de imitación, o de ficción, según los autores. Estos juegos son esenciales a partir de dos o tres años. “El juego infantil se presenta como una dialéctica entre las identificaciones sucesivas y la identidad cada vez reconsiderada, por lo que su papel es esencial en la elaboración del yo”

Si bien se observa desde esta edad una neta distinción entre los juegos de niñas y los de los niños, hay que observar no obstante que tanto unas como los otros gustan practicar todos los juegos de representación con mímica o con palabras, al mismo tiempo que se desarrolla el gusto del dibujo y del modelado. Suele considerarse que los niños se inician en la vida de grupo a

partir de cinco o seis años. Antes de cinco años, “aunque nunca jueguen realmente juntos, no les gusta jugar solos, y es raro que haya un solo niño de esta edad junto al espacio de juegos”. A partir de cinco años, el niño y la niña prefiere más bien las actividades colectivas, pero su integración se hace poco a poco. Primeramente espectador pasivo del juego de los mayores, de realizar una especie de aprendizaje antes de ser admitido por derecho propio en el grupo.

### El juego y la sociedad

El juego del niño está en relación directa con la sociedad. En efecto, el juego no puede tener lugar en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera. “Se desarrolla en un medio que, sin estar plenamente dedicado a él, admite la existencia de un espacio dinámico que puede llamarse área lúdica. Esta área está constituida por los siguientes componentes:

- a. el espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido
- b. el individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones.
- c. Las presiones procedentes del exterior
- d. La adaptabilidad a las modificaciones”

### Función educativa del juego

El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aún conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se contraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más

tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación.

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. “En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento lo lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos”.

Por supuesto que esta institución lúdica educativa es vehículo no sólo de la herencia cultural, sino también de ciertas normas sociales, como la segregación de niños y niñas, que pueden quedar caducas. Sin dejar de respetar el juego, el educador podrá, en cuanto tal, esforzarse por proponer modelos nuevos. Una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente disponible para la innovación y la creatividad.

#### El juego y el educador

“Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderé; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”

“La función del juego es autoeducativa. Al parecer, lo único que puede favorecer el adulto es favorecer la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle.”

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidad de éxito.

El juego es una necesidad vital para el niño y constituye a la vez un espacio reservado “aparte” y la primera de las instituciones educativas, el maestro empezará por dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo en su pedagogía.

El papel del educador será muchas veces determinantes en la circulación de los conocimientos lúdicos, que se esforzará por promover mediante intercambios entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales o étnicos distintos. Ayudará así a construir un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos mediante las actividades lúdicas en el medio natural.

#### Finalidades pedagógicas del juego

Inspirándose en la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S. N’Diaye definen las finalidades pedagógicas con arreglo a siete objetivos:

1. Nivel de simple conocimiento: “memorización y retención de informaciones registradas”
2. Nivel de comprensión: “transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema”

3. Nivel de aplicación: “escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente”
4. Nivel de análisis: “analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios”
5. Nivel de síntesis: “estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes”
6. Nivel de evaluación: “juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos”
7. Nivel de invención y de la creación: “transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora”

De manera más precisa, el juego supone la capacidad de comprensión y de retención en la memoria de elementos complejos como las diversas reglas del juego, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, puesto que son los niños los que se dan a sí mismos sus propuestas reglas, mientras que, en el campo del saber escolar, la norma viene dada desde afuera. Puede decirse pues que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales.

### Educación motriz

El Licenciado Jorge L. Zamora define “La llamada Psicomotricidad, en su evolución enfoca su objeto de estudio en el movimiento humano, generando con ello, toda una pedagogía del movimiento, en torno a la cual surge en Bélgica el enunciado de educación por el movimiento, y en la Universidad de Lovaina, es definida como: “la disciplina centrada esencialmente en el desarrollo de la persona del alumno, actuando a través de la mejora de las conductas motrices y utilizando como medio específico la actividad corporal.” Tal concepto a su vez, ha ido ampliándose al referírsele como una educación del y por el movimiento, o bien,

educación de o para el movimiento, cuya diferencia reside en que en una connotación el movimiento se conceptualiza como fin-del, de y para- y en otra el movimiento se visualiza como medio –por-.”

El mismo autor indica que el concepto de Psicomotricidad no responde en la actualidad a una sustentación plena, al entrañar un dualismo conceptual, por el que se separa psiquis y motricidad, afectando con ello la naturaleza indivisible del acto motor o movimiento. Por lo mismo es más preciso hablar de Educación Motriz. Eugenia Trigo (1999) define la motricidad como “la vivencia de la corporeidad para expresar acciones que implican desarrollo del ser humano”. Para ello hace énfasis en el concepto de corporeidad como la premisa específica que se refiere a la motricidad, que es lo que distingue al ser humano del animal, citando a Fonseca (1996), señala que el animal posee movimiento pero lo que no tiene conciencia de ese movimiento, el movimiento es instinto pero no cultura por lo que no se puede hablar en la especie animal de motricidad, solo de movimiento.

Por su parte, diversos autores definen indistintamente lo referente a aprendizaje motor, Singer (1986) lo define como: “el proceso de adquisición de nuevas formas de moverse”. Para Grosser y Neuimaier (1986) “es el proceso de obtención, mejora y automatización de habilidades motrices, como resultado de la repetición (práctica) de una secuencia de movimientos de manera consciente, consiguiéndose una mejora en la coordinación entre sistema nervioso central y el sistema muscular”. Lawther (1968) lo define como “el cambio relativamente permanente de la conducta motriz de los alumnos, como consecuencia de la práctica y del entrenamiento”.

Finalmente Zamora refiere que se presentan las concepciones que van más allá del resultado (producto) del aprendizaje y van ocupando lugar aquellas que resaltan el papel de los procesos y operaciones cognitivas, como por ejemplo la incidencia de la memoria en la realización de una habilidad motriz, hasta llegar a la definición del aprendizaje motor que de acuerdo de Schmidt (1985) supone un procesamiento informativo en el que destaca fundamentalmente tres estadios:

- Estadio de identificación del estímulo

- Estadio de selección de la respuesta
- Estadio de programación de la respuesta

Deduciendo que el aprendizaje motor no es solamente un aprendizaje ejecutivo de respuestas motrices, es también un aprendizaje discriminativo y de tomas de decisión.

El aprendizaje motor se la ha venido definiendo en términos generales como una “técnica que tiende a favorecer mediante el dominio corporal, la relación y la comunicación que establece cada individuo con el mundo que lo rodea”. El Dr. Julio César Legido Arce, identifica su proceso como “la relación entre el pensamiento que se apoya en tres premisas básicas:

- a. El movimiento es pensamiento hecho acto
- b. El pensamiento influye en el movimiento
- c. Es imprescindible el movimiento porque mejora el pensamiento.

Con ello llega a la conclusión que el movimiento es pensamiento hecho acto y a su vez, que el movimiento es factor de modelaje de pensamiento. A lo que cabe agregar lo que señala Vitor da Fonseca, que es a través del movimiento que el entorno alcanza al pensamiento. Así como es inconcebible percibir al hombre sin entorno, es también inconcebible percibir al hombre sin movimiento.

Importancia de la educación motriz

Zamora (2001) describe que la Educación Motriz, induce al niño a diversificar su tarea de movimiento, a la búsqueda de modelos nuevos para eliminar al máximo la repetición que fija estereotipos creados por el adulto y fomentar actitudes de descubrimiento y creación. Esta educación como base metodológica de la Educación Física, cumple su misión educativa en la escuela en el transcurso de todo el periodo escolar, sin embargo su énfasis es la definición de la conducta motriz se da en las primeras edades del proceso educativo. De esa forma en una primera fase de 4 a 6 años debe atender el desarrollo percepto-motor, y en una segunda fase de 7 a 9 años, la atención debe dirigirse al desarrollo coordinativo-motor.

Entendida la primera fase como la toma de conciencia corporal y la adecuada estructuración y organización de lo espacio-temporo-objetal. Y la fase intermedia entendida como el adecuado desarrollo de las capacidades de la coordinación general (gruesa) y específica (fina).

La meta de la Educación Motriz en las primeras edades, se centra en la capacitación de los niños de modo que se enfrenten críticamente a sí mismos y al ambiente (personas y objetos), para que respondan adecuadamente. Para lograr esto, indica el Dr. Volker Teu, hay que seguir el principio de dar al niño la oportunidad de desarrollar vínculos recíprocos entre las percepciones y el movimiento en tres áreas:

- a. La autocapacidad y la autohabilidad: Comprender y prepara su propio cuerpo, y esto representa:
  - Percibir, ver y controlar mejor su cuerpo en situaciones estáticas y dinámicas
  - Entender mejor la información multi-sensorial
  - Aprender mejor las situaciones de aprendizaje motor
  - Planear y comprender mejor el movimiento
  - Estimar correctamente sus propias capacidades
  - Generalizar mejor experiencias motoras
  - Mantener su organismo sano mediante la practica motora
  - Concentrase mejor
  - Manejar sus emociones
  - Manejar situaciones conflictivas
  - Conocer sus metas

Porque el niño debe:

- Aceptarse a sí mismo tal como es, con todos sus puntos fuertes y débiles.
- Aceptar la responsabilidad para sí mismo y respetarse
- Lograr la auto-conciencia

- Manejarse con autoconfianza y autoconciencia para lograr sus metas.

b. La adaptación ambiental: Adaptar el medio y adaptarse al medio, y esto representa:

- Comprender y manejar las características físicas del medio
- Comprender y manejar la relación ambiente-tiempo
- Comprender mejor su esquema corporal en el ambiente
- Mejorar su vocabulario e ideas abstractas cuando participa en actividades sensorio-motoras
- Verbalizar actividades motoras
- Planear y economizar (racionalizar) e movimiento
- Manejarse y ser creativo

Porque el niño debe:

- Usar, ver, disfrutar y adecuar materiales como una ayuda y medio para crecer en el ambiente.
- Ponerse en contacto con materiales y usarlos con otros
- Probar sus habilidades con materiales para motivarse, manejarlos y aprovecharlos al máximo.

c. La capacidad social: Adaptar a otras personas, esto representa:

- Entender mejor las tareas verbales y no verbales
- Demostrar adecuadamente sus emociones
- Reconocer su propia identidad en el contexto social y participar como parte de un grupo social
- Reconocer la identidad de otros, internalizar sus sentimientos y respetarlos
- Hacerse más sensible hacia las necesidades de uno mismos y la de los demás

- Estar mejor preparado para interactuar con otros
- Estar mejor preparado para comunicarse y cooperar
- Adaptarse y estar de acuerdo con individuos y grupos
- Desarrollar habilidades para aceptar y dar responsabilidades
- Desarrollar habilidades para jugar diferentes papeles adecuadamente y dominar los conflictos que estos papeles puedan presentar
- Actuar constructivamente en grupos
- Comunicar e imponer sus propias necesidades

Porque el niño debe:

- Respetar y apreciar a otras personas
- Lograr confianza en sus propias habilidades
- Tener una actitud positiva para contribuir al bienestar del grupo

Zamora concluye que la importancia de la educación motriz en el campo educativo radica no solo en el enriquecimiento y la diversificación perceptomotor de los alumnos, sino también en generar actividades sociomotoras que desde una mayor autonomía del movimiento influyan en toda la personalidad del alumno, fortalecimiento su ego de manera que él pueda reconocerse a sí mismo como un ser competente y auto-responsable en el contexto social.

#### Componentes del desarrollo psicomotor

Los componentes seleccionados son los ejes centrales sobre los que se produce la evolución psicomotora. Es desarrollo equilibrado de los mismos conducirá al niño a alcanzar un correcto ajuste corporal y la consecución de la autonomía motriz.

- Tono muscular: grado de tensión/distensión muscular que presentan nuestros músculos, tanto en estado de reposo (tono muscular de baso o pasivo) como para poder realizar cualquier movimiento (tono muscular activo), adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza la

persona, como es el andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, entre otros. Puede oscilar desde una contracción exagerada (hipertonía) hasta una relajación total (hipotonía); por tanto la posibilidad de utilización de nuestro cuerpo depende del correcto funcionamiento y control tónico. Este tono depende de controles involuntarios del sistema nervioso, pero pueden ser controlados voluntariamente. Conforme se avanza en el tono muscular se consigue un control de la postura y el equilibrio. Repercute en el control postural, en el grado de extensibilidad de las extremidades; está relacionado con el mantenimiento de la atención, con las emociones y con la personalidad. También constituye una vía de comunicación no verbal fundamental a tener muy presente en la Educación Infantil: el dialogo tónico.

- Control postural y del equilibrio: la postura supone colocar el cuerpo en disposición para la acción. Se puede hablar de dominio corporal estático y dinámico. Para que se produzca el control postural y el dominio corporal es necesario tener desarrollado el equilibrio estático (capacidad de vencer la acción de la gravedad al tiempo que se mantiene el cuerpo en la postura elegida sin caer) y el dinámico (capacidad de controlar el centro de gravedad en situaciones en las que el cuerpo está en movimiento). En general, cualquier movimiento, como andar, correr o saltar, supone un cambio constante en los puntos de apoyo y el centro de gravedad por lo que se hace necesario hacer continuos reajustes corporales para mantener el equilibrio. La evolución de la postura, de tumbado hasta la locomoción. Para por el equilibrio corporal. En este punto se tendrá en cuenta: el control de la cabeza, la coordinación óculo-manual, la sedentación, la locomoción, y la marcha. Se encuentra bajo control de mecanismos neurológicos, aunque también del control consciente. Juegan un papel fundamental las sensaciones, tanto exteroceptivas (fundamentalmente la vista y las sensaciones plantares) como propioceptivas o cinestésicas.
- Control segmentario: capacidad de controlar separadamente cada segmento motor. También se denomina independencia motriz. Alcanzar este tipo de control supondrá un logro muy importante al permitir el funcionamiento

autónomo de las partes del cuerpo y poder realizar acciones y movimientos más precisos y eficaces. Dentro del control segmentarios encontramos la coordinación visomotriz, que implica el control y la coordinación de movimientos dirigidos a un objetivo. Se puede hablar de forma más específica de coordinación óculo-manual y de coordinación óculo-pédica (ojo-pie). La paulatina segmentación ayuda a eliminar las disfunciones del tono, las paratonías y sincinesias o movimientos parásitos del cuerpo.

- Coordinación dinámica general: muy relacionada con la anterior y aparentemente opuesta. Implica que patrones motores, que inicialmente eran autónomos entre sí, pasan a coordinarse para realizar movimientos más complejos y globales en los que se involucra todo el cuerpo, como en el caso del gateo, la marcha, la carrear, el salto o el trepar. Esta coordinación posibilitará la automatización de la secuencia de movimientos que ayudará al niño a no estar pendiente de ella durante su realización.
- Control de la respiración: el control respiratorio se da gracias a las influencias voluntarias de la corteza cerebral sobre la respiración. Es la función corporal relacionada con los procesos de atención y con las emociones. Por tanto es mecánica y automática, pero puede existir un aprendizaje de la respiración para su control consciente. Esto es muy importante para acceder a la relajación voluntaria.
- Lateralización: proceso por el cual se establece la preferencia lateral en la ejecución y percepción de un lado del cuerpo sobre el otro (brazo, pierna, ojo). La maduración del cerebro dará lugar a la predominancia de un hemisferio sobre otro: si es el derecho, controlará los elementos del cuerpo de la parte izquierda y si el izquierdo, los de la derecha. En algunos niños de una preferencia lateral en la primera infancia. Pero normalmente esta se define entre los tres y los seis años. Si esta definición no se produce de manera natural, se lateralizará al niño hacia un lado u otro en torno a los cinco años (antes de iniciar el proceso lecto-escritor). En todo caso, los educadores deben respetar y estimular la dominancia lateral espontánea sin forzar en un sentido o en otro la lateralidad.

- Estructuración espacio-temporal: toda la actividad que realizamos se desarrolla en un tiempo y un espacio determinados. Estas nociones siguen una evolución paralela y están estrechamente ligadas, ya que la del tiempo puede definirse, tal y como proponía Lapierre y Aucouturier (1982), como “la duración que separa dos percepciones sucesivas”.

#### Desarrollo motriz de 3 a 6 años

Según Quintana y Miraflores (2006) durante esta etapa el niño conseguirá unos movimientos más controlados, así como un mayor progreso en la motricidad gruesa y fina. Esto es posible porque a partir de los tres años es cuando las conexiones neuronales desarrollan su máxima intensidad permitiéndole realizar actividades motoras más rápidas y precisas.

- Locomoción: la afianza plenamente en este período gracias al desarrollo del sistema muscular y de los centros motores. Sus desplazamientos son más seguros y variados. Puede correr sin perder el equilibrio, cambiar de dirección, subir y bajar escaleras solo, trepar e ir en bicicleta.
- Lateralidad: se establece la preferencia lateral que culmina, al final de la etapa, en la fase de automatización.
- Control de esfínteres: se consigue, entre los dos y tres años, por el aumento del autocontrol corporal y la madurez fisiológica. Es completo al principio de esta etapa.
- Independencia y coordinación motora: se produce un avance en la disociación motora (capacidad para controlar por separado cada segmento) y una mayor coordinación de movimientos (encadenamiento de varios patrones motores) cada vez más automatizados.
- Estructuraciones espacio-temporales: son conceptos complejos de asimilar. Las nociones temporales se adquieren después que las espaciales. Las experimentan inicialmente a partir de la acción en su propio cuerpo (delante-detrás, antes-después) para pasar a la representación.

- Coordinación visomotora: se perfecciona permitiéndole acciones más precisas al final de la etapa. Se desarrolla la psicomotricidad fina que es fundamental para el inicio de las habilidades grafomotrices.
- Esquema corporal: a los cinco años conoce las partes externas y sus posibilidades de acción. La primera consolidación del esquema corporal se consigue al final de esta etapa. Una representación más articulada sustituye a la imagen rudimentaria que tenía, siendo esto posible, gracias a los progresos psicomotores.

### Aprendizaje Infantil

Angeles Gervilla Castillo (2006) citando a la UNESCO considera que es fundamental tener presente una visión integral del niño si queremos lograr un adecuado aprendizaje. Esto implica tener en cuenta que para el niño todas sus experiencias y vivencias son educativas y, por tanto, deben ser tenidas en cuenta por los educadores, incorporándose a su trabajo diario. No se trata de “enseñar” lo máximo, sino de “aprender a aprender”, aprender a desarrollar y aprender a continuar desarrollándose después de abandonar la escuela (Labinowiez, 1982).

Por tanto para que el aprendizaje infantil se cumpla su misión es necesario que el educador conozca los principales principios que deben regir la educación infantil y los tenga presentes durante el proceso enseñanza-aprendizaje a fin de:

- Crear un clima adecuado para desarrollarlos
- Organizar los correspondientes ambientes de aula
- Utilizar estrategias metodológicas eficientes.

### Aprendizaje significativo-constructivo

“El aprendizaje será significativo cuando se ponga al alumno en condiciones de relacionar los aprendizajes nuevos con los conceptos que ya posee y con las

experiencias que tiene; de este modo da significado al material, objeto de aprendizaje, y construye sus propios conocimientos.” Gervilla Castillo (2006)

El aprendizaje es un proceso constructivo interno. Es un proceso de reorganización cognitiva; no obstante para que se produzca desde las primeras edades, es importante que el profesor tenga en cuenta las condiciones siguientes:

1. Es fundamental conocer a los alumnos; hacer un buen diagnóstico de cada uno de ellos, a fin de partir de sus conocimientos previos.
2. El alumno debe estar motivado, (disposición de aprender) por tanto le facilitaremos materiales potencialmente significativos que faciliten a este nivel el desarrollo en las diferentes áreas y ambientes.
3. Se creará un ambiente enriquecido que favorecerá la predisposición activa del alumno para el aprendizaje significativo.
4. Facilitaremos la opcionalidad en la elección de actividades.
5. Utilizaremos diferentes estrategias metodológicas, todas ellas encaminadas a la construcción y al desarrollo del pensamiento infantil.

Movimientos en el proceso de construcción

Piaget destaca tres movimientos como importantes:

- Asimilación
- Acomodación
- Adaptación

Tras provocar el “conflicto cognitivo” el alumno asimila los nuevos aprendizajes: acomoda y reorganiza sus esquemas mentales para, por último, adaptarse a la nueva situación. Para que esto suceda es fundamental que el profesor:

1. Prepare un ambiente que favorezca la predisposición activa del alumno para el aprendizaje (actitud favorable)
2. Proporcione materiales potencialmente significativos que reúnan los requisitos siguientes:

- Presentación adecuada
- Secuenciación adecuada
- Adaptados a sus necesidades e intereses

Actuando el profesor de mediador entre el alumno y los nuevos aprendizajes a fin de conseguir el mayor grado de significatividad, afirma Gervilla Castillo (2006).

### Principio de libertad y autonomía

Con frecuencia se emplea la palabra “libertad”. Para la práctica pedagógica es de capital importancia sobre todo del profesorado respecto a la libertad: brindar a los alumnos, desde las primeras edades, la posibilidad de vivir en libertad.

Ya en los primeros años de la vida se manifiesta la aspiración a la independencia. En virtud de la libertad vivida se amplía el espacio vital del niños en el que, si le facilitamos la posibilidad de elegir, irá creando poco a poco su mundo.

Citando a Montessori se concede gran importancia al autodesarrollo del niño y al logro de su independencia, conseguidos por medio de la fuerza vital y de “un hacer” por sí mismo. Esta libertad de autodesarrollo significa que el niño no está cohibido, que no le amenaza la timidez, que se atreve a seguir sus impulsos, a ser él mismo. No solo el desarrollo, sino también el encuentro con la realidad lo que conduce al hombre a la libertad.

La libre elección se hace posible sin que intervenga el desorden, antes bien, es la base del orden y de la disciplina. No significa que el niño puede hacer sencillamente “lo que quiera”. El principio de la libre elección tiene en cuenta la existencia de unos períodos en los que se desarrollan en el niño determinadas facultades, cobrando una importancia fundamental, lo que llamaría María Montessori “polarización de la atención”.

### Metodología activa

Esta metodología define Gervilla Castillo (2006) que puede llevarse fácilmente a la práctica de formas diferentes. Algunas de ellas: Rincones y talleres.

a. Rincones de actividad:

Es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño. Es un intento de mejorar las condiciones que hace posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos.

Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que se efectúan simultáneamente actividades diferentes:

- Se permite que los niños escojan las actividades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades con los demás.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera al niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación

El niño examina sus experiencias, conoce su ambiente y recupera su historia. Dentro de este proceso, las diferentes técnicas y lenguajes se emplean para verificar, para apropiarse de su realidad, para darla a conocer a los otros y también para reconocerse en los otros. Queda la estructura fascinante de la escuela articulada y rica en estímulos y materiales, pero concebida como instrumento que hace posible la investigación.

Organización del aula pro rincones

Se puede establecer, a grandes rasgos, dos líneas bien diferenciadas:

- Los rincones, entendidos como complemento de la actividad del curso
- Los rincones, entendidos como un contenidos específico

La primera forma implica que los niños van a los rincones, en los ratos libres que les queda, cuando acaban la labor que el maestro ha puesto. Esta manera de enfocar el trabajo no modifica el fondo de la organización de clase y del diálogo educativo que pretende establecerse.

La segunda opción supone un tiempo y una connotaciones precisas, que confieren a los rincones una categoría tan primordial como la de cualquier otra actividad. Supone, de entrada, un tiempo fijo dentro del horario escolar que se dedica a ellos, así como la posibilidad de que todos los niños mediante un mecanismo preciso que el maestro prevé, puedan acceder a ellos.

¿Qué hay que tomar en cuenta?

- Cada rincón ha de tener el material necesario
- El material ha de ser asequible a los niños
- Para favorecer el uso del material y la autonomía de los niños, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable.
- Es imprescindible la tarea de conservación del material deteriorado.
- El material será estéticamente vistoso, agradable y cumplirá unas mínimas condiciones de seguridad.

Hemos de concebir la organización de la clase por rincones en función de las posibilidades del local, y ha de responder primordialmente a las necesidades del grupo de niños. Para cada edad hay unos rincones más adecuados y unas actividades de aprendizaje diferentes. Se procurará crear un espacio flexible y funcional, en el que sean compatibles zonas de trabajo

colectivo que, en algún momento y según las necesidades se puedan reconvertir para trabajar en taller y en zonas específicas para rincones fijos.

La clase, ha de ser un lugar vivo que se ha de ir cambiando en función de los intereses y necesidades de los niños a lo largo del curso. Mediante la observación, el maestro verá que rincones pierden interés, para renovarlos o sustituirlos por otro.

El tiempo dedicado a realizar la actividad por rincones varía según el criterio del maestro, pero ha de quedar muy claro que debe tener una presencia permanente en el horario. Sugerimos la primera parte de la mañana o de la tarde. Por otro lado, cuando nos planteamos un trabajo globalizado centrado más en el interés y en las necesidades del niño que en las materias propiamente dichas, es posible pensar en un horario exento de rigidez, donde tenga cabida “tiempos largos”, que permitan realizar lo “rituales” del rincón con la tranquilidad que requieren.

#### b. Talleres

Es una concepción tradicional, el taller se refiere a un aula específica dedicada a unas actividades concretas donde los alumnos se dirigen, periódicamente o no, turnándose con el resto de los grupos. No existen alteraciones ni en la estructura del espacio del centro, ni del aula, ni en la continuidad profesor/grupo. El taller es, en este caso, una especie de “aula de recursos” de uso común. Otra acepción es aquella que remite a una distribución por talleres dentro del aula, pero no basada en una transformación total del espacio escolar, con la diferencia respecto al aula tradicional de un planteamiento mucho más abierto; tanto en su dimensión espacial como temporal. Así, suele estructurarse un tiempo para actividades comunes y otro más amplio de libre elección en el que los niños se dirigen de forma

autónoma a los distintos talleres del aula, según unas normas establecidas en común.

#### Talleres a tiempo parcial y total

Otra variante a considerar determina simultaneidad de aulas y talleres, dividiéndose en el tiempo el uso de ambos. Así, por ejemplo, por la mañana utilizan las aulas cada grupo con su profesor; durante las tardes, sin embargo, el centro funciona por talleres, donde los niños se dirigen con su profesor, de forma libre o en grupos organizados previo sorteo. Estas diferencias no son significativas; lo que verdaderamente es importantes es el hecho de flexibilizar el espacio escolar para ponerlo a disposición de concepciones menos rígidas y que posibilitan sin duda una mejora en la actividad pedagógica.

#### Talleres a tiempo totales o talleres integrales

Son todas que las experiencias basadas en la pérdida total de la idea de aula, concebida esta como espacio de exclusivo uso, por un grupo de niños con su profesor. Las antiguas “clases” pasan así a ser lugares de utilización común, reorganizándose en ellas tanto el material, como el espacio, según las materias o actividades a que se vayan a dedicar de forma específica. Los alumnos, en grupo, van rotando por los talleres a lo largo de la jornada escolar según un horario establecido. En algunos casos los profesores no tienen adjudicando un grupo sino que se especializan dentro de un taller siendo solo los niños lo que cambian de uno a otro. En otros casos grupo y profesor permanecen estables; por eso reciben, también, la denominación de talleres permanentes.

#### Organización del ambiente pro medio de talleres

Los talleres ofrecen, además de una opción metodológica determinada, un profundo cambio en la concepción ambiental del entorno escolar; y es precisamente el clima organizacional de un centro el que va a condicionar toda la actividad escolar. Por medio de los talleres el niño desarrolla mejor las nociones espacio-temporales.

El traslado de unos talleres a otros va influyendo y acelerando de modo natural el concepto espacio-temporal, aun en los más pequeños, sin embargo es necesario variar la planificación de actividades de unas edades a otras. Aquellas que son a largo plazo para los más pequeños no son aconsejables, por la pérdida de interés y el olvido.

Por otro lado, la organización del material y muy especialmente en una metodología de talleres, solo se concibe de modo cooperativo, es decir en forma de fondo común. Al igual que en espacio, cada objeto contiene en sí mismo un potencial de aprendizaje único y diferente. Cuantas más posibilidades de aprendizaje brindemos a los niños más cantidad de oportunidades tendrán los niños de ampliar sus conocimientos de forma rica y variada.

#### Principio vivencial: Educación centrada en vivencias

La necesidad de implicar al niño en su propio proceso de aprendizaje, de que el educador lleve a cabo en el aula una metodología basada en vivencia que se adaptará, en cada momento, a la edad, nivel y características del grupo-clase. Las actividades escolares como medio para el aprendizaje, son acciones, integrantes, de la programación escolar que tienen como fin proporcionar a los alumnos la oportunidad de experimentar hechos tales como: “pensar, adquirir conocimientos, desarrollar actitudes, integrar un esquema de valores e ideales y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas” (Sánchez Cerezo, 1988)

La experiencia es adquirida con la práctica diaria, el contacto con el medio ambiente mediante salidas al campo y visitas a la localidad, entre otros. Las experiencias son los núcleos centrales de los contenidos del diseño que se deberá llevar a la práctica.

La vivencia es un fenómeno psíquico por el que el sujeto experimenta una situación determinada, de modo que él sea un elemento constitutivo más de la situación. En la “vivencia” el sujeto se implica tanto que llega a “interiorizar” lo experimentado, contribuyendo a formar su carácter y personalidad. Conviene, pues, proporcionar al niño muchas y buenas vivencias.

La clave de toda metodología radica en la figura del educador: su papel de animador y educador consistirá, fundamentalmente, en mantener una presencia activa dentro del grupo-clase: planificando las actividades, estimulando la participación de los niños, fomentando su espíritu crítico y su capacidad de razonamiento. Deberá ser un experto en dinámica de grupos y como tal, buen detector de las situaciones emocionales que se vayan sucediendo. Los aprendizajes no serán memorísticos sino significativos, incorporando los estímulos actuales a esquemas psicológicos previos construidos con las experiencias anteriores.

## Globalización

A partir del principio psicológico de la globalización, se pretende, pedagógicamente, un nuevo modo de facilitar al niño su encuentro con diferentes aprendizajes. La reflexión sobre cada uno de ellos nos llevará a un mejor trabajo de tipo práctico en nuestra relación con los niños, sobre todo en los primeros años. El niño progresa en sus experiencias, y conocimientos gracias a la insaciable avidez de saber, de poseer, que le caracteriza, afirma Gervilla Castillo (2006).

La globalización es la aptitud natural que todos poseemos de captar el mundo externo como un todo indistinto, un conjunto confuso, del que disociamos cada uno de sus elementos, solamente bajo el influjo de un estímulo afectivo.

Stocker (1964) distingue enseñanza global y enseñanza globalizada: la enseñanza global puede realizarse dentro de una sola materia, es decir, todo proceso natural de aprendizaje bien realizado es global. El procedimiento metodológico en este tipo de enseñanza (Pérez y Aguado, 1985) consta de tres fases:

1. Momento global o sincrético
2. Momento analítico o de investigación
3. Momento sintético

La globalización o enseñanza globalizada procurará la supresión de demarcaciones entre las diferentes áreas. Es importante, al tratar la globalización, tener muy claro el concepto de interdisciplinariedad a fin de no incidir a confusiones.

#### Características de la enseñanza globalizada

- a. Deberá estar centrada en cada uno de los niños: enseñanza individualizada.
- b. En estrecha vinculación con sus intereses (distintos de un lugar a otro, de unos niños a otros)
- c. Pondrá al alcance del niño la totalidad objetiva de la realidad material de la vida.
- d. Su entorno, social y cultural, respetará, en todo momento, el modo de trabajar, la psicología y los deseos del niño.
- e. Procurará desarrollar al máximo las capacidades que día a día el niño va poniendo a juego.
- f. No habrá en este tipo de enseñanza, distinción analítica de aprendizajes.
- g. El profesor deberá partir del estudio de la mente infantil. Las actividades no se rompen por sectores. Se persiguen unos objetivos globalizadores, de carácter inmediato y práctico.
- h. Se prepara para el niño un ambiente rico en estímulos nuevos e incitantes.
- i. La observación ocupa un lugar importante en el desarrollo del niño y por ello siempre que sea posible se observará aquellos que interese “insitu”.
- j. Esta metodología requiere de una cuidada preparación, en a que se siguen unos pasos rigurosos y no tiene lugar la improvisación.
- k. Los intereses y conductas que manifiesten los niños ante los objetivos que hayan marcado, darán la pauta a seguir en dicho proceso. (Gervilla, 1989)

## Principio de socialización y trabajo en equipo

Son mucho los pensadores y pedagogos en general que defienden, desde el punto de vista teórico, la necesidad de socialización del hombre. Contando entre otros con Paul Natorp (1854-1924) pedagogo social radical. Según él: “el hombre llega a ser hombre por medio de la sociedad”. El fin de la educación par {{e nunca es individual sino social.

Durkheim (1975) es el principal representante del movimiento sociológico francés. Para él el ideal educativo y el social coinciden. La educación consiste en una metódica socialización de las nuevas generaciones. John Dewey (1859-1952) según este autor: “de las tres revoluciones que han configurado la sociedad moderna: la intelectual o científica, la industrial o técnica y la social o democrática, esta última es la más profunda”. De ahí que reclame una socialización total de la educación.

Los principios, pues, que sustentan la enseñanza socializada vamos a agruparlos en tres campos fundamentales:

1. Constatación de la dimensión social del hombre: entendiéndose esta desde la necesidad de contar con otros para la supervivencia de tipo material hasta la compensación de necesidades psíquicas y aspectos de tipo educativo.
2. Educación y desarrollo social: el desarrollo social se realiza desde una perspectiva global de la persona. La educación tiene básicamente una función socializadora. La escuela y, en general, su profesorado transmiten al niños pautas y modelos creativos convirtiéndose en agentes socializadores.
3. La interacción comunicativa: la enseñanza necesita de la interacción comunicativa. La interacción supone una relación personal que afecta a veces, a los sujetos intervinientes. Lo que caracteriza la interacción en el aula es el esfuerzo racional en las diversas situaciones, propias de la vida que se genera en el aula. La interacción acontecida en la clase viene determinada por el sentido de la propia tarea que concierne al profesor y al

alumno; por la incidencia del entorno próximo en el que se desarrolla, por la estructura socio-organizativa del centro en el que se trabaja (Medina Rivilla, 1988)

### Especialización del profesorado

Gimeno y Marín Ibáñez afirman que es la época de la necesaria y progresiva especialización. A medida que crece el ámbito del saber, es preciso limitar las parcelas que pueden razonablemente dominarse, y es más limitado aún, el campo en el que se pueda aportar algo. El profesor, si ha de ser un eficaz colaborador del aprendizaje, capaz de dominar las técnicas fundamentales, las fuentes de información y responder adecuadamente a las preguntas del alumno en su marcha difícil hacia la conquista del: saber, saber hacer y saber vivir, tiene que circunscribirse a un área determinada; necesita conocer en profundidad las materias que ha de impartir, superar con mucho el nivel de información de los respectivos programas escolares, y estar al día en la corriente desbordada de las nuevas aportaciones que nos vienen de los cinco continentes.

La especialización viene de campos diferentes. En ocasiones nos referimos a niveles de enseñanza: profesor de preescolar, básica, bachillerato, formación profesional, enseñanza de adultos, educación permanente o educación superior. Es decir, lo calificamos en función de su puesto, dentro de las divisiones establecidas por el sistema de enseñanza, con frecuencia enlazado con los años de preparación exigidos en cada nivel y con las instituciones en donde se forman los profesores correspondientes. A veces al hablar de especialización nos referimos a concretas funciones dentro de las múltiples que han de realizar los docentes.

También se refiere al puesto de trabajo o hacemos referencia a alguna técnica o metodología determinada: profesor dedicado a la enseñanza programada, o a la elaboración de textos escolares, u otro material didáctico. A veces se le

califica por las condiciones del alumno al que se pretende ayudar: profesores de educación especial.

Se comienza a ejercer, y posiblemente aparecerán dentro de poco las titulaciones de cada uno de los momentos fundamentales del proceso de formación. Especializaciones cuya preparación habrá de ser entregada a las correspondientes instituciones formadoras, sin esperar a que se adquiriera empíricamente, sobre la marcha, como suele acontecer.

Naturalmente el grado de especialización, en cuanto a los contenidos a impartir, es diferente en cada nivel. De la enseñanza preescolar, lógicamente globalizada, o de los primeros cursos de la enseñanza básica, en los que junto a la iniciación en los conocimientos instrumentales se da una información sobre la naturaleza y la sociedad sin parcelaciones en disciplinas, se pasa a una división progresiva. Desde el ángulo de las áreas de los conocimientos, tiende a que el profesor tenga un área primaria o fundamental de preparación y una secundaria.

El profesor necesita conocer bien los fundamentos, las condiciones y las técnicas de su profesión, con el fin de hacer más eficaz su colaboración en el proceso del aprendizaje.

### **c. Objetivo de la propuesta**

#### *Objetivo general*

Diseñar una propuesta de estimulación para el programa que contenga actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, como una estrategia de recreación para los niños que participan en el espacio de juegos del Programa Mininos.

#### *Objetivos específicos*

- Establecer las estrategias para implementar una metodología que favorezca el desarrollo de la motilidad de los participantes del espacio de juegos en el programa Minino.
- Aprovechamiento de recursos y ambientes inutilizados del programa Mininos
- Crear un perfil con características motrices para la atención adecuada de cada edad de los participantes del espacio de juegos.
- Elaborar un manual que contenga la propuesta de estimulación recreativa para el espacio de juegos contextualizada a la población que atiende.
- Capacitar con estrategias de juego a un grupo de papás perfilados como voluntarios para que colaboren en la ejecución del espacio de juegos como orientadores de las actividades.

### **d. Descripción de la propuesta**

La propuesta, “Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños y niñas participantes del Espacio de Juegos del Programa Mininos en el Centro de Cultura y Capacitación de la Asociación Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)”, es una herramienta teórica-práctica con orientaciones didácticas para el desarrollo de un espacio de juego libre, dirigido a facilitadores y padres de familia participantes del espacio.

- Producto 1:

Estructura del documento:

Páginas iniciales

Portada

Créditos

Presentación

Índice

Introducción

Contenidos a desarrollar

Capítulo I: El juego un medio para el desarrollo motor grueso

Tema 1: El juego como método de aprendizaje

Tema 2: Etapas evolutivas del juego y la motricidad gruesa de  
4 a 6 años

Capítulo II: Metodología

Tema 1: Espacios para el desarrollo motor grueso

- a. Funciones del facilitador
- b. Funciones del participante
- c. Organización de espacios
- d. Estrategias complementarias

Capítulo III: Actividades

Esta parte contiene la recopilación de actividades que se proponen para la ejecución del espacio de juegos de Mininos. Las actividades se dividen en 3 apartados:

- I. Juegos de equilibrio
- II. Juegos de lateralidad
- III. Juegos de control y coordinación corporal

El formato de la redacción de las actividades se presenta de la siguiente manera:

Actividad 1: Título

Encabezado: Habilidades que estimula, cantidad de participantes, consideraciones previas del facilitador.

Materiales

Estrategias de juego

Páginas finales

Recomendaciones generales para la ejecución del espacio de juego del Programa Mininos

Conclusiones

Referencias Bibliográficas

Anexos

Generalidades: El documento es de tamaño carta consta de 32 páginas full color, guardado en un archivo de formato PDF.

- Producto 2: Taller de padres de familia

Objetivo General:

Utilizar las estrategias de juego en el espacio de juegos como medio para fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos.

Objetivos Específicos:

- Conceptualizar el juego como necesidad natural de los niños.
- Utilizar la creatividad para darle variaciones al uso de los materiales propuestos.
- Integrar a los papás y mamás participantes con los niños y niñas en la ejecución de los juegos.

Tiempo de Capacitación:

15:00 horas a 17:00 hora

Temática:

El juego y su importancia en los niños

1. Concepto de juego
2. El juego como procedimiento

Recursos:

Material del espacio de juegos

Folletos con estrategias de juegos

<b>Actividad motivadora</b>	Papa caliente: A quien le toque debe decir su juego favorito y si hubo un aprendizaje significativo a partir de ese juego.
<b>Activación de presaberes</b>	Construcción de concepto de juego con un scrabble de palabras.
<b>Presentación de conceptos</b>	Con el juego estatuas todos corren a la señal sonora deben buscar un bloque y leer el concepto que les dice los diferentes puntos de vista sobre el juego
<b>Práctica</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Entrega de folletos de estrategias de juego</li><li>2. Espacio libre para uso de materiales papás, mamás e hijos: En este espacio puede utilizarse el folleto pero puede experimentar y crear nuevas estrategias de juego.</li></ol>
<b>Evaluación</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Reflexiones finales</li><li>2. Validación del taller</li></ol>

- Producto 3: Sistematización de voluntariado

La ejecución se describe en los siguientes pasos:

#### Paso 1: Reclutamiento del personal voluntario

El reclutamiento de voluntarios está abierto en todo momento a los interesados en apoyar dentro del programa Mininos, sin ninguna remuneración económica.

#### Paso 2: Sesiones de capacitación a voluntarios

Las sesiones de capacitación se realizan previo a la ejecución de las actividades, junto con los talleres para padres de familia y así lograr una evaluación de la propuesta.

#### Paso 3: Validación de la jornada y el manual

Se realiza a través de una encuesta al finalizar cada jornada.

## **e. Metodología**

Para la determinación de la propuesta, se utilizó el método de investigación científico inductivo. Este proceso se desarrolló de la siguiente manera:

### **Paso 1**

Observación y registro de los hechos: Se realizó una entrevista con la Coordinadora del programa quien presenta los materiales y los espacios disponibles del programa Mininos, para la ejecución de diversas actividades artísticas dirigidas a la niños y niñas de diversas edades del sector de la Ciudad de la Antigua Guatemala, así como la metodología que implementan en cada jornada.

### **Paso 2**

Análisis y definición: En la entrevista la Coordinadora del programa manifiesta la necesidad de sistematizar un espacio de juego libre, que favorezca la motilidad de los niños y niñas que se benefician del Programa Minimos. Por lo tanto se profundizó la investigación sobre la motricidad gruesa consultando bibliografía, experiencias de especialistas de la motilidad de los niños y niñas preescolares; y el Currículo Nacional Base de la educación inicial y preprimaria de Guatemala.

### **Paso 3**

Clasificación y organización: Se socializó el contenido del documento en construcción con la Coordinadora del programa para contar con la aprobación y así profundizar el desarrollo del contenido, la metodología, las actividades, entre otros, para enriquecer el documento con experiencias cotidianas y mediar la información a un lenguaje y vocabulario de fácil comprensión para los facilitadores. Al mismo tiempo se trabajó el diseño del documento.

Construyendo de manera escalonada los nuevos conocimientos sobre el desarrollo y la estimulación de la motricidad gruesa hasta lograr el producto final, dando origen paulatinamente al documento “Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños participantes del espacio de juegos del

programa mininos en el centro de formación de la cooperación española en la Antigua Guatemala (CFCE)”.

Evaluación del contenido: Una vez terminado y elaborado el “Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños participantes del espacio de juegos del programa mininos en el centro de formación de la cooperación española en la Antigua Guatemala (CFCE)” se continúa con la etapa final la cual consistió en la validación del material, la cual se realizó de manera cualitativa, a través de redacciones utilizando como base el FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) de cada actividad que se realizó durante la ejecución y elaboración del documento.

f. Productos



MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FAVORECEN EL  
DESARROLLO MOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS PARTICIPANTES  
DEL ESPACIO DE JUEGOS DEL PROGRAMA MININOS EN EL  
CENTRO DE FORMACION DE LA COOPERACIÓN ESPAÑOLA EN  
LA ANTIGUA GUATEMALA (CFCE)



Arlin Yadira  
Pérez Agustin  
Universidad Rafael  
Landívar  
2012

---

# CRÉDITOS

Licenciada Sofía Roble  
**Coordinadora de Espacio Niños**

**Elaboración del manual**  
Arlin Yadira Pérez Agustín

**Revisión**  
Licenciada Brenda Borrayo

Este trabajo fue realizado en el marco del curso de Práctica Profesional para optar al título de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria de la Universidad Rafael Landívar.

Guatemala, noviembre 2012

# CONSIDERACIONES GENERALES



Este manual está dirigido a los adultos interesados en crear espacios de juego para niños con edades de 3 a 6 años de edad.

Uso de manual:

1. Caracterización de desarrollo motor: Muestra las capacidades que posee el niño a cada edad para relacionarlas con las estrategias que se sugieran en el momento de la ejecución del juego.
2. Marco teórico: Contextualiza la importancia del juego en los niños.
3. Metodología: Principios para utilizar en el espacio de juegos.
4. Actividades: Según las habilidades que se estimulan en el juego se proponen estrategias de juego base, ya que en la práctica puede existir variaciones que transformen las actividades lúdicas en significativas para los niños participantes.
5. Aunque las actividades sugieran el uso de objetos específicos como pelotas, aros, bancas, entre otros, estos pueden ser sustituidos con los elementos que brinda el contexto.
6. El rol del adulto es involucrarse en la actividad lúdica para fortalecer el estímulo motor y el vínculo afectivo.

# INDICE

<b>Introducción</b> .....	4
<b>Características de desarrollo motor</b> .....	5
<b>I. Importancia del Juego</b> .....	7
<b>II. Metodología (El juego como proceso)</b> .....	10
<b>III. Actividades</b> .....	14
Juegos de Equilibrio .....	16
Equilibrio Estático .....	17
Equilibrio Dinámico .....	19
Juegos de Lateralidad .....	22
Juegos de Coordinación .....	26
Coordinación Dinámica Global .....	27
Coordinación Dinámica Específica .....	28
<b>Recomendaciones</b> .....	<b>29</b>
<b>Conclusiones</b> .....	<b>30</b>
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	<b>31</b>
<b>Anexo</b> .....	<b>32</b>

# INTRODUCCIÓN

Este manual es una propuesta destinada a fortalecer los espacios de juegos en el Programa Niños del Centro de Cultura y Capacitación de la Asociación Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) con la finalidad de establecer estrategias que fortalezcan las capacidades motoras de los niños participantes, a través de la espontaneidad y naturalidad del juego infantil.

La estructura del documento permite ubicar al adulto en el nivel de capacidades y habilidades que poseen los niños de 3 a 6 años de edad y así adecuar las estrategias sugeridas al nivel de los participantes del espacio de juegos. Conociendo a la población objetivo del espacio, se conceptualiza la importancia del juego en los niños y se determinan los principios a seguir al ejecutar una actividad lúdica y social.

El juego se vincula con el desarrollo motor de los niños, otorgándole un aporte significativo al fortalecimiento de las habilidades del equilibrio, la determinación de la lateralidad y al estímulo de la coordinación de procesos motores en los participantes, los cuales se traducen en la madurez ante situaciones que requieren de respuestas precisas y eficaces.

Todo proceso de educación infantil está relacionado con el Currículo Nacional Base del Nivel Inicial y Preprimario, en este caso. Por lo tanto cada habilidad posee un recuadro donde nos muestra la finalidad educativa que posee el estímulo a estas edades, el cual convierte el documento en una propuesta educativa real y congruente con su realidad.

# CARACTERIZACIÓN DE DESARROLLO MOTOR

3-4 años

- La marcha se hace automática con una longitud, amplitud y altura de paso relativamente uniformes, incluyendo un balanceo alternativo de los brazos.
- Trepar con fluidez en subidas, bajadas, por encima de obstáculos más altos que su cintura.
- Escala por encima de espacios de 30 cm con fluidez y rapidez relativa, pero todavía levanta demasiado la pierna.
- Se realiza la carrera con dificultades para detenerse bruscamente o para girar.
- Es capaz de saltar hacia abajo y hacia arriba de pequeñas alturas desde el suelo.
- Realiza saltos impulsados por los 2 pies en sentido horizontal.
- Da saltos a una altura de 30 cm. con un pie delante de otro.
- El lanzamiento tiene ya una dirección determinada, pero a menudo el objeto abandona la mano demasiado pronto o demasiado tarde.
- Lanzamiento de objetos con ambas manos sin dirección por encima de la cabeza, con movimientos de amanque para lanzar.
- Agarra el balón "en el aire" y después se acerca al cuerpo para asegurarlo.
- Requiere de un obstáculo para interrumpir la carrera y coordinarlo con el salto.



# I. Importancia del juego

El juego es un conjunto de procedimientos que estimulan al niño en un enfoque intrínseco y social, que se refleja en las respuestas que le provocan al involucrarse en una situación de juego. Las características de placer y espontaneidad implican una participación activa por parte del jugador, utilizando la creatividad y la resolución de problemas como medios que pueden resultar en el desarrollo de nuevas estructuras cognitivas y sociales.

El juego es solo una forma de expresarse, canalizar energías o relacionarse con otros. En el juego los niños operan con sus conocimientos y crean a partir de sus conocimientos previos una nueva situación o un cambio en lo que está experimentando, es por eso el juego se considera que se convierte en una situación de aprendizaje.

La investigadora Kishimoto (1998) diferencia al juego y el hecho de jugar. Para ella el juego puede referirse a un sistema de reglas que son el fin de la acción del jugador. Y jugar siempre se determina un contexto para los jugadores, el cual involucra una interpretación que le asigna el jugador.



La función de la lúdica no depende de los conceptos que se pretenden transmitir a través de las situaciones, sino del significado que tiene la contextualización para el grupo a quien se dirige.

Al vincular al juego con el aprendizaje se supone un proceso de mediación en el que el adulto facilita la "contextualización" de conceptos nuevos de los niños. Permite la evolución de los conocimientos que los niños poseen y al mismo tiempo se les va brindando conceptos significativos nuevos. Es decir, la inclusión del juego, el espacio y el tiempo que se le destinen, la forma en que se lo plantee, puede actuar como la ruta de para que los niños interioricen los conocimientos.

El juego ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, los juegos tienen cualidades intrínsecas que estimulan los procesos de comunicación y cooperación con sus pares ampliando el conocimiento que los niños tienen del mundo social. Al jugar los niños fingen el dominio de conocimientos y habilidades que todavía no poseen y esta ficción les permite penetrar en mundos desconocidos. Al jugar con otros, el niño reproduce lo parcialmente conocido, establece un proceso de conflicto entre lo que conoce y lo que están conociendo, configurando una estructura de interacción, combinando sus ideas con las de sus compañeros, en la búsqueda por ser coherentes con el contexto.

Siendo el juego una actividad característica de la infancia, se convierte en un espacio de cultura. El niño transforma los objetos y los hechos cotidianos, interactúa con ellos y con otros sujetos, se apropia de las cosas del mundo, atribuye sentidos y significados y construye su condición humana como ser social en su dimensión individual y colectiva. Son estas acciones las que hacen que el niño se apropie y produzca cultura.

El juego es un espacio abierto e incierto, no se sabe con anterioridad qué se va a encontrar y no se puede controlar totalmente desde afuera. La lógica del juego supone una confrontación cultural dado que el niño no juega en el desierto, juega con otros y con sustancias materiales que le son propuestas por el ambiente. La disposición y selección de materiales, las posibilidades en temáticas y contenidos, la riqueza de la presencia de otros, ya sea adultos o pares, ponen al alcance del niño la facilidad de la aparición de ciertos juegos y de ciertos aprendizajes que lejos de condicionar al niño, le ofrecen soportes diferentes que le permiten construir y ganar nuevos conocimientos a través de jugar.

En conclusión, el niño es un jugador innato, vive y convive jugando, es el único método que conoce para interactuar y adquirir información de su entorno y quienes lo rodean. Y es tan importante que en la Convención de las Naciones Unidas sobre Los derechos del Niño, afirma en su artículo 31: "1. Los Estados reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística." Por lo tanto el compromiso de crear el espacio para el juego es tan importante.





## **II. Metodología (El juego como proceso)**

Brougère (1994) describe "la paradoja del juego" en donde el juego es un espacio de relación con otros, de socialización y de apropiación de la cultura, de ejercicio de decisiones, de invención y creatividad, tal como venimos diciendo, pero también supone el ritmo del niño y la libertad del jugador de evitar aquello que le desagrada y lo lleva a no jugar. Por esos motivos, existe una complejidad al querer anticiparse a lo que sucede cuando se juega, hay una imposibilidad de asegurar de un modo preciso qué se está aprendiendo mientras se juega, siempre queda un espacio de incertidumbre.

Esto lo podemos relacionar a la espontaneidad que se considera como una



calidad indispensable del juego en el camino de la autonomía del niño. Permite la posibilidad de ajustar y mejorar las actividades con diferentes niveles de complejidad. Todo juego por esencia debería ser libre en cuanto a las ganas de jugarlo por parte del jugador. Dentro de la situación de juego se muestran variaciones que amplían el espectro motor

del niño, lo que le permite, a la vez, tener idea de sus posibilidades y limitación y a ser más autónomos en sus exploraciones.

La forma en que se van dirigiendo la cotidianidad de la vida del niño permite generar diversidad de formas de juego, el adulto debe de ser capaz de distinguir cómo y cuando el juego aparece, haciendo de un momento rico para el uso de procesos por parte de los niños. Cuando se acerca a los niños a juegos nuevos, están abriendo muchas más posibilidades que las que saltan a primera vista y que valen la pena atender.

Por lo tanto, al designar un tiempo específico para la creación de espacio de juegos se considera que los niños necesitan tiempo para conocer el formato del juego, tiempo para jugar y sentirse seguros, tiempo para elegir con quien jugar y a que jugar, los niños como jugadores le toman importancia únicamente a conocer sus capacidades para el juego, no les interesa la finalidad, únicamente la acción.

El docente de cualquier modo tiene mucha tarea:

- Acompañar a los niños en las evoluciones de juego.

- Observar y registrar los diferentes juegos o proyectos de juego de los niños, así como la evolución de los juegos.
- Incluirse solo si hay peligro para la salud de los jugadores.
- Participar momentáneamente si es convocado por los niños.

Desde una visión psicomotriz, los componentes de la expresión lúdica son los esquemas de acción, la vinculación afectiva y la comunicación emocional. El desarrollo de estos componentes introduce a los niños la posibilidad de conectarse consigo mismos y con otros, favoreciendo la diferenciación personal y la progresiva construcción de una identidad propia. El aprendizaje motor se relaciona a esta descripción, ya que Zamora (2001) lo describe como un proceso individual en donde la espontaneidad es la base para lograrlo en las primeras edades.

El mismo autor también determina que la educación motriz es un proceso que pretende normalizar, mejorar y cualificar el desarrollo motriz de cada uno de los niños, considerando la graduación de la madurez que integra, tanto la estructura corporal, como la conciencia de la misma, el pensamiento y las acciones que es capaz de realizar con su estructura corporal. Por lo tanto el aprendizaje de un movimiento requiere de pasar por 3 fases que se identifican de la siguiente manera:

**1. Fase A: Adquisición de la forma tosca inicial**

Es la coordinación primaria del movimiento, la principal característica es la importancia del ejemplo, ya que el niño observa el ejercicio y lo efectúa de una manera tosca y defectuosa, parte del primer contacto con el ejercicio.

**2. Fase B: Corrección, afinamiento y diferenciación:**

En esta fase los movimientos se hacen elásticos y fluidos, el ritmo va más de acuerdo a su objetivo, existe una atención consciente de cada detalle para la ejecución correcta del movimiento por parte de los niños el cual lleva en todo momento a mejorar la ejecución.



### 3. Fase C: Afinamiento y adaptación a condiciones cambiantes:

En esta etapa el movimiento es estable y se toma como un recurso para utilizarlo en todo momento, que al mismo tiempo se reelabora y mejora las destrezas motrices.

Es importante destacar que toda actividad lúdica debe considerar un ambiente emocionalmente satisfactorio y continente, donde los niños puedan compartir la propia idea de la realidad con la de los otros, a la vez tengan la oportunidad de desafiar sus propias posibilidades de contactarse consigo mismos y con otros.

En conclusión, la metodología consiste en mediar la selección, organización y distribución de juegos, juguetes y materiales didácticos propuestos y reconocer los momentos de juego que la espontaneidad de los niños para hacerlos un recurso de aprendizaje. Sin embargo el adulto debe evitar protagonizar el juego y hacer de los juguetes y los contenidos la finalidad del juego.





# III. Actividades



# JUEGOS DE EQUILIBRIO

Equilibrio es la capacidad de mantener una postura corporal y de recuperarla al haberla perdido. (Zamora, 2001)

Los juegos requieren al niño y a la niña el autocontrol de su cuerpo, tanto para las posturas estáticas como en desplazamiento. (Ros y Alins, 2007)

A través de los juegos se pretende estimular a los niños y a las niñas la conciencia del equilibrio, utilizando como estrategia 3 clases de juego de equilibrio: Estático, con desplazamiento, desplazamiento motivado por un objeto y desplazamiento sobre un objeto.

Con los juegos de equilibrio el niño y la niña tendrá la posibilidad de interiorizar sensaciones corporales y conceptualizar su imagen corporal.



# EQUILIBRIO ESTÁTICO

## Competencias del CNB

**4 años** Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento.

**5 años** Demuestra control de las distintas posturas que adquieren en las actividades motrices que realiza en la vida cotidiana.

**6 años** Aplica la funcionalidad segmentaria en actividades cotidianas.

## Estrategias de juego sin objetos

- Levantarse sobre los talones.
- Levantarse sobre las puntas de los pies.
- Variar los anteriores ejercicios con las posiciones de los brazos (manos en alto, al frente, lateralmente en ángulo recto)
- Buscar el equilibrio sobre dos puntos: una mano y una rodilla, la punta del pie y una rodilla.
- Reducir la base de apoyo juntando los pies al máximo.
- Permanecer sobre un pie, con la pierna libre en diferentes posiciones de la pierna: adelante, atrás, flexionada.
- Simular que se amarra un zapato permaneciendo sobre un solo pie.
- Eliminar el elemento visual, repitiendo los ejercicios con los ojos vendados, o al menos en condiciones de semioscuridad.
- Inclinando el cuerpo hacia delante (con cambio de peso) recobrando el equilibrio.

- Se adopta la posición del "árbol": el pie apoyado en la rodilla de la pierna contraria y los brazos extendidos por encima de la cabeza con las palmas de las manos juntas, manteniendo dicha posición durante un tiempo determinado.
- Con la pierna apoyada en el suelo, la otra se extiende horizontalmente y en prolongación del tronco, un brazo con el puño cerrado extendido por delante de la cabeza, para mantener dicha postura durante cierto tiempo.
- Con una pierna apoyada en el suelo, la otra se extiende horizontalmente y en prolongación del tronco, ambos brazos se extienden lateralmente.



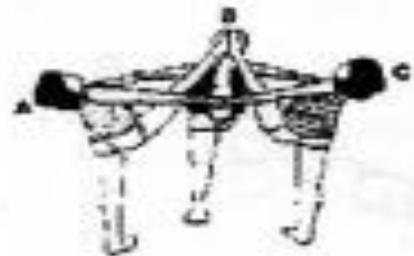
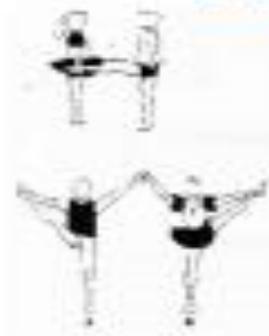
## Estrategias de juego con objetos

- Estando sobre un pie con un objeto simulando bastón tomado por delante con ambas manos en los extremos, dar un paso con el pie libre por encima del bastón y volver a la posición inicial.
- Mantener objetos en equilibrio sobre una parte del cuerpo: mano, pie, frente, entre otros.
- El mismo ejercicio anterior asumiendo determinadas posiciones de equilibrio: levantarse sobre los talones, sobre las puntas de los pies, sobre un pie.



- Levantarse sobre los talones y sobre las puntas de los pies con un objeto sobre la cabeza.
- Levantarse sobre los talones y sobre las puntas de los pies con un objeto sobre la cabeza, utilizando diversas posiciones de los brazos (manos en alto, al frente, lateralmente en ángulo recto)
- Equilibrar un objeto desde una posición con cuatro puntos de apoyo en el suelo (dos manos y dos pies) las palmas de las manos tocando el suelo.
- Equilibrar un objeto desde una posición con tres puntos de apoyo en el suelo (dos manos y un pie). Se varía con apoyo de la cabeza y los dos pies.
- Sobre una viga de equilibrio, manteniendo un objeto sobre la cabeza: agacharse, arrodillarse, sentarse y volver a levantarse.

## Estrategias de juego en equipo



# EQUILIBRIO DINÁMICO



## Competencias del CNB

- |        |   |
|--------|---|
| 4 años | Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento.               |
| 5 años | Demuestra control de las distintas posturas que adquieren en las actividades motrices que realiza en la vida cotidiana. |
| 6 años | Aplica la funcionalidad segmentaria en actividades cotidianas.  |

## Estrategias de juego sin objetos

- Salto a pies juntos (atrás-adelante, izquierda-derecha)
- Salto en un pie (del pie derecho al izquierdo sin flexionar la pierna y después con flexión)
- Saltos a pies juntos con giros de 90 y 180 grados.

## Estrategias de juego sin objetos con desplazamiento

- Caminando hacia adelante o hacia atrás sobre los talones.
- Caminando hacia adelante o hacia atrás sobre la punta de los pies
- Caminando con los pies vueltos hacia fuera o hacia adentro.
- Caminando con los ojos cerrados.
- Caminando en saltitos sobre un pie.
- Caminando sobre una línea recta, curva, entre otras
- Caminando sobre una línea sobre la punta de los pies y luego sobre los talones.
- Caminando sobre una línea en cucullas
- Caminando sobre una línea en paso con salto
- Caminando sobre una línea gira a un lado, dar un paso, girar hacia el otro lado, un paso y así sucesivamente.
- Saltando sobre una línea con dos pies y luego sobre un pie.
- Corriendo sobre una línea
- Corriendo y saltando a cierta distancia, sobre una línea.

## Estrategias de juego con objetos

- Caminando con las manos sobre la cuerda y los pies en el suelo, de frente y hacia atrás.
- Caminando con los pies sobre la cuerda las manos en el suelo, de lado, de frente y hacia atrás.
- Caminando con los pies y manos sobre la cuerda, hacia delante y hacia atrás.
- Caminando de frente apoyando todo el pie.
- Caminando de espaldas apoyando todo el pie.
- caminando transportando un objeto sobre la cabeza
- Saltando sobre un pie en la cuerda.
- Caminando equilibrando objetos sobre las manos.
- Caminando rebotando un objetos sobre el suelo y luego se varia rebotando sobre la cuerda.
- Sobre el bordilla (simula viga de equilibrio) caminando en cuatro puntos (manos, rodillas)
- Caminando lentamente con las manos en la cintura hacia adelante.
- Caminando lentamente sobre los talones
- Caminando lentamente sobre la punta de los pies.
- Caminando de lado juntando las piernas o cruzando las mismas.
- Caminando sosteniendo un objeto a la altura de lo hombros con los brazos extendidos.
- Caminando pasando por cuatro pelotas colocadas sobre la tabla. Se varían caminando sobre la punta de los pies.
- Caminando sosteniendo un objeto en la palma de la mano.
- Caminando sosteniendo un objeto sobre la cabeza.
- Caminando sosteniendo un objeto sobre la cabeza cambiando de posiciones Agachado, de puntillas, mover brazos, mover las piernas, entre otras
- Caminando recoger objetos distribuidos sobre el recorrido en la tabla.
- Caminando lentamente lanzando una pelota y volviéndose a recibir.
- Caminando hacer rodar una pelota sobre la tabla.
- Haciendo rodar una pelota en el suelo con un bastón u objeto que lo simule
- Saltando sobre un pie haciendo rebotar una pelota
- Saltando a dos pies juntos recorriendo la tabla.
- Corriendo en forma libre sobre la tabla.
- Corriendo sosteniendo objetos.
- Corriendo rebotando una pelota con sus diversas variantes.
- Caminar rápido de frente sobre una banca con variaciones en el paso (largo, de puntillas, de talones, de lado , con la parte interior del pie y con la parte exterior)



- Saltando lateralmente con los pies juntos.
- Comiendo a lo largo de una banca y saltar un obstáculo, situada en el centro del recorrido, luego se agregan otros obstáculos.
- Desplazarse por sobre una banca en cuadrupedia (manos y rodillas en el suelo)
- Pasando sobre botes distribuidos en toda el área a distancia accesible, sin tocar el suelo.
- Pasando sobre botes distribuidos en toda el área, de acuerdo a la selección de un color sin tocar el suelo.
- Desplazándose siguiendo una línea, con botes sostenidos por cuerdas en cada pie de los participantes.
- Comer y detenerse dentro de un aro: de pie, en cucullas, con un solo pie, en posturas diferentes.
- Comer y saltar cayendo dentro del aro: con los dos pies en el suelo, en cucullas, con un pie en el suelo.
- Desplazarse en saltos con dos pies juntos hasta detenerse dentro de un aro con dos pies o en cucullas.



# JUEGOS DE LATERALIDAD

Lateralidad es el predominio de actividades realizadas por un lado del hemisferio cerebral el cual se traduce en el esquema corporal. Para la educación física tiene mayor importancia, desde el punto de vista operativo, el diferenciar el grado de habilidades de cada lado, ya que la máxima eficacia en la ejecución del movimiento por un lado y otro es lo que demuestra cual es la dominancia lateral. (Zamora, 2001)

Los juegos de lateralidad descubren, estimulan y potencian el predominio lateral del niño. Comenzando con el descubrimiento de su cuerpo y sus funciones hasta lograr interiorizar y consolidar el predominio lateral, facilitando la asimilación correctamente del conocimiento de izquierda y derecha de su cuerpo. (Ros y Alins, 2007)



## Competencias del CNB

- 4 años** Ejecuta movimientos que indican conciencia de las relaciones espaciales entre personas y objetos de su entorno.
- 5 años** Demuestra conocimiento del cuerpo en sí mismo (a), en los y las demás en su relación y su funcionalidad en diversas situaciones.
- 6 años** Demuestra coordinación y control de su cuerpo al ejecutar tareas de la vida diaria.

- Correr junto a un compañero primero en trote y luego desplazando, tratando de estar siempre a su derecha, a su izquierda.
- Avanzar saltando en pie derecho e izquierdo en distintas direcciones.
- Moverse grupalmente al movimiento de un líder de derecha a la izquierda.
- Señalar y nombrar objetos o personas situadas a su derecha e izquierda.
- Desplazarse de acuerdo a la dirección derecha-izquierda que indique el docente.
- En recorrido libre por toda el área, variando la forma de desplazamiento (con un pie, con dos pies juntos, en trote, entre otros)

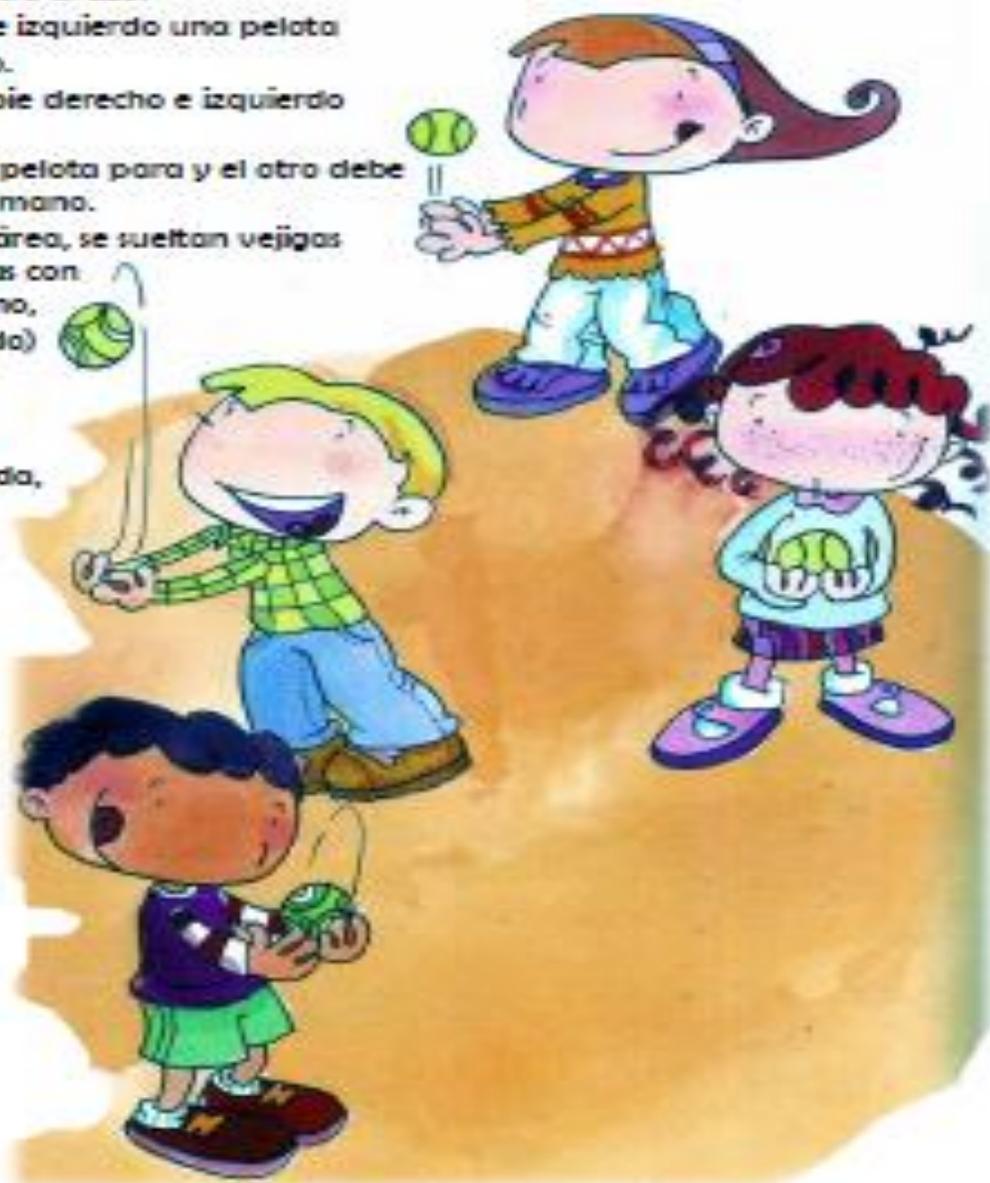
## Estrategias de juego sin objetos

- Extender, a la izquierda y a la derecha uno y otro brazo.
- Tocarse partes del cuerpo que correspondan a cada uno de sus lados ya sea con la mano derecha o izquierda.
- Flexiona brazo, mano, pierna, pie derecho o izquierdo.
- Un participante señala y verbaliza, dónde está un insecto (derecha e izquierda) y el resto del grupo tratará de cazarlo mediante una palmada.
- Realizar con cada brazo círculos laterales.
- Realizar brazadas de natación normal y al revés indicando el lado del brazo a mover.
- Saltar con pie derecho e izquierdo



## Estrategias de juego con objetos

- Lanzar pelotas con una y otra mano.
- Rodar pelotas con una y otra mano.
- Trazar líneas en un papel con una y otra mano.
- Pasar objetos con mano derecha e izquierda.
- Girar un aro con mano derecha e izquierda.
- Girar cuerdas con movimiento de círculos con una y otra mano.
- Rebotar la pelota con mano derecha e izquierda.
- Girar un aro con uno y otro brazo.
- Patear con pie derecho e izquierdo una pelota a un punto determinado.
- Rodar con la planta de pie derecho e izquierdo un palo de escoba.
- En parejas, uno lanza la pelota para y el otro debe golpearla alternando la mano.
- En recorrido libre por el área, se sueltan vejigas las que deben ser tocadas con la parte del cuerpo (mano, pie, muslo, hombro, codo) derecho-izquierdo.
- Con la mano derecha se lanza una pelota al aire y se recibe con la izquierda, alternando los lados.
- Con la mano derecha se rebota una pelota y con la pierna izquierda se golpea, alternando lados.



## Estrategias de juego de bilateralidad sin objetos

- Piernas abiertas, juntas, extensión adelante o elevadas.
- Flexionar ambas rodillas, inclinando un poco con los dos brazos extendidos.
- Salto con dos pies con movimiento de ambos brazos hacia delante y hacia arriba.
- Salto con elevación de ambos pies, y caída suave con los dos rodillas flexionadas.
- Salto con dos pies y dar una palmada sobre su cabeza mientras saltan.
- Pararse con los dos pies separados.
- Juntar los pies, moviendo los dos.
- Saltar con ambos pies juntando y separando.
- Caminar y detenerse con dos pies.
- Avanzar saltando en dos pies en distintas direcciones.

## Estrategias de juego de bilateralidad con objetos

- Levantar la pelota encima de la cabeza con las 2 manos.
- Sustener la pelota sólo con los codos.
- Sustener la pelota sólo con las muñecas.
- Usar cuatro dedos de cada mano para sostener la pelota.
- Usar tres, dos y sólo un dedo de cada mano para sostener la pelota.
- Rebotar la pelota con dos manos y dar una palmada antes de atraparla.
- Lanzar al aire la pelota por encima de la cabeza, girar rápidamente para atraparla.
- Rebotar alto la pelota soltarla y atraparla con ambas manos.



# JUEGOS DE COORDINACIÓN

La coordinación es la capacidad de regular los movimientos corporales de manera precisa y eficaz, dando respuesta a cualquier momento. Estos movimientos son organizados para lograr un solo objetivo. (Zamora, 2001)

Los juegos de coordinación se dividen en 2 tipos: Coordinación dinámica global y Coordinación dinámica específica o segmentaria. La primera clasificación requiere de agrupar movimientos para realizar una acción conjunta con una gran cantidad de partes del cuerpo. Y la segunda se dirige al estímulo de un segmento específico, en este caso ojos, mano, pie y cabeza.



# COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL

## Estrategias de juego

- Distribuidos por toda el área caminar en una dirección, se propone distintas maneras para caminar.
- Caminar retrocediendo sin tropezar con nadie.
- Caminar inclinados con cambios de dirección.
- Caminar como gorilas, tratando de doblar las rodillas todo lo que se pueda.
- Caminar primero erguidos e una dirección luego encorvados en otra, cambiando constantemente de dirección.
- Caminar doblando rodillas hasta hacerse pequeños mientras caminan.
- Caminar de puntillas en un área.
- Caminar subiéndole las rodillas en un área.



- Caminar alternando pasos largos y cortos con regulares en un área.
- Desplazarse lateralmente con pasos iguales, cortos, largos y combinados.
- Correr lo más rápido posible distribuidos en toda el área, cambiando de paso, sin chocar con nadie.
- Correr sobre la punta de los pies.
- Correr formando diferentes figuras geométricas.
- Correr lo más rápido posible en zig-zag.

- Ordenados en hileras tomados de la cintura formando varios equipos. El último de cada hilera con una pelota, a la señal, se desplaza entre las piernas de los participantes y va a colocarse al inicio de la hilera. Desde ahí regresan de mano en mano la pelota por encima hasta que hayan pasado todos los miembros del equipo.
- Saltar dentro y fuera de la cuerda que amarran dos personas.
- Rodar lateralmente en el suelo primero en forma extendida y luego encogida.
- Acostado en la colchoneta, se mece sobre la espalda hasta terminarse sentado.

## Competencias del CNB

- 4 años** Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento.
- 5 años** Coordina las distintas partes de su cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimientos.
- 6 años** Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento.

# COORDINACIÓN DINÁMICA ESPECÍFICA O SEGMENTADA

## Estrategias de juego

### Coordinación ojo-mano

- Manipulación de objetos
- Conducción de pelotas
- Habilidad en lanzar y recibir pelotas
- Lanzamiento de precisión.

### Coordinación ojo-pie

- Dominio de balón
- Conducción de pelotas
- Recepción y pase de balón
- Ejecutar tiros con precisión

### Coordinación ojo-cabeza

- Recibir un balón
- Enviar un balón



# RECOMENDACIONES

1. Aportar un enfoque educativo en el espacio de juegos, utilizando el manual como base para orientar la ejecución de las actividades que permita vincular el juego como proceso educativo.
2. Tomar en cuenta las características de cada niño para brindar una atención adecuada y congruente con sus capacidades, el cual permita fortalecerse al participar del espacio de juegos.
3. Generar un ambiente de libertad en la ejecución de las actividades, que promueva la socialización entre los participantes con una comunicación fluida y en un entorno de respeto hacia las ideas de los demás.
4. La participación del adulto es activa al participar de los juegos con los niños, son guiados por la curiosidad de experimentar las estrategias sugeridas y enriquecerlas con creatividad, generando nuevas estrategias de juego.
5. El tiempo de juego no se limita, aunque el espacio de juegos se abre por un lapso, las estrategias pueden trascender a la casa, a través de talleres o material escrito dirigido a los adultos encargados de los niños.
6. Los materiales son un medio no el fin del espacio de juegos. Se requiere de evaluar previamente el espacio para darle una función de valor, que ayude a estimular los procesos de desarrollo motor durante el juego, así como promover el acercamiento del niño a este ambiente.

---

## CONCLUSIONES

Conceptualizar al juego como un proceso espontáneo y natural del desarrollo humano, genera un entorno amigable para los jugadores y permite el fácil involucramiento a la cultura de su contexto.

El rol activo del adulto requiere de crear las oportunidades de estímulo con materiales que el entorno le provee y con estrategias base sugeridas para iniciar el juego, basadas en las características que el grupo de jugadores provee. El adulto no limita en tiempo ni espacio, sino que es un agente que transmite seguridad y afectividad en la ejecución del juego.

Identificar las características de cada edad fortalece el significado que le da cada niño al momento de jugar, porque se adecuan los estímulos y las estrategias del juego a su capacidades y posibilidades motoras, creando un entorno que motiva a experimentar y crear nuevos conocimientos.

La vinculación del juego con el desarrollo motor es inevitable, ya que a través del juego se orienta el desarrollo de las capacidades y habilidades motoras, mejorando y aumentando la efectividad del movimiento, que es útil en la vida del ser humano y que comprende habilidades que el cuerpo tiene que dominar para resolver problemas de orden motor.

Se debe de integrar todo proceso de estimulación y aprendizaje al juego, ya que es imposible desligarlo del niño, porque se define como el medio principal para vivir dentro de un contexto. Además de ser un derecho de los niños inviolable para el mundo entero.

En el juego el único fin es la expresión, utilizando todos los medios para lograrla, el lenguaje, el cuerpo, la convivencia con los demás y esto provoca generar conocimientos y estructuras nuevas como resultado de la interacción de todos los componentes antes mencionados.

---

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

S/A. (2004). **El juego en la educación infantil . Crecer jugando y aprendiendo.** Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.

Carvey, C. (1985) **El juego infantil.** Madrid, España. Morata

Ministerio de Educación de Guatemala (2008) **Currículo Nacional Bajo nivel Preprimario.** Guatemala, G.A: Editor

Zamora, J. (2001) **Texto de educación y desarrollo motor.** Guatemala, G.A: Escuela Normal centro de educación física (ENCEF)

Referencias de imágenes:

Ros, J. y Aíns, S. (2001) **Juegos de postura corporal.** Barcelona, España: Parramón

# ANEXOS

## PLAN DE TALLER DE PAPÁS

### **Introducción:**

El "Manual de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo motor grueso en los niños participantes del Espacio de Juegos del Programa Mininos en el Centro de Formación de la Cooperación Española En La Antigua Guatemala (CFCE)" describe el juego infantil como un medio para lograr el desarrollo motor, en un ambiente de afectivo y de libertad.

Este material ofrece información necesaria para poner en práctica estrategias de juegos adecuadas a las capacidades que los niños participantes del espacio de juegos poseen. Las estrategias integran las competencias establecidas por el área de Educación Física del Currículo Nacional Base de nivel Preprimario, para darle una orientación académica a las estrategias de juegos.

El conjunto de elementos que integran el espacio de juegos genera un ambiente favorable para experimentar con objetos que el entorno les provee, socializar con otros miembros de un círculo social y resolver problemas que requieren de una respuesta física.

### **Objetivo General:**

Utilizar las estrategias de juego en el espacio de juegos como medio para fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos.

### **Objetivos Específicos:**

- Conceptualizar el juego como necesidad natural de los niños.
- Utilizar la creatividad para darle variaciones al uso de los materiales propuestos.
- Integrar a los papás y mamás participantes con los niños y niñas en la ejecución de los juegos.

### **Tiempo de Capacitación:**

15:00 horas a 17:00 horas

### **Temáticas:**

## El juego y su importancia en los niños:

1. Concepto de juego
2. El juego como proceso

### Resultados:

- Material del espacio de juegos  
Folletos con estrategias de juegos

### Actividades:

<b>Actividad metodológica</b>	Papa caliente: A quien le toque debe decir su juego favorito y si hubo un aprendizaje significativo a partir de ese juego.
<b>Activación de pre-conocimientos</b>	Construcción de concepto de juego con un scrabble de palabras.
<b>Presentación de conceptos</b>	Con el juego estatuas todos corren a la señal sonora deben buscar un bloque y leer el concepto que les dice los diferentes puntos de vista sobre el juego
<b>Práctica</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Entrega de folletos de estrategias de juego</li><li>2. Espacio libre para uso de materiales papás, mamás e hijos: En este espacio puede utilizarse el folleto pero puede experimentar y crear nuevas estrategias de juego.</li></ol>
<b>Evaluación</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Reflexiones finales</li><li>2. Validación del taller</li></ol>

# INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DEL TALLER

## Instrucciones:

Marque con una X la respuesta que se relacione más con su opinión.

1. ¿Utilizaría las estrategias en casa?

Si \_\_\_ No \_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Ha observado cambios en sus hijos e hijas luego de participar en el Espacio de Juegos?

Si \_\_\_ No \_\_\_ Ejemplifique: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿Se le dificultó comprender los conceptos de juego? ¿Se sintió motivado a realizar las actividades?

Si \_\_\_ No \_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Detecta innovación en las propuestas sugeridas para el espacio de juegos con sus hijos e hijas?

Si \_\_\_ No \_\_\_ ¿Cuáles? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿Considera la atención adecuada para los participantes del Espacio de Juegos Niños?

Si \_\_\_ No \_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Comentario final sobre el taller y el Espacio de Juegos:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

GRACIAS

## **g. Validación**

La validación del producto tiene un enfoque cualitativo el cual según Hernández (2006) busca obtener datos que se convertirán en información; se enfoca en personas, y en este instrumento interesan datos como percepciones, experiencias, creencias, pensamientos, emociones que se manifiestan en el lenguaje de los participantes.

Previo a la entrega final del documento, se hizo una revisión general con la Coordinadora del programa Mininos, en la cual solicitó algunas modificaciones para este material, en relación a los espacio y materiales a utilizar en cada actividad. Posteriormente se realizó un conversatorio con los padres de familia de los niños participantes y la facilitadora, en donde al finalizar el mismo se dio un espacio para que expresaran su opinión acerca de la propuesta presentada.

Los padres de familia, acordaban al expresar que la propuesta del espacio de juegos, les ha facilitado la oportunidad de involucrar a los niños en actividades que activen sus energías, ya que las actividades diarias son sedentarias y algunos no tienen acceso a juguetes o espacios libres en los lugares donde habitan. Al mismo tiempo la facilitadora expreso que la interacción de los niños participantes favoreció la formación de valores hacia la diversidad cultural que caracteriza a la Antigua Guatemala. Es de esta manera que el documento se valida de manera cualitativa.

## IV. CONCLUSIONES

- Se establece la sistematización del Espacio de Juegos a través de una metodología flexible, que permite la participación de los niños de diversas edades y que responden a la necesidad de movimiento y recreación que los niños en edades preescolares y escolares presentan.
- El Centro de Formación de la Cooperación Española autorizó el espacio físico y de tiempo para la implementación de las estrategias propuestas en el espacio de juegos del programa Mininos.
- El espacio de juegos generó un ambiente de interacción de niños con niños y adultos.
- Se implementaron estrategias utilizando recursos inutilizados del programa Mininos que permitieron el desarrollo de la motilidad libre.
- Se definieron las características motrices de los niños de 3 a 7 años, para la adaptación adecuada de actividades en el espacio de juegos.
- Las estrategias propuestas para el espacio de juegos están relacionadas de acuerdo a las competencias que el Currículo Nacional Base de Educación Preprimaria en Guatemala establece para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Se entregó al programa Minimos un manual que contiene actividades y recursos para realizar en espacios abiertos o cerrados utilizando como método el juego, tomando en cuenta las competencias del Currículo Nacional Base de Educación Preprimaria en Guatemala y caracterizando las edades de la población que se atiende en el espacio de juegos.
- El programa Mininos no cuenta con suficiente personal para ejecutar la metodología del espacio de juegos, sin embargo la propuesta del taller de papás será implementada en un futuro.

## **V. RECOMENDACIONES**

Programar el Espacio de juegos con mayor frecuencia, para beneficiar el desarrollo motor de los participantes.

Realizar talleres para el involucramiento de los padres de familia y otros miembros de la comunidad en el desarrollo social y afectivo de los niños que participan en el programa Mininos.

Determinar los espacios abiertos y cerrados, para no interrumpir las actividades por las inclemencias del clima.

Darle un enfoque familiar a las actividades del espacio de juegos para favorecer la interacción de los adultos con los niños.

Gestionar espacio presupuestario para complementar materiales que permita la ejecución de más actividades.

Implementar actividades que respondan a la diversidad de edades y capacidades de los participantes del espacio de juegos.

Dentro de las actividades se debe mantener la flexibilidad que permita la creatividad de los participantes, favoreciendo un mejor desarrollo de sus capacidades en el espacio de juegos.

Capacitar a los padres de familia de los participantes para que sean los facilitadores de la ejecución de las actividades que propone el manual del espacio de juegos

## VI. BIBLIOGRAFÍA

Blat Gimeno, J. y Marín Ibáñez, R. (S/A). La formación del profesorado de educación primaria y secundaria. Estudio comparativo internacional. Barcelona, España. Editorial Teide.

Garvey, C. (1985) El juego infantil. Madrid, España. MorataGervilla Castillo, A. (2006). Didáctica básica de la Educación Infantil: conocer y comprender a los más pequeños. Madrid, España. Narcea, S.A. de ediciones.

Ministerio de Educación de Guatemala (2008) Currículo Nacional Base nivel Preprimario. Guatemala, C.A: Editor

Orellana González, C. (2011). Historia de la educación en Guatemala. Guatemala, Guatemala. Editorial Universitaria.

Quintanal Díaz, J. y Miraflores Gómez, E. (2006) Educación infantil: orientaciones y recursos metodológicos para una enseñanza de calidad. Madrid, España. Editorial CCS.

Rodríguez, E. (2005). Metodología de la Investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito. México.

S/A. (2004). El juego en la educación infantil: Crecer jugando y preniendo. Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.

UNESCO (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Paris, Francia. Unesco.

Zamora, J. (2001) Texto de educación y desarrollo motriz. Guatemala, C.A: Escuela Normal centra de educación física (ENCEF)

Referencias de imágenes:

Ros, J. y Alins, S. (2001) Juegos de postura corporal. Barcelona, España:

Parramón