



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

CON MENCIÓN EN EBI TEMPRANA

TRABAJO ACADÉMICO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS MOTORAS PARA FORTALECER LA
COORDINACIÓN VISO MANUAL EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 296 LAS PALMERAS
DE PUERTO MALDONADO - 2018**

PRESENTADO POR

Bach. RODRIGUEZ BACA, Leni

ASESOR

Dr. CHAMBILLA PARI, Yony Raúl

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN

INICIAL CON MENCIÓN EN EBI TEMPRANA.

MOQUEGUA – PERÚ

2019

Índice de contenidos

Página de jurado	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas y figuras.....	vi
Resumen.....	vii

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes	1
1.2. Descripción del problema	4
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. justificación	8

CAPÍTULO II

DESARROLLO TEMÁTICO

2.1. Marco teórico	9
2.2. Casuística de investigación	77
2.3. Presentación y discusión de resultados	83
2.3.1. Presentación de resultados	83

2.3.2. Discusión de resultados..... 86

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones: 90

Recomendaciones:..... 92

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 93

ANEXOS..... 97

Índice de tablas y figuras

Figura 1: Actividad 1, coordinación viso manual a través del juego.....	98
Figura 2: Actividad 2, coordinación viso manual a través del juego.....	98
Figura 3: Actividad 3, coordinación viso manual a través del juego.....	99
Figura 4: Actividad 4, coordinación viso manual a través del juego.....	99
Figura 5: Actividad 5, coordinación viso manual a través del juego.....	100
Figura 6: Actividad 6, coordinación viso manual a través del juego.....	100
Figura 7: Actividad 7, coordinación viso manual a través del juego.....	101
Figura 8: Actividad 8, coordinación viso manual a través del juego.....	101
Figura 9: Actividad 9, coordinación viso manual a través del juego.....	102
Figura 10: Actividad 10, coordinación viso manual a través del juego.....	102
Figura 11: Actividad 11, coordinación viso manual a través del juego.....	103
Figura 12: Actividad 12, coordinación viso manual a través del juego.....	103
Figura 13: Actividad 13, coordinación viso manual a través del juego.....	104
Figura 14: Actividad 14, coordinación viso manual a través del juego.....	104

Resumen

La información contenida en esta monografía enfatiza los conceptos de muchos autores que abordan sobre los diferentes niveles de conocimiento y habilidades motoras de coordinación viso manual que coadyuvan al niño a desarrollarse integralmente en el proceso educativo.

El juego es un excelente medio de comunicación y un medio interacción entre los niños, por medio del juego los niños no solo desarrollan la coordinación viso manual, sino también desarrollan el aspecto cognitivo, emocional y social. Al juego se considera como una actividad libre, espontánea y agradable, no se impone desde fuera o es dirigida, sino, el docente debe utilizar como una estrategia de enseñanza en el nivel inicial, sin el juego los niños no pueden aprender, explorar, planean desarrollar su creatividad, comunicarse y conectarse con los demás.

El juego como una actividad didáctica es sustancial para la formación integral de los niños, promueve las capacidades mentales, físicas y sociales, es un entorno natural en el que se expresan, están trabajando sus sentimientos, temores y problemas son de forma espontánea la base para la escuela y para adquirir las habilidades necesarias en su desarrollo.

En este sentido, a través de la magia del juego los educadores, los padres o apoderados deben crear condiciones básicas y necesarias para que los niños desarrollen las habilidades motoras y estas actividades de ocio o de recreación

deben permitir a los niños desarrollar capacidades, y los actores de la educación deben generar estrategias didácticas relacionados al juego, ya que esta etapa es crucial, porque los niños no son conscientes de los cambios y del aprendizaje, asimilan las emociones, descubren nuevos desafíos.

Por lo tanto, en este trabajo se analiza la información sobre los significados proporcionados por los educadores en el desarrollo de estrategias didácticas relacionados al juego y las formas de desarrollar este espacio maravilloso en el proceso de desarrollo o formación integral del niño, específicamente mediante el juego, desarrollar las capacidades de coordinación viso manual.

PALABRAS CLAVES: Estrategias lúdicas, motoras y coordinación viso manual.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

La monografía tiene un punto de vista constructivista con aportes de Ausubel, Piaget, Vygotsky y otros autores, donde las acciones propuestas son actividades lúdicas, psicomotrices, cooperativas, simbólicas y significativas; los propios niños son participantes activos en cada reunión que tiene lugar. Se considera una gran contribución en el campo tecnológico y pedagógico, ya que se puede aplicar según la eficacia a otros niños de la región e incluso del país.

Por lo tanto, "es importante para hacer frente a las estrategias divertidas de aprendizaje debido a que estas estrategias requieren una nueva orientación en el aula y compartir un maestro para todos los estudiantes que están considerando todos los niveles de progreso en la ciencia, la investigación de una manera eficaz de trabajar para resolver este problema y minimizar el impacto de la motivación, es decir, el uso lúdico como un enfoque metodológico para el aprendizaje significativo e independiente" (Monsalve, Foronda y Man, 2016).

Para Calero (2003), "las estrategias didácticas permiten el desarrollo lúdico efectivo del contenido educativo a través de ellas, su propiedad puede ser más fácil de lograr y, por lo tanto, su gestión debe ser coherente con las características de los niños. No todos son aplicables ya que cada uno obedece a condiciones particulares porque las capacidades cognitivas actitudinales y las actividades motoras deben ser la base de su implementación. Los adecuados para preescolar son canciones, trucos, historias, fábulas de automóviles, circuitos simples, actividades de expresión corporal, juegos simbólicos y sensoriales, juegos de persecución y más". (P, 73)

Silva (1995), citado por Castellar, González y Santana (2015), describe que "las interacciones que se crean a través del juego promueven la formación integral del niño, ya que incluyen apoyo activo, participación guiada o puentes de construcción para un adulto o para los que conocen mejor. La experiencia puede proporcionar consejos o pistas, modelar, hacer preguntas o estrategias de enseñanza, entre otros, para que el niño pueda hacer esto, lo que no se puede hacer solo. (p.23)

Del mismo modo, "La estimulación de la coordinación viso manual es de gran importancia debido a su impacto en el desarrollo y control del cuerpo, los más comunes a los movimientos finos, como la fuente. Del mismo modo, esta manifestación se refiere, en la psicomotricidad para facilitar ciertos patrones de comportamiento, que será de gran valor para la acción diaria, a través de la relación de la visión y la actividad física mientras se actúa simultáneamente ". (Briseño, 2001)

Para Briseño (2001), "Las actividades de coordinación manual para promover el desarrollo motor de los niños ayuda a evitar posibles interferencias con la actividad motora del niño". En esta monografía se describe el estudio teórico y práctico que muestra una mejor manera de trabajar los ejercicios motores para que desarrollen la coordinación ojo – mano.

Asimismo, "la relación o coordinación viso manual es parte de las habilidades motoras finas que están particularmente asociados con la coordinación ojo – mano. Los aspectos principales que interactúan son: Movimientos del antebrazo, la muñeca, la mano y el ojo, se debe considerar el grado de madurez para pedir agilidad y la plasticidad de la muñeca con la mano en un área (una hoja de papel); además, es necesario actuar más ampliamente con componentes como pizarra, suelo y otros componentes que necesiten baja precisión". (Cepeda, 2017)

Según Domínguez (2015), "para lograr la coordinación viso manual, es necesario que cumplan algunos requisitos los niños. En particular, el desarrollo del equilibrio general del cuerpo en sí es fundamental. También es necesario tener la independencia de los músculos individuales que se combinan perfectamente con la apariencia de los diferentes movimientos de la mano. La lateralización debe estar bien confirmada, es decir, la independencia de la izquierda o de la derecha debe estar expresada por el uso predominante de cada uno de ellas, la regulación del esfuerzo muscular, es decir, el ajuste a las actividades que son realizadas, y finalmente el desarrollo de la orientación".

Para Cepeda (2017): "El desarrollo de las habilidades motoras es complejo, porque, requiere la intervención de las diferentes áreas corticales, pues es necesario la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticos y musculares, que se utilizan para crear movimientos más precisos.

1.2. Descripción del problema

Sin duda en los niños de nivel inicial el aprendizaje se enfoca en el juego, por lo que en este trabajo se debe enfocar como una estrategia principal para favorecer el desarrollo y mejoramiento de la coordinación viso manual; para esto es imprescindible desarrollar algunos conceptos clave como: ¿Qué es la motricidad?, ¿Cómo utilizar el juego para su desarrollo?, ¿Qué juegos se emplea?, ¿Con qué juegos empezar?, ¿Qué materiales utilizar y como utilizarlo?; las respuestas a estas preguntas y otras inquietudes se dará a conocer en el presente trabajo que nos llevará a entender que el juego es uno de los factores necesarios para el perfeccionamiento de la coordinación viso manual.

El trabajo monográfico crea interés en la formación integral de los niños, por lo que es necesario señalar, los niños que están comenzando la segunda línea de base del ciclo del desarrollo psicomotor por diferentes razones, en la educación, sobre todo con la falta de intervención y estimulación adecuada en estos aspectos. Por lo tanto, las entidades educativas a menudo son las únicas responsables en el desarrollo intelectual; es decir solo favorecen el desarrollo del aspecto intelectual, olvidando intervenir la riqueza y la interdependencia de muchos aspectos que lo componen,

asimismo, permitir a través de programas de juego mejorar este tipo de problema de manera efectiva en la formación integral de los niños.

La actividad motora, se conceptúa como el conocimiento del cuerpo en todo momento y en situaciones de la vida cotidiana para lograr equilibrio, dominio, control y eficiencia de la coordinación segmentaria y global, control respiratorio voluntario, la orientación en el espacio y la organización del sistema corporal, la estructuración adecuada del tiempo espacio, el juego crea la mejor manera de unirlos con el mundo exterior.

Por lo que es necesario contribuir a la educación desde la primera infancia con estrategias metodológicas, tales como el juego, para desarrollar capacidades en las dimensiones de las habilidades de coordinación, lenguaje y motora, que pueden tener un control adecuado de la mente en forma adecuada y pertinente sobre su propio cuerpo y el ejercicio, recrearse de las actividades como el juego que en armonía con la integración, la cooperación y el aprendizaje de los compañeros, potencializa otras habilidades útiles en su vida diaria de los niños.

Esta monografía tiene como objetivo promover las habilidades motoras, como la lúdica en los niños de 3 años, para desarrollar la coordinación viso manual. Debido a que a esta edad comienzan la educación preescolar y los niños se enfrentan a la gestión de muchos movimientos relacionados con la coordinación ojo – mano, como por ejemplo deben aprender a atar los cordones, botones y lograr acciones

más artísticas, como hacer garabatos con un lápiz, estas acciones se convierten difíciles para los niños en esta etapa escolar.

1.2.1. Problema general

- ¿En qué medida las habilidades motoras, como la lúdica influye en el desarrollo la coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuáles son los tipos coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018?
- ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018?
- ¿Cuáles son los elementos de la coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Promover las habilidades motoras, como la lúdica en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018, para desarrollar la coordinación viso manual.

1.3.2. Objetivos específicos

- Describir los tipos coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018.
- Analizar la coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años por medio de las actividades lúdicas de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018.
- Estudiar los elementos de la coordinación viso manual de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 296 Las Palmeras de Puerto Maldonado - 2018.

1.4. justificación

El punto de inicio de esta monografía es el reconocimiento de la importancia del juego en la educación preescolar, para favorecer el desarrollo y mejoramiento de la capacidad de coordinación viso manual, ya que este ayuda al niño a desenvolverse, tener autoestima, equilibrio, flexibilidad, entre otros aspectos que la integran. A la vez en este trabajo se analiza la labor docente en la formación integral del niño o niña; asimismo se describe el contexto de los niños, reflexionando sobre el proceso de aprendizaje, relacionado con la coordinación viso manual y el juego proponiendo las estrategias para favorecerla.

En la actualidad, el desarrollo de las habilidades motoras del niño o niña dentro del contexto de una educación de calidad es imprescindible más aun en el nivel inicial, ya que se entiende como el desarrollo de los aspectos mentales y motores de la persona, lo que lleva a un mejor desarrollo en el contexto en el que se encuentra los niños.

Las investigaciones sobre el desarrollo y fomento de las habilidades motoras a través de la lúdica se han desarrollado a nivel nacional y mundial, por lo que han ganado importancia desde inicios de la vida del ser humano, por ejemplo, en nuestro país, especialmente en la educación y la salud.

En el contexto educativo, en el diseño curricular nacional de la educación de nivel inicial refiere al desarrollo motor en los diversos campos con sus respectivas competencias, organizadores, habilidades y actitudes.

CAPÍTULO II

DESARROLLO TEMÁTICO

2.1. Marco teórico

2.1.1. Estrategias lúdicas motoras

El juego siempre ha jugado un papel importante desde la antigüedad, ya que se considera un mecanismo de gran cultura. Al estudiar su origen, podemos explicar que su contribución a la humanidad es inherente, porque donde hay personas existe un juego (descubrimiento de los antropólogos) observando la relación entre el juego y la infancia, puede considerarse un papel primordial en la historia de la humanidad, tanto para el desarrollo del individuo como para la sociedad.

Por otro lado, Vygotsky (1982, p.45), "enfaticó la importancia que tiene la comunicación en el desarrollo cognitivo de los niños, pues el pensamiento y los medios de comunicación confluyen en conceptos que sirven para ayudarnos a razonar". Además, señaló que los medios de comunicación son importantes para transmitir la cultura, asimismo es el principal portador de la autorregulación voluntaria del pensamiento.

Según Vygotsky (1982, p.56), "por esta razón, creemos que la escuela es un lugar donde se puede jugar, porque el juego no es solo un hobby, sino se debe manejar como un potencial de la educación". Asimismo, a través del juego los niños desarrollan la capacidad de pensar pues son verdaderos especialistas en los juegos, por lo tanto, puede cambiar comportamientos y actitudes.

En este momento en Gran Bretaña hay escuelas públicas con propuestas educativas para la enseñanza centradas en juegos y actividades recreativas, que se utiliza como un medio educativo poderoso, estas instituciones han estado trabajando en actividades recreativas durante más de 10 años.

Sin embargo, el juego de hoy debe tener un valor pedagógico que sea necesariamente recreativo y educativo, en lugar de competitivo; Autores como Fonseca (1996, p.48), "aseguran que la formación de los niños en las escuelas debe iniciar a los 7 años de edad, mientras que, en los primeros años de vida, los niños deben participar en juegos educativos mixtos bajo la supervisión de los adultos o de los adolescentes".

Por lo tanto, "El juego educativo se vuelve importante después del siglo XVI y son las escuelas jesuitas, quienes han advertido el valor educativo del juego en la tarea educativa. Comienzan a ver el juego como una herramienta de enseñanza en lectura, dibujo, geometría y aritmética". (Fonseca, 1996)

Pestalozzi citado por Jiménez (2000, p.82), "pedagogo suizo del siglo XIX, se abre una nueva dirección para la educación moderna, la escuela es para él una verdadera

asociación que genera directrices, estándares y la rendición de cuentas y la cooperación de la comunidad educativa. Además, es el elemento pedagógico genera o enriquece estos modelos sociales, de modo que los niños deben experimentar y trabajar con objetos concretos antes de poder formar ideas abstractas".

Además, "es la etapa de integración y adaptación del niño en el jardín de infantes y más específicamente depende en gran medida del grado de empatía con que los maestros pueden pasar el tiempo, en esta etapa el niño ya es un estudiante, apartado por primera vez de la familia, para afrontar y conocer la experiencia de la vida escolar" (Jiménez, 2000, p.67).

Según Contreras (1998, p.78), manifiesta que "las actividades recreativas permiten la interacción efectiva de niños con sus compañeros y maestros, y el conocimiento de normas, valores y el aprendizaje para mejorar su desarrollo social y cognitivo, pues es el motor de su formación integral y también para establecer empatía en el aula entre el maestro y los niños en el nivel preescolar, debe haber ciertas condiciones, como: conocimiento del educador sobre las características físicas, psicológicas y cognitivas de los niños de 3 a 6 años, actividades que motiven y atraigan la atención del niño, así como el deseo del maestro de lograrlas" (p.59).

Para UNESCO (1980, p.5) "Los programas educativos incluyen juegos o actividades recreativas que proporcionan al niño el desarrollo motor, psicológico y social para desarrollar habilidades que solo la educación logra, pues, las escuelas son un elemento educativo".

El MINEDU se ocupa de la educación básica regular para brindar a los niños de esta edad la oportunidad de encontrar las mejores oportunidades para el desarrollo integral del niño y en la escuela se da cuando tienen contacto con la escuela. El sistema escolar debe intervenir de manera sabia en la dinámica social del contexto. Por esta razón, en sus programas previos a la acción educativa, se sugiere satisfacer sus propias necesidades e intereses en términos de salud, actividad física, sentimiento, comprensión; participación e integración social, cuidado, manipulación y desarrollo de la creatividad; teniendo en cuenta las características de la edad preescolar.

El maestro no sólo debe conocer las características de los niños, sino también las necesidades e intereses que tienen, a tener en cuenta el momento de iniciar las actividades de juego, previa planificación, desarrollo y evaluación de las actividades recreativas con propósito real y promover claramente la formación integral del niño. Esto sugiere que el uso de actividades relacionadas con el juego como una estrategia de enseñanza escolar debería estimular efectivamente su desarrollo integral, para que el niño entienda el proceso y supere las dificultades, los cambios de posición, los conocimientos adquiridos y las habilidades.

Es importante enfatizar que no se trata de hacer la clase una sala divertida, sino de la importancia que tiene para un niño en edad preescolar y su impacto positivo en los objetivos educativos, en este caso particular relacionado las actividades recreativas, para estimular su desarrollo integral, específicamente al mejoramiento de la coordinación viso manual.

Por lo tanto, es necesario que el maestro sepa qué tipos de actividades debe desarrollar, y al mismo tiempo debe saber lo que un niño practica en la vida cotidiana, el contexto de la escuela y como funciona, es necesario conocer bien el sistema escolar, familiar y comunitario para crear un trabajo conjunto que permita la implementación de un modelo educativo atractivo, contextual, inclusivo y enfocado en el niño y la participación de todos los factores que garanticen la formación de vida y la formación integral del niño.

- **Metodología y estrategias.**

El juego crea un ambiente de aprendizaje innato que puede usarse como una estrategia de enseñanza para compartir y conceptualizar el conocimiento, apoyando así el desarrollo emocional, social y cognitivo del individuo. El desarrollo de un juego requiere una actitud constructivista e investigativa por parte de un profesor que tiene como objetivo crear a la medida de los estilos de aprendizaje de los niños para que puedan aprender de una manera agradable el conocimiento, valores y su posterior integración a la sociedad.

Uno debe concentrarse entre la estrategia de los juegos y la enseñanza, asegurando que el factor de relajación puede conducir a un mejor aprendizaje, o al menos a mejores logros de la vida y experiencias en educación. Además, permite la curiosidad, la experimentación, la investigación que conduce al aprendizaje; También le permite desarrollar una reflexión crítica y abstracta, y el nivel interactivo le permite desarrollar la comunicación y desarrollar el trabajo en equipo.

Para Muniain (1997), "en general, las actividades de juego ocurren en el bienestar emocional individual, la discordia, la alegría y el placer, lo que permite priorizar el papel de la amígdala frente a la corteza cerebral. Luego una reflexión sobre lo que es la acción educativa y, como resultado recordar con mayor precisión y claridad. Cuando las emociones dominan el impulso del algoritmo sináptico se convierte en neuronas creativas, es decir, creando rutas alternativas para la iniciación clásica, logrando la culminación del proceso de aprendizaje, en otras condiciones contextuales que permiten la formación integral del niño". (p.52)

Además, la práctica docente en la actualidad requiere un análisis reflexivo, porque existen factores que afectan la detección de las necesidades de cada grupo y el aprendizaje de los niños." El niño debe aprender a resolver problemas, analizar críticamente la transformación de las identificaciones conceptuales, aprender a aprehender, descubrir los conocimientos de una manera divertida, motivadora e interesante". (Martínez, 2008, p.54)

Además, Martínez (2008), "es necesario la independencia cognitiva de los niños, el conocimiento de su contexto, para que no haya temor a resolver los problemas. Por ende, el compromiso de la escuela es formar personas honestas, creativas, motivadas, fuertes y constructivas, capaces de desarrollar su potencial bajo la guía de los maestros". (p, 48)

Cepeda (2017, p.34), "Los objetivos y tareas de la educación no se puede lograr o resolverse sólo mediante métodos de explicación e ilustración, ya que no garantiza

por sí sola las oportunidades de educación para los futuros especialistas en el enfoque independiente de campo y solución a los problemas que surgen todos los días".

Es necesario introducir métodos y estrategias para alcanzar nuevas metas educativas, enfatizando la importancia del proceso educativo de los niños, que es una manera ideal de mejorar la calidad de la educación peruana.

Según Camilloni (2008), "Los aspectos teóricos y metodológicos del juego son estrategias que se combinan con los aspectos cognitivos, afectivos y emocionales del niño, asimismo, están dirigidas y supervisadas por el aumento del nivel de profesor para conseguir una mejora de la sociabilidad, la creatividad y para promover la educación de los científicos, tecnológicos y social". (32)

Por otro lado, Calero (2003). "Un espacio divertido y dinámico para el aprendizaje significa un espejo simbólico y hermoso para los niños generando mucha imaginación, un elemento principal del juego educativo divertido es una educación de recursos, que ha sido muy bien utilizado en los niveles de la educación básica regular y enriquecido en el proceso de aprendizaje". (p.87)

Además, "se puede utilizar el juego para diversos propósitos en el contexto de aprendizaje que genere confianza y aumente la motivación en los niños. Es un método efectivo que ha respondido en el aprendizaje y también favorece a la actividad motora. El juego es una actividad que genera alegría y satisfacción, una

dimensión del desarrollo humano, un concepto nuevo, que no sólo debe ser incluido en su tiempo libre o como un juego, sino, como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo integral de los niños". (Montiel, 2008, p.30)

Por otro lado, el juego es educativo y constructivo. Un niño que empieza a pensar, analizar y actuar en medio de las similitudes integradas en la realidad, además en un entorno pedagógico. El valor de la doctrina de la diversión, es el hecho de que existe una interconexión entre la colectividad, la creatividad, el entretenimiento, la competencia y el logro de resultados en situaciones problemáticas del contexto.

Por otra parte, Cepeda (2017), "Creación de salas de juego se define como un espacio de interacción, en algunos países europeos, como Francia y España recientemente han comparado las áreas recreativas con lo social y educativo visto desde los años sesenta". (p.61)

Para Jiménez (2000), "La actividad del juego es natural, libre y espontánea, que actúa como un equilibrio de todas las edades, ya que tiene un carácter universal, además supera toda la existencia humana, ser gracioso en cualquier momento dentro del marco proporcionado desarrolla de manera armoniosa la creatividad de los niños, asimismo, contribuye a la creatividad, la interacción, la expresión y la enseñanza de niños y adultos para estar a la vanguardia del contexto de la vida y de escuela". (p.97)

Del mismo modo Calero (2003): "Si la dinámica del juego es parte del espacio de aprendizaje, transformando el medio ambiente, proporcionando beneficios a los

profesores y estudiantes en el aula, como: leer las cartas y juegos, sumar, restar y realizar multiplicación a través de experiencias educativas como los juegos diarios, inspirar a los estudiantes a pensar, analizar y crear actividades que contribuyen a la formación de los niños y la escucha activa, siga las instrucciones y la obligación de cumplir con los principios de la comprensión y la experiencia de la convivencia, la acción y la corrección ". (p.56)

Además, las posibilidades de los juegos pueden entrar en el maravilloso mundo del conocimiento. "En el contexto de la clase a menudo sucede que algunos estudiantes tienen dificultades en las interacciones que pueden ocurrir, obviamente, en los procesos de atención, la concentración y el comportamiento son actividades que utilizan juegos y actividades de desarrollo dinámico, estos procesos con la lúdica se mejoran significativamente para los aprendizajes previstos en la educación". (Calero, 2003, p.67)

- **La lúdica y la pedagogía.**

El juego como dice Camilloni (2008), es una opción para entender, las nuevas representaciones del concepto transformando creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, lo que lleva a nuevos procesos de generación de conocimiento y relaciones emocionales positivas. La humanidad, que fomenta la creatividad y como atributo tiene la capacidad de cambiar perspectivas, así como de generar tonos en emociones positivas y placenteras de gran importancia. (p.22)

Además, el entretenimiento y la experiencia cultural es una dimensión transversal que se extiende a través de toda su vida, no es alcanzable, hay acciones que no necesariamente están con relación a la ciencia o disciplina, y mucho menos un nuevo paradigma, pero sólido proceso de desarrollo mental humano, cultural, social y biológica (tridimensionalidad). desde esta perspectiva, el juego asociado a la vida cotidiana, especialmente en la búsqueda del significado de la vida y la creatividad humana. (Jiménez, 2000, p.54)

Según Romero (2005), se puede lograr una aproximación a la semántica compleja de la frase: "Todo juego es lúdica, pero no todo lo lúdico es juego", la lúdica presenta una categoría más grande que el juego en el que el juego es una manifestación de la diversión, el juego contiene una diversión humana, insertada en el ADN, el hombre es un ser que tiene experiencia, pero no todas las experiencias en una de felicidad, la alegría es un sentimiento, una actitud hacia la vida que seduce y convence un sentimiento íntimo de querer olvidar partes de su propia individualidad "(p.12).

Además, "La existencia humana es innata con la práctica educativa cotidiana, y cómo hacerse un hueco en el mundo y divertirse con ella, es una manera de conocer el nivel de sabor, un sabor que conduce a la comprensión de los procesos que requieren observación y análisis, la experiencia, la amplitud de información específica y contextualización, relación de procesos mentales, asociación que conduce al aprendizaje, es la educación la que incluye. Por lo que es necesario analizar, cuando el ser humano se preocupa por su vida en un mundo amable, y el

conocimiento que le permite jugar de una manera más divertida en un mundo moderno". (Romero, 2005, p.90)

El juego como estrategia de enseñanza, Martínez (2008) dijo: el desarrollo de la comunicación con el grupo de pares no es sólo es agradable y gratificante, también es una respuesta a las necesidades cognitivas y las necesidades de creación de valor del conocimiento, la imaginación, el humor e ironía. Finalmente, en una educación de formación integral, no particular o mecanicista lo más importante no es enseñar, sino crear actitudes sociales positivas, crear nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través del juego". (p.23)

La lúdica en las actividades educativas incluye el diálogo, la experimentación, la reflexión, la experiencia, una pedagogía divertida presentada como una propuesta didáctica para el placer y desafío a los niños. Como Dewey (1995), afirma: "La experiencia es la primera fase del pensamiento. En una experiencia de aprendizaje a través de la lúdica, el estudiante y el maestro son lo mismo. El profesor juega con ellos, como otros, no para ellos, sino para crear un ambiente activo". (p 68)

A principios del siglo XX, el paradigma es aprender en una atmósfera de libertad, que tiene muchos puntos de vista, más abiertos a aprender las propuestas presentadas. El trabajo abre el camino para el aprendizaje a través del juego, para adquirir conocimientos y la experiencia diaria como fuente de bienestar del aprendizaje, da paso a la imaginación para crear nuevos conceptos, y por qué no, una nueva realidad para crear nuevos paradigmas". (Dewey, 1975, p.65)

"El aprendizaje, tomando en cuenta lo que uno quiere aprender y cómo quiere hacerlo, las actividades recreativas, creativas y constructivas abiertas para interactuar con los juegos y el conocimiento, se convierte en la complejidad de la vida y de expresión, la naturaleza, con toda su incertidumbre; por lo tanto, lúdica ayuda a aprender a la persona como elemento dinámico, el adulto puede hacer que sea más fácil el aprendizaje de habilidades más agradable y para trabajar y buscar el conocimiento por su propio interés, en el que puedan influir sus preocupaciones y al mismo tiempo utilizar para mundo del trabajo" (Dewey, 1975, p.68)

Para Muniain (1997), "en las personas la actitud lúdica, tiene su inicio a una edad temprana en el útero durante la reproducción con el cordón umbilical que lo conecta con su madre y succiona su dedo cuando se aburre", dejando el calor de la madre se siente obligado a conocer y entender que necesita el medio ambiente para desarrollarse, lo que le permite por primera vez imaginarse, crear fantasías a través del juego, y luego le permite captar gradualmente el símbolo del mundo, una metáfora que conduce a los mundos del juego, para poder comprender las palabras, el lenguaje y la capacidad de comunicación, a través de la imagen de juego y con el arte en sus diversos aspectos" (p.40),

Este importante conocer la complejidad de desarrollo del pensamiento, debe ser tratada como una estructura individual, colectiva y significativa, no puede verse sólo desde el punto del resultado lógico o analítico, este proceso no es necesariamente medible, su diseño es una red virtual que está vinculado a otros aspectos del desarrollo humano.

De acuerdo con Calero (2003), "la actividad lúdica conduce al pensamiento divergente y resolver la situación del contexto, en un ambiente divertido y donde exista posibilidades de pensar y analizar, además se producen en este caso el uso en la educación y la interacción con el conocimiento cotidiano obtenido por las peculiaridades y hábitos y, por último, la riqueza cultural de la comunidad, proporcionando un espíritu innovador, agradable y festivo, que es deseable en esta edad. (p.58)

Como dice Piaget (2007, p.54), "El juego viene de las imposibilidades del niño para satisfacer sus deseos", entonces el juego puede presentar al ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlos y permitir que sus deseos se satisfagan de una manera sostenible y con la dispersión de la incertidumbre y evitar la frustración

UNESCO (1980), "La lúdica se ha propuesto como un modelo de formación integral desde que Froebel acuñó el término de jardín o infancia como un sistema educativo basado en el juego, el sistema de la experiencia sensorial y la gestión integrada con la influencia de María Montessori con el fin de promover la educación de los niños a través de la actividad lúdica y la experiencia con la interacción potencial de los sentidos, que luego dio lugar a otras propuestas para la educación en este campo, cuyas actividades y experiencias que ofrece el juego". (p. 65)

Por lo tanto, una actitud lúdica significa interactuar con otros, favoreciendo la interrelación, lo que lleva a la construcción de un proceso común de generación de

preguntas y posibles respuestas y se aplican a la pedagogía actual para superar fácilmente el papel de los técnicos que los modelos económicos internacionales de educación y educación. La pedagogía sería solo una técnica que permita su implementación, visible en la competencia para el desarrollo de la clase y el programa en un área determinada de conocimiento, gestión del tiempo y espacio educativo. (Mejía, 2006, p.76)

El conocimiento significativo se construye en las tareas y disciplinas relacionando con la lúdica. No se puede aprender sin emoción, y por lo tanto no se puede razonar acerca de cómo y por qué es la ciencia, la disciplina y la razón por la sociedad, los maestros deben asumir su papel como fundadores y constructores de los elementos esenciales de la vida para favorecer el desarrollo integral de la persona, el propósito de la educación no puede enfocarse solo el aprendizaje, sino en la formación integral".

Para Briseño (2001), "En la actualidad, los cambios continuos a nivel mundial, a la que está expuestos la educación, la cultural, la tecnológica y la económica, les afecta y se enfrenta al reto que se genera en una pregunta ¿cuál es el papel de didáctica en el juego?, porque es necesario formar personas creativos, innovadores, decisivos y transformadores que hacen de la ciencia una actividad esencial de la evolución". (p, 83)

Un aprendizaje continuo que se produce en los seres humanos conduce a la importancia de práctica de la enseñanza, acompañada con la disciplina y hace que

la detección y la acumulación de conocimiento presentado a lo largo de la vida, que se desarrolla en interacción constante con el medio ambiente y, necesariamente, con otros seres la actividad educativa se convierte en integración social, lo cual es necesario para renovar propuestas educativas, como jugar, mejorar y facilitar el proceso de aprendizaje – enseñanza .

La educación a su vez, es una acción social que busca sus horizontes, sus límites y sus desafíos. La enseñanza es un recurso de conocimiento que apunta a dirigir la educación, pero la educación, como todas las actividades sociales, siempre es única. Como teoría, la didáctica debe tratar por lo general y ser repetitiva en la acción pedagógica, pero su destino es una situación empírica.

Por lo tanto, la lúdica ayuda a construir objetivos teóricos y métodos de enseñanza en cada situación específica. Pues la ciencia se reconstruye en cada caso por los actores privados y debe tener en cuenta el tema de la enseñanza se dirige a la situación, que puede ser mejorada por una actitud lúdica como el juego.

Además, Contreras (1998), "La didáctica se presenta en la educación desde un punto de vista práctico, es conveniente disponer de una serie de propuestas de los modelos educativos, estrategias, técnicas necesarias para crear actividades alternativas y ejecutar, es allí donde la lúdica puede contribuir en la asimilación de los valores, así como el desarrollo de habilidades y destrezas". (p.41)

Para Monsalve, Foronda y Mena (2016), "la diversidad deseable de aprendizaje que marca la enseñanza y además permite la reflexión contemporánea, dependiendo de

la complejidad del objeto de estudio, es necesario tener en cuenta las maneras más eficaces de hacer algo agradable, el aprendizaje a través del juego genera una satisfacción en los niños, lo que lleva a la inclusión activa y el trabajo en equipo para escapar de la alienación, las lecciones aburridas y convertirse en una actitud transformadora y motivadora". (p, 153)

Por otra parte, según Camilloni (2008), "El profesor como motivador – mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje debe realizar la investigación y la preparación de los conocimientos para la educación continua y reflexionar sobre cómo enseñar, cómo conocer el estilo de aprendizaje del estudiante". (p.73).

De esta forma, la educación se presenta no como una herramienta para darnos directrices sin punto final, sino una elipse en la visión de la misma, como un conjunto de estrategias de para el proceso de aprendizaje-enseñanza. El conocimiento y la actividad lúdica juegan un papel importante en la ciencia con matices y diversas propuestas, teniendo un punto en común: una búsqueda agradable de la efectividad de su misión en la formación de la persona. (Camilloni, 2008)

De acuerdo con Fonseca (1996), "los maestros con el apoyo de la lúdica deben cumplir con su responsabilidad social y de aprendizaje para superar las fallas, la deserción estudiantil, la brecha generacional que normalmente existe y las diferencias que se genera en la sociedad, la enseñanza debe ser acorde a la realidad de los aspectos socioculturales de aprendizaje (profesor – estudiante), con

responsabilidad conjunta para generar el ritmo de aprendizaje sobre el cambio tecnológico (conocimiento, habilidades y competencias). (p.6)

Del mismo modo, "se trata de un positivo para la ciencia, los cambios epistemológicos no sólo la ley determinista y positivista en su brújula, sino que también abre una puerta al azar, con alternativas y posibilidades de cambio que se realiza de manera práctica, poco a poco, la situación fue difícil, porque la mente todavía se dibuja en la causa y efecto, los derechos de propiedad y el orden inmutable, y lo que significa ir en contra del status quo crea inestabilidad, el miedo y la desconfianza". (Fonseca, 1996, p.73).

Surgen las siguientes preguntas: ¿podemos encontrar en ella el fracaso de las estrategias de enseñanza?, ¿Sería necesario obtener un producto a cambio de dejar espacio para la incertidumbre?, ¿O tal vez la creación sería apropiada? Estos son problemas que deberían resolverse en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que la enseñanza no busca respuestas sino un proceso.

Es importante explorar nuevas formas de resolver los problemas educativos: la reformulación de proyectos educativos, unidades didácticas, los conceptos de evaluación, la organización de los ambientes de aprendizaje para que sean divertidas, ofrecer posibles de respuestas, o al menos hacer que la búsqueda sea más agradable.

Para Domínguez (2015), "El juego es la actividad principal para los niños y debe promoverse". A menudo escuchamos a las madres decir que interpretan a sus

padres, por lo que "pierdes el tiempo". Este es uno de los grandes mitos. ¡Los niños no pierden el tiempo jugando!, cuando se prohíbe se crean vacíos en su desarrollo, reducir su capacidad para cumplir con las etapas importantes del desarrollo evolutivo, que en última instancia afecta a su pensamiento creativo, porque a través de él simplemente no es divertido, pero también aprender a relacionarse con los demás, seguir las reglas de conducta para comunicarse, a desarrollar su imaginación, y por lo tanto su potencial creativo a menudo vemos niños jugando y no perciben su importancia y el papel que desempeñan en la mente" (p. 62).

Además, El juego es diferente de actividades recreativas, ya que el último puede ser utilizado para enseñar y ayudar a los estudiantes que se distraen y continuar con el proceso de rehabilitación emocional.

Hay que recordar que nuestras experiencias de primera infancia muestran cómo viviremos en el futuro. Por lo tanto, como profesores, vale la pena saber sobre el desarrollo evolutivo.

Ello se da de manera transversal más ampliamente, incluyendo aspectos afectivos, cognitivos, aspectos sociales, físicos y ambientales, pero todos los niños y jóvenes es un desarrollo especial, es decir, algunos toman más tiempo que otros para lograr habilidades específicas de acuerdo a su edad, permaneciendo dentro del rango esperado, no hay necesidad de alarmarse u obligar a los estudiantes a acelerar su aprendizaje. Siempre debe estar respaldado por la empatía. (Ministerio de Educación del Perú, 2015)

- **Evolución del juego como estrategia didáctica.**

Para continuar con este trabajo, en primer lugar, es importante hacer referencia a la educación de la primera infancia, para comprender el significado del juego como estrategia de enseñanza que domina el juego y desarrollar una estrategia para el aprendizaje de una edad temprana como los niños de preescolar.

Franco (2002, p.5), "la educación de los niños se define como un sistema de influencias estructurados en la educación, preparado, organizado y gestionado para lograr beneficios de todos los niños de edades desde el nacimiento hasta la transición a la educación escolar obligatoria, debido a esto, se entiende que esto se refiere al rango de población infantil de 0-7 años debe ser protegido por los padres o tutores, cuidar y fortalecer los lazos familiares, lo que permite la importancia social, cognitivo y práctica de valores en los niños"

Según Romero (2005), "la educación de un niño se puede definir como un sistema de influencias educativas estructuradas, organizado y gestionado para lograr beneficios para los niños de edades desde el nacimiento hasta la transición a la enseñanza en instituciones o a través de otras formas como la educación no formal. (p.28)

Por lo tanto, los maestros de educación inicial deben entender que los niños son seres sociales cuyo desarrollo depende de la calidad de sus relaciones con la familia, los amigos y otras personas, gracias a los cuales, a través de la experiencia social,

pueden contribuir al desarrollo integral de sus hijos. Todos, al igual que los maestros, deben cumplir su rol de educación, los objetivos establecidos en la educación inicial deben ser un compromiso de trabajo y la necesidad de mejorar continuamente la función de enseñanza.

Además, en la actualidad se introdujo a varios teóricos que contribuyeron a la importancia del juego como herramienta educativa, a su vez, es un apoyo para el aprendizaje de los niños. Tal es el caso de Jean Piaget, que dice: el desarrollo de las capacidades debe iniciar a través del juego y para luego fortalecer su desarrollo, además ayuda a los niños a entender mejor el mundo que les rodea y aprenden los conceptos necesarios para integrarse a la sociedad (Calero, 2003, p.60)

El juego es una forma de inteligencia adaptativa del niño con el medio ambiente, es muy útil para el desarrollo y desarrollo de estructuras cognitivas que pueden adaptarse a los cambios en el medio ambiente y es una expresión lógica de los principios de los niños que piensan que intercambian. entre las personas debe ser regulado.

Por lo tanto, "El juego permite al niño comportarse como adultos, se transmite, viendo cuál es su rol en la sociedad, y gradualmente, lo que pronto generará conciencia. Además, es un factor de comunicación que permite el desarrollo de oportunidades verbales, físicas e intelectuales, y abre un diálogo entre personas de diferentes contextos lingüísticos y culturales. (UNESCO, 1980, p.5)

Además, "el juego como cultura permite que otros aspectos se interrelacionen (ritual, salud, derecho, amor, política, etc.), el juego está en los niños, en los adolescentes, en los adultos; el juego va con la evolución de los estadios del ser humano, desde que nace, y el juego muere con el hombre". (Moreno, 2002, p.13)

El niño desarrolla sus juegos de la misma manera que la actividad se desarrolló en el proceso histórico de la cultura, Calero (2003), la humanidad, todos confirmados como a través de la experiencia directa con las herramientas de uso diario, los niños pueden aprender sus deberes y divertirse con ellos en diferentes juegos inventado por ellos". (p.28)

El juego es una forma de comportamiento que implica la cultura, es bueno, útil sólo en los parámetros de tiempo, la calidad de ficción debe aplicar la realidad, han demostrado que las personas que entraron en la cultura del juego y como herramienta de comunicación amplía su capacidad de imaginación y la representación simbólica realidad. (Moreno, 2002, p.25).

Actualmente, el juego se entiende como parte de la vida en la que una persona crece, porque es la expresión más pura del comportamiento humano que permite a las personas expresarse a través de sus sentimientos, sentidos y pensamientos que reflejan la acción humana. con la condición de que funcione.

Autores como Piaget (2007), Define al juego como una corrección insuficiente de la realidad. Esta teoría se refiere al pasado, a lo que el niño aporta a su conciencia, y no a la que recibe en el futuro, porque no es un pasatiempo, y el placer es una

expresión Algo importante, pero esta corrección también está en parte relacionada con el Futuro a través de los deseos de una realización ficticia, lo que sugiere que los niños, porque son pequeños, siempre tratan de hablar libremente, jugando como algo importante. (p.45)

Vygotsky (2008), El juego es como una forma espontánea de expresión cognitiva, gracias a la cual el niño demuestra su conocimiento. Los juegos son, en cierto sentido, sus principios y simbolizan el contenido transmitido socialmente, tienen una dirección (que la experiencia trae al niño); De la misma manera, Franco (2002), al comentar sobre la teoría que establece Vygotsky, el juego pone al niño en sus capacidades, que promueve el desarrollo del potencial cognitivo y afectivo, refleja y crea patrones de representación sociocultural de la mente y predicción activa de resultados. (p.95)

Por otra parte, Calero (2003), desde el punto de vista educacional, dice acerca del juego: es importante para el éxito de la educación de un niño de esta edad, el niño siente en sí, esa íntima relación con la naturaleza, con los padres y con la familia" (p.34).

Además, para Briseño (2001), "El juego está esencialmente relacionado con el hombre porque es una categoría de vida absolutamente primordial y, como tal, es la fuente y el mantenimiento de la cultura humana". (p, 24)

Para Huizinga (1968), La característica del juego es percibir como algo libre, que se percibe desde la vida real, la satisfacción del juego es su propia aplicación que

genera orden, tensión, cambio, emociones, no juega la vida ordinaria, sino la vida misma, pero Consiste en escapar de él a la esfera temporal de actividad, que tiene su propia tendencia, el juego se aleja de la vida ordinaria a través de su lugar y duración. (p.23)

De la misma manera Huizinga señala que "la naturaleza del juego es una categoría importante de irreductible uno para el otro. La función del juego es una función del ser vivo, que no puede ser determinado biológicamente o lógicamente" (p.40)

El juego tiene una característica especial de placer: la situación es emocional, que el niño se sienta antes del partido, es un estado de conciencia en el que la imaginación supera la realidad, esta es un área en la que sólo el espíritu reina, y la libertad cumple con su papel creativo e innovador.

Por otro lado, hay que destacar a Borja Martín (2007), El niño tiene derecho a la educación gratuita y obligatoria, le permite desarrollar habilidades e individualidad en el campo de la igualdad de oportunidades, un sentido de responsabilidad moral y social, convertirse en un miembro útil de la sociedad, explica que el niño debe disfrutar de juegos y recreación que Debe centrarse en los objetivos perseguidos a través de la educación. (p.10)

De la misma manera, lo que se afirma la Convención de los Derechos del Niño, dice en el artículo 31: Los estados reconocen el derecho del niño al descanso, al esparcimiento, al juego y las actividades recreativas propias de su edad para participar libremente en la vida cultural y en el arte. (Martin, 2006, p.8)

Para Martín (2006), Los niños tienen derecho al descanso, la recreación, los juegos y otras actividades recreativas típicas de su ciclo de vida en la vida cultural y artística. También tienen derecho a ser reconocidos, respetados y alentados a conocer y experimentar la cultura a la que pertenecen. (p.30)

Estas referencias muestran que la diversión y la recreación son parte de la vida y el desarrollo de los niños en el primer año de vida, los cuales deben cumplir con los derechos fundamentales del niño en las instituciones educativas y considerar las diferentes actividades incluidas en el plan de estudios y los docentes deben buscar la formación integral del niño a través de estrategias efectivas para su desarrollo como persona.

En este punto, es comprensible la importancia del juego para niños en la educación infantil, además de su desarrollo básico, también sea útil para adquirir diversos conocimientos culturales o informativos en el proceso de formación integral.

- **Enfoque socioformativo de la lúdica como estrategia didáctica.**

Para Tobón y Agudelo (2000, p.87), "La Formación Humana tradicionalmente fue concebido en la educación de una perspectiva rígida, fragmentada y descontextualizada del proceso de autorrealización y de desarrollo socio – económico, a raíz de esta situación es el hecho de que en la ciencia hubo una tendencia de las personas para llevar a cabo este problema, tomando como referencia, directa o indirectamente, un paradigma positivista clásico".

De acuerdo con Rozo (2003, p.63). "Formación en el sentido general, se refiere a la construcción de capacidades, habilidades, conocimientos, actitudes y valores en la estructura de un conjunto de potencial personal. Sin embargo, cabe señalar que cada época, la ciencia y el proceso dieron una respuesta diferente a la humanidad, como un proceso complejo, un desafío al concepto tradicional de epistemológica".

Maldonado (2015, p.39). "Esto significa que no es posible pensar en la formación humana como parte de un pensamiento epistemológico y complejo unidimensional, simplificada y no concluyentes es una perspectiva importante para la reconceptualización".

Socioformación un concepto que tiene en cuenta la dinámica de la integración de factores sociales y contextuales, que trabaja en el tema de la dinámica personal. La capacitación es, por lo tanto, el resultado de la articulación de procesos sociohistóricos y procesos individuales. Esta articulación se produce en una interacción interpersonal continua a través del lenguaje y la comunicación.

La socioformación asume que la sociedad en su conjunto permite espacios, recursos, estrategias, soporte de estándares, requisitos, expectativas, objetivos y valores involucrados en la formación de sus miembros, con el fin de mantener los cambios dentro de la caja y la reconstrucción de los contextos específicos.

La cohesión y el mantenimiento de la sociedad no aparecen espontáneamente o automáticamente. La sociedad se compone de diferentes grupos e individuos, puede

caer en la anarquía y resolver la sociedad. Necesitan ideales, anhelo, el estilo de vida común que los mantiene unidos y que preserva las diferencias, los conflictos que surgen entre grupos y personas. La educación es uno de los medios de comunicación, tal vez el medio más importante para lograr esta unidad y la convivencia permiten a los miembros de la sociedad.

Esto significa que la supervivencia de la sociedad solo es posible a través de la educación, que es una herramienta indispensable para lograr la unidad y manejar el conflicto. La formación es histórica, pero no determinada históricamente. Cada persona siempre tiene la oportunidad de construir su forma de ser, pensar y sentir y de distanciarse de las implicaciones y bloqueos que a menudo imponen el contexto social.

La sociedad produce sus miembros, pero también cada miembro contribuye a la producción de la sociedad. En el proceso de realización personal, cada miembro de la sociedad adopta medidas, trabajos, actividades, actividades y proyectos que están obligados a contribuir a mejorar la calidad de vida para ellos y para los demás. Esto significa que la educación es tanto un objeto como la construcción, reconstrucción y transformación del tejido social en relaciones mutuas y bilaterales.

Podemos hacerlo de una manera más determinista, diciendo que la autorrealización humana total generalmente requiere la participación del individuo para mejorar las condiciones de vida de la comunidad, observar los cambios en las estructuras sociales, si no tiene que responder juntos, por lo que la sociedad puede desarrollar.

La sociedad necesita el proceso de capacitación de sus miembros, pero toda la capacitación supone que la sociedad es efectiva. Por lo tanto, no hay sociedad sin entrenamiento o entrenamiento. Incluso la formación más separada no ocurre en el vacío, en la soledad; siempre necesita un contexto diferente. En este caso, el concepto integral de empleo en el sector público es un reto y asumir su papel en la educación para el hombre como un fin en sí mismo, no como un medio en el proceso de autorrealización y las perspectivas de desarrollo de la escala humana, donde la solidaridad prevalece sobre la competencia.

Desde la socioformación, la educación se entiende como "la función de una sociedad que desarrolla o facilita el plan de la vida de una persona y lo introduce en el mundo social y cultural". De esta manera, la educación tiene lugar en la vida humana, desde el nacimiento hasta la muerte, y alcanza todas las dimensiones, desde lo orgánico hasta lo espiritual.

Además, "es necesario decir que todos los logros humanos son posibles solo mediante la integración del individuo, la sociedad y la especie en tejido recursivo: todo lo verdaderamente humano significa el desarrollo de la autonomía individual, la participación comunitaria y el sentido de pertenencia a la comunidad". (Maldonado, 2015, p.82)

- **El juego y su aplicación didáctica.**

Para determinar qué se entiende por juego, Rousseau dice que el juego es la expresión idiomática y la felicidad del niño, que regula su comportamiento y se da

cuenta de su libertad. Es importante darse cuenta de que el juego es una herramienta utilizada por maestros, clases, niños, que les brinda la oportunidad de disfrutar de los placeres de la vida, y el juego es la manifestación más importante de los niños, es una forma natural de aprender a representar. Tu mundo y comunícate con el entorno, manifiesta tus deseos, fantasías y emociones.

Para Huizinga (1968): "El juego es una acción libre y tiene una sensación de ausencia en la vida ordinaria, pero a pesar de esto, el niño puede absorber por completo sin ningún interés material, se obtiene algo de él; un tiempo y un poco de espacio, que se produce en una serie de reglas, dando origen a asociaciones que se rodean del secreto o vestimenta del mundo ordinario". (p.22)

Del mismo modo, "el juego es la actividad más interesante y entretenida, y al mismo tiempo es un elemento esencial del desarrollo de capacidades y la configuración de la personalidad adulta" (Dewey, 1995, p.32)

El juego se caracteriza por un objetivo obvio además de su implementación; corresponden al impulso instintivo; a través de su naturaleza agradable; y como una expresión libre y espontánea del mundo del niño, es decir, el mundo percibido por el niño. Jugar significa fortalecer tu propia personalidad, socializarla. El juego promueve actividades grupales, la capacidad de compartir y colaborar.

Por otra parte, tal como se expresa Borja y Martín (2007), "el juego abarca todo el ser humano: cuerpo, las emociones, y las emociones, la inteligencia; garantiza la

igualdad de oportunidades, permite la formación individual y colectiva, que pueden tener un diálogo, la creatividad y socialmente crítico" (p.14).

Otra definición del juego según Moreno (2002), es un medio de expresión, conocimiento de instrumentos, control y compensación del factor de socialización, las estructuras eficaces de movimiento de herramienta de desarrollo; En resumen, es un medio indispensable para organizar, desarrollar y confirmar la personalidad". (p.22).

Además, "el juego se basa en la participación activa en los ejercicios físicos o mentales agradables para lograr la satisfacción emocional, lo que permite al niño controlar sus acciones" (Calero, 2003, p.13).

"El juego es bueno para un niño, es la vida ideal, es la única atmósfera en la que lo psíquico poder respirar, y por lo tanto actuar, el niño es un ser que juega y nada más" (Borja y Martin, 2007, p.28).

Sin embargo, debe quedar claro que el juego es parte del ciclo de la vida y la educación de los niños con la educación infantil, ya que ayuda a actividades intelectuales y complejas, emocionales, físicas, sociales y o para preparar a los niños y niñas para adaptarse al entorno social.

El juego también es una herramienta de aprendizaje, porque utiliza recursos naturales que permiten a los niños promover su desarrollo cognitivo al interactuar

con ellos. Según Moreno (2002), "el juego es una importante herramienta en constante evolución y el hombre en constante aprendizaje, acompañado por el desarrollo psico – emocional y espiritual". (p.20)

Según Briseño (2001, p.32) "el juego no es sólo una forma de auto – expresión para los niños, sino también del auto – exploración y la experimentación de sensaciones, movimientos, relaciones, a través del cual se conocen entre sí. Asimismo, se crean en sí mismo las ideas para el mundo". Es importante que los maestros de educación infantil enfoquen el hecho de que el juego no solo es divertido para niños y niñas en los primeros años, sino que también es una herramienta que ayudará a crearlos. Es indispensable para el desarrollo humano y necesario. Además. es importante mencionar, entender y dar sentido a algunas de sus características clave para que los docentes, al participar en sus prácticas educativas, logren los mejores resultados.

Como se señala Garvey (1985) citado por Contreras (1998, p.29), algunas características descriptivas del juego son importantes para su definición. La mayoría de las personas que están familiarizadas con el juego aceptarán la siguiente lista:

- El juego no tiene objetivos o metas externos. Sus motivaciones son inseparables y no sirven para otros fines. De hecho, es más el placer de los medios que el esfuerzo destinado a un propósito específico.
- El juego es entretenido.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, pero es elegido libremente por la persona que lo practica.
- En el juego, los niños fortalecen su personalidad y autoestima.
- El juego se basa en la participación activa del jugador.
- El juego no mantiene ciertas conexiones sistemáticas con algo que no es un juego.
- El juego estaba relacionado con la resolución de problemas, creatividad, aprendizaje de idiomas, el desarrollo de roles sociales y muchos otros fenómenos cognitivos y sociales.

Ahora tenemos que hablar de la integración del niño en el juego y lo que significa el hecho de que la integración al mundo social implica dos factores congénitos dominantes: la creación de estimular las relaciones personales y habilidades de aprendizaje de cada día, son elementos esenciales en el juego:

- Experimenta con personas y cosas;
- Desarrolla habilidades motrices;
- Resuelve problemas;
- Estudia las causas y los efectos;
- Crea un vocabulario útil;
- Interpretar eventos nuevos y algunas veces estresantes;
- Aprende a controlar las reacciones emocionales y los impulsos hacia sí mismo;
- Adapta su comportamiento a los hábitos culturales de su grupo social;

- Almacena información producto de la interacción;
- Aumenta las ideas positivas sobre su propio concepto.

El juego es tan importante para el pleno desarrollo del intelecto, el cuerpo y la personalidad del niño, tales como vivienda, ropa, alimentos, el aire fresco, ejercicio, descanso y la prevención de enfermedades y accidentes, para la vida eficaz de sí mismo. (Calero, 2003, p.41)

Sin embargo, se debe mencionar la clasificación del juego o los tipos de juegos que permitirán comprender mejor el contexto del niño. A continuación, se menciona varios tipos de juegos en sus clasificaciones que complementan este estudio.

Se consideró la primera referencia, que dice sobre la clasificación del juego a UNESCO (1980, p.7), el juego se puede dividir en cuatro categorías principales:

- Juegos que contienen la idea de rivalidad, desafío, oponente o en una situación que requiere la igualdad de oportunidades desde el principio.
- Juegos basados en oportunidades, generalmente impuesta en la anterior.
- Juegos de simulación, dramáticos o ficticios en los que el jugador parece ser algo diferente de lo que realmente es.
- Y, por último, los juegos basados en la búsqueda del mareo, que son para destruir la estabilidad de la percepción por un momento e imponer una conciencia divertida.

Ahora, otro autor que también plantea la clasificación de juegos según su función educativa como Calero (2003, p.43), y se destaca lo siguiente:

- Juegos que desarrollan inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan a través de experimentos y curiosidad infantil que tienden a desarrollar la inteligencia.
- Juegos que están interesados en la movilidad (motores). Estos juegos tienden a desarrollar músculos, ejercicios de brazos, piernas, etc.
- Juegos para aumentar la sensibilidad y la voluntad (efectivo). Todos esos juegos que tienden a desarrollar instintos sociales encajan en ellos. La elección de juegos efectivos afecta el hogar y la escuela para evitar la propagación de juegos que no conducen a la creación de buenos hábitos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensible). Se hacen usando varios objetos que educan la mano, el oído, los ojos, etc. Estos métodos se aplican gradualmente.
- Juegos artísticos, satisfacen sobre todo el juego libre de la imaginación, en el que la ilusión es más viva, tienden a sus afinidades, talentos a la cultura estética de los niños. Pueden ser: pintoresco, épico, arquitectónico, artísticamente imitado, dramático.

Como dice Calero (2003, p.45), basado en estas clasificaciones, vemos el más exitoso en educación, porque clasifica los juegos en varias clases:

Los juegos experimentales son: sensoriales (emitir sonidos, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (insertando cuerpos o cuerpos extraños en

movimiento). Psíquicos (intelectuales: comparación, reconocimiento, relación, razonamiento, reflexión e imaginación, afectivos: participación en emociones o sentimientos y voluntarios: cuando interviene la atención voluntaria).

Los juegos de mesa son: duelos físicos o mentales. Por eso es importante mencionar a Calero (2003, p.48), que habla de diferentes tipos de juegos, y también cree que la naturaleza de los juegos es principalmente cognitiva. "Según Piaget, hay tres categorías básicas del juego: práctico (funcional), simbólico y jugando con reglas.

Juego de movimiento: aquí el niño usa sus sentidos y habilidades motoras; El personaje en el juego está activo.

Juego constructivo: este es un juego que conduce al producto final. Algunos ejemplos son: jugar con bloques, trabajar con madera, jugar con medios artísticos, o es un producto final, o usar algo que puedes usar para construir algo. Esto requiere habilidades sensoriales y motoras para aumentar la capacidad de usar procesos intelectuales relacionados con el reconocimiento y la memoria de elementos previamente almacenados. Los proyectos son cada vez más complejos a lo largo de los años.

Juegos de transformación: el niño usa juguetes, otros materiales o palabras para actuar como algo que no está allí. ejemplo; Toma un bloque y conviértete en una billetera pesada. Este tipo de juego es simple, fácil de entender, pero contiene algunas formas complejas: un juego dramático o ficticio, un juego fantástico y un

superhéroe. Este tipo de juego depende de la capacidad del niño para recibir y expresar ideas utilizando algún tipo de código de idioma.

Y, finalmente, hay un juego de reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros desarrolla sus propias reglas. Es un liderazgo reconocido tácitamente que lleva a otros en términos de improvisación a divertirse juntos. Paso a paso, a medida que el niño se desarrolla, se adapta a los juegos con reglas preestablecidas que adapta y entiende para convertirse en parte del juego.

Ahora es importante ver los videojuegos como un tipo de juego que hoy no se puede descuidar, sin mencionar el desarrollo de nuevas tecnologías de la información y la comunicación. La participación en los videojuegos en la educación nos ayuda a integrar la escuela con este nuevo entorno digital, y los maestros ofrecen la oportunidad de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los estudiantes. Actualmente, los videojuegos y las aplicaciones que los niños y jóvenes van más allá del entretenimiento puro son una fuente de aprendizaje, expresión de sentimientos, transmisión de valores, un canal de comunicación y un símbolo de una nueva cultura de la sociedad digital. (Calero, 2003, p.50)

Definición de videojuegos; "Se entiende como un programa informático completo destinado al entretenimiento, que se puede utilizar en una computadora y en otros recursos informáticos, como las consolas" (Calero, 2003, p.52)

Ahora Calero (2003), agrega, cada compañía ha integrado su curso, valores e ilusiones en juegos para niños. La tecnología informática, multimedia y nuevas

conexiones a través de pantallas tienen nuevo aspecto, juguetes electrónicos y presentaciones que no sólo muestran una gama de productos disponibles directamente, pero tiene acceso a diferentes juegos a través de internet y compartir con otros usuarios una comunicación sin límites de espacio y tiempo "(p.53).

Después de todo, los maestros necesitan saber y entender las variedades y sus diferentes características, que de un modo u otro soporte, les enseñan habilidades a los niños para entender su aprendizaje, y no pueden hacer con la nueva era de la tecnología, puede omitir cuando dice: "No hay Pérdida de tiempo jugando juegos de video en el aula, esta es una oportunidad que no debe perderse como educadores en la nueva sociedad de la información, la forma de comunicarse y trabajar con el contenido de una manera innovadora y motivadora, lo que implica alfabetización de nuevas habilidades y medios para contextualizar los mensajes que transmiten las nuevas tecnologías de comunicación.

Al final es capaz de entender cómo jugar en la educación infantil es una parte de la vida cotidiana de los niños y, además, también descubre que el juego está muy relacionado con las dimensiones del desarrollo del niño, ya que crea una variedad de habilidades físicas y mentales, que acompañan a un desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida.

Con respecto al desarrollo psicomotor, los niños y niñas desarrollan juegos a través de la interacción en la etapa escolar; su cuerpo, sus movimientos y sentidos, es decir, promueven la coordinación física y la estructuración de la percepción.

Además, como dice Calero (2003, p.55), a través del juego los niños:

- Descubren nuevas impresiones.
- Desarrollan su capacidad de percibir.
- Ellos superan su cuerpo y el mundo exterior.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se vuelven cada vez más precisos y efectivos.
- Se descubren a sí mismos.
- Organiza la representación mental del contorno del cuerpo, el contorno de su cuerpo.
- Estudian sus habilidades sensoriales y motrices y desarrollan estas habilidades.

Ahora el desarrollo social y emocional es cuando los niños entran en contacto con sus compañeros, aprenden patrones de comportamiento y, a su vez, aprenden a descubrirse ellos mismos, debido a la interacción entre ellos.

Calero (2003), "Existen juegos que simbolizan a niños desde una edad temprana y representan el mundo social que los rodea, descubriendo la vida social de los adultos y las normas que rigen estas relaciones", Se comunican e interactúan con sus compañeros, la ampliación de su capacidad de comunicación de forma espontánea para desarrollar la capacidad de trabajar (para dar y recibir ayuda contribuirá a la consecución de un objetivo común) esta se desarrolla a medida que aprenden las reglas de conducta, y que se conocen entre sí y formar su propia sociedad a través percepciones que reciben de sí mismos y de sus compañeros. (p.57)

- **La motricidad en educación inicial.**

La comunicación con el cuerpo es más importante, porque otras posibilidades de comunicación, como verbal, visual, musical, etc. están integradas en él; desde el nacimiento de un niño, todo el desarrollo está condicionado por el movimiento, pero nuevamente no pueden controlar sus propias acciones. La mayoría de sus movimientos son reflejos, involuntarios, congénitos y se forman en respuesta a un estímulo externo.

Su sistema nervioso, es fundamental para las habilidades motoras, cuando aún no está completamente desarrollado. Por tanto, se espera que el crecimiento y la maduración de hacer su trabajo, por lo que los movimientos están coordinados, tienen mejores segmentos de la postura del cuerpo y el control del mismo, que proporcionan un mejor equilibrio al caminar, correr, subir escaleras, saltar, etc. El paso del niño a través de diferentes etapas de desarrollo llevará a cabo gradualmente en una situación que le permita obtener una mejor comprensión de su propio cuerpo para establecer una conexión con todo lo que lo rodea.

Desde la antigüedad, el hombre ha sido concebido de dos maneras y consta de dos partes: el cuerpo y el alma, incluso hoy en día, sobre todo bajo la influencia de la idea de Descartes, se supone que el hombre es esquemáticamente dos bordes diferentes de un compuesto, por un lado, claramente identificados como el cuerpo de la realidad física que tiene las propiedades de los componentes de material (peso, volumen ...), por otro lado, esa realidad no es tangible y está directamente

relacionada con la actividad del cerebro y el sistema nervioso, que llamamos psique, alma y espíritu. La explicación del funcionamiento humano como una máquina complicada (el cuerpo), que es liderada por un piloto experimentado (psique), está tan profundamente enraizada en este pensamiento, debido a su esquematismo. Además, las implicaciones morales o religiosas enfatizan fuertemente la hipótesis del alma como algo cualitativamente diferente del cuerpo.

Cada vez más, la inadecuación de este tipo de explicaciones se vuelve obvia, porque nuestro cuerpo no es una máquina de nivel superior (Damasio, 1996, p.23). El desarrollo ha llegado a la especie humana, se pueden utilizar las posibilidades del cuerpo (el cerebro es el órgano) para crear, comunicar, resolver problemas, reconocer, tener sentimientos, la comprensión, el deseo, creer, pensar, planificar, organizar, sacar conclusiones, finalmente, para operar de forma más o menos controlada o espontánea, que conforman la especificidad de su comportamiento, que también determina la forma humana como ser humano. En todas las actividades humanas (no evidente), el componente del cuerpo no siempre es fácil de manejar el grupo muscular, reduce las fibras minerales óseas y funciona más o menos automáticamente. La mentalidad dualista se ha acostumbrado a la idea de que el hombre tiene el cuerpo como accesorio, sin tomar en cuenta que nuestro cuerpo siempre está claramente presente.

Cinética es una parte de la física (objetos materiales) analiza el movimiento del cuerpo, pero el estudio del movimiento humano excede el alcance de esto, se necesita una nueva disciplina, psicomotriz, tratando de detener el estudio efectos

del movimiento mutuo y la actividad asociada a ella, en la evolución global y el comportamiento humano.

Psicomotriz, como su nombre lo dice, claramente tratando de conectar dos elementos: habilidades motoras y mentales, el movimiento estudia las connotaciones psicológicas más allá de la comprensión puramente biomecánico del movimiento en su desarrollo y expresión de las preocupaciones de la gente en relación con su entorno.

Solo considerando la integración de los movimientos expresivos y las actitudes globales significativas, uno puede percibir la motivación y la actitud de una persona en particular (Fonseca, 1996, p.9).

Psicomotor y adquisiciones, la globalización que determinan la evolución de los seres humanos y su relevancia determina el futuro de otros procesos (lenguaje, las relaciones emocionales, el aprendizaje de la lectura, escritura, aritmética, etc.). En este sentido, la psicomotricidad se considera un campo de conocimiento que se ocupa del estudio y la comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. La evolución psicomotriz es uno de los aspectos clave del desarrollo hasta que emerge el pensamiento operativo (alrededor de siete años) y alcanza solo un pensamiento formal (alrededor de doce años). Además de estudiar el desarrollo del tema, se trata de comprender las dificultades o trastornos que pueden ocurrir como resultado de cambios en la adquisición de patrones de tráfico normales.

Este concepto conduce a la psicomotricidad y el conocimiento como un área de investigación como una técnica para desarrollar las habilidades individuales (la inteligencia, la comunicación, la emocionalidad, la ciencia y otros) a través del movimiento, se orienta una aproximación a la intervención educativa o terapéutica desarrollo de motores, creativa y posibilidades expresivas del cuerpo, lo que lo lleva a enfocar su actividad e interés en el movimiento y las acciones, incluidas todas las que resultan de: disfunciones, trastornos, agitación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1999, p.15).

Las habilidades motoras finas en su doble papel, como la teoría y la práctica de la siguiente definición: psico educativa / rehabilitación / disciplina concebido terapéutico como un diálogo que considera al hombre como una unidad psicosomática y actuando completamente el cuerpo y se mueven más cerca del calor y gradual relaciones, a través de procedimientos que son principalmente cuerpos de mediación activos, que contribuyen a su desarrollo general. (Muniain, 1997, p.53)

Una definición que intenta integrar todos los significados del término habilidades motrices, como lo definen Lievre y Staes (1992, p.5), para el cual las habilidades motoras forman un concepto integral de una persona. Se puede entender como una función de un hombre que sintetiza las habilidades mentales y motoras para permitir que el individuo se adapte de manera flexible y armoniosamente al entorno circundante.

Puede entenderse como una visión de la globalización que reconoce la interacción entre el motor y la psique y entre la unidad global y el mundo exterior. Puede entenderse como una técnica cuya organización de actividades le permite a una persona conocer en términos concretos su existencia y su entorno inmediato para operar de manera personalizada. Sería necesario aclarar que la intervención psicomotora no se basa en una guía, sino que existen diferentes orientaciones de la práctica y diferentes enfoques metodológicos para su implementación.

Para entender esto, es importante considerar el desarrollo del término psicomotor en su corta historia, que tiene solo cien años de existencia. Psicomotriz es una palabra que ha sido creado a partir de la neuropsiquiatría, pueden encontrar sus orígenes a principios del siglo XX, en la que el equipo de Ernest Dupré (debilidad motora) entre referirse por primera vez en este concepto, por lo que la similitud hace hincapié en la actividad mental y la actividad motora

Luego, Henri Wallonian y la contribución de la psicobiología dieron importancia al desarrollo emocional del niño y del niño según la unidad psicobiológica de la persona y el medio ambiente. De ahí la importancia del movimiento en su desarrollo psicológico y en la construcción de un esquema físico que debe ser obtenido.

Por otro lado, Jean Piaget señala que la actividad psicomotriz es el comienzo del desarrollo de la inteligencia y el conocimiento del cuerpo no solo se relaciona con el cuerpo mismo, sino que también se asocia constantemente con el cuerpo de los demás.

En este contexto, Julian de Ajuriaguerra combina las condiciones del psicoanálisis y desarrolla el concepto de función tónica como una forma de referirse a otro y describir los síndromes psicomotores.

Por lo tanto, es necesario considerar las habilidades psicomotrices desde las dimensiones del esquema corporal, el esquema espacial y el diagrama de tiempo desde la triple perspectiva:

- Educación: cuando está dirigido a niños en edad escolar y preescolar.
- Reeducación: se trata de corregir algunas deficiencias, anomalías de tipo motor.
- Terapia: hablamos cuando los trastornos psicomotores se asocian con trastornos de la personalidad.

La psicomotricidad tiene como objetivo general desarrollar o restaurar la capacidad del individuo a través de enfoque corporal (a través del movimiento, la postura, el gesto y la acción). Incluso se puede decir que pretende llegar al cuerpo a través del desarrollo de diversas capacidades del sujeto en todos sus aspectos (motor, emocional, social, comunicación, lenguaje, intelectual o cognitivo).

Este es el objetivo principal, pero de hecho los objetivos del trabajo psicomotor deben ser más detallados y estar más adaptados a las diferentes situaciones de este tipo de práctica. El enfoque estratégico debe corresponder esquema, que propone, sobre la base de un análisis de situación, objetivos concretos que involucran

contenido que requiere el uso de métodos específicos. En todo esto, se lleva a cabo la práctica, que debe evaluarse para generar una nueva situación.

La práctica de la psicomotricidad se desarrolló con un enfoque pedagógico y clínico (reeducación o terapia psicomotora). En el campo de la educación, tiene una idea sobre cómo estimular el proceso normal del desarrollo del individuo en sus primeros años (generalmente desde el nacimiento hasta los 8 años). La psicomotricidad puede y debe ser trabajada en tres aspectos, que representan simultáneamente tres áreas principales.

En primer lugar, las habilidades motoras, es decir, el entrenamiento de habilidades sensibles. Con base en las sensaciones espontáneas del cuerpo, se trata de abrir las vías nerviosas que le dan al cerebro tanta información como sea posible. Estos son dos tipos de información:

- En relación con su propio cuerpo: sensaciones que son causadas por el movimiento del cuerpo y nos informan sobre el tono de los músculos, la posición de la parte del cuerpo, la respiración, la postura, el equilibrio, etc.
- En relación con el mundo exterior: a través de los sentidos, se gana el conocimiento sobre el mundo circundante.

En segundo lugar, la percepción motora debe formar la capacidad de percibir. Es necesario organizar la información provista por nuestros sentidos e integrarla con

esquemas perceptuales que les den sentido. Esta estructura se puede implementar en tres aspectos:

- Percepción uniforme de los componentes del llamado esquema corporal (sonido, equilibrio, orientación del cuerpo, respiración, etc.), de modo que el movimiento se adapta perfectamente a la acción y esta adaptación es lo más automática posible.
- Estructurar las percepciones externas en modelos perceptivos, y en particular construir relaciones espaciales y temporales. Se trata de capturar y corregir las propiedades básicas de los objetos, así como las relaciones espaciales y temporales entre ellos.
- La coordinación de los movimientos del cuerpo con los elementos del mundo exterior trata de controlar el movimiento y establecer un objetivo.

En tercer lugar, lo ideal debe desarrollar un volumen simbólico y representativo. Cuando el cerebro tiene una amplia información, correctamente ordenada y organizada según la realidad, sucede que el cerebro surge sin la ayuda de elementos externos que organizan y dirigen los movimientos.

Estas tres ramas objetivas se relacionan con el desarrollo de lo que se considera estrictamente en cuenta en los campos de la psicomotricidad de manera tradicional, pero al mismo tiempo, como resultado del desarrollo de estos tres tipos de habilidades motoras, hay una necesidad de considerar un nuevo orden, no con el fin de hacer un ajuste a los patrones de movimiento perfecto y automatizado (sensual,

perceptual, simbólico o representativo), pero logrando el desarrollo de la comunicación y el lenguaje que surgen como resultado de adquisiciones automáticas a lo largo del proceso. Coloca el movimiento al servicio de la relación y no se considera un fin en sí mismo.

La psicomotricidad es importante, porque contribuye al desarrollo holístico de los niños, porque desde un punto de vista psicológico y biológico desempeña funciones importantes que aceleran y mejoran el bienestar. Según Elizabeth Hurlock citado por Calero (2003, p.58), la educación psicomotriz ofrece los siguientes beneficios:

- Promueve la salud: circulación y respiración, promoviendo una mejor nutrición de las células y estimulando la eliminación. También fortalece los huesos y los músculos.
- Promueve la salud mental: Desarrollar y controlar las habilidades motoras permite que los niños se sientan fortalecidos; proporciona satisfacción y libera tensión o emociones fuertes. La confianza en uno mismo o la confianza en uno mismo contribuyen a la autoestima.
- Promueve la independencia de niños y niñas en sus propias actividades.
- Contribuir a la socialización mediante el desarrollo de las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños.
- **La motricidad gruesa.**

La capacidad del cuerpo para integrar las operaciones de músculos largos para realizar ciertos movimientos: saltar, correr, trepar, gatear, danza, etc. En el período comprendido entre 0 y 6 años de edad del niño debe pasar una serie de fases:

La primera etapa: la fase de descubrimiento (0-3 años). Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo en el que se logra la primera organización global del niño. Los recién nacidos tienen una serie de reflejos y succiones (usan el contacto con la boca, por ejemplo, la succión), agarran (cierran la mano con presión durante la fricción del objeto), Moro (como resultado de un cambio repentino en la estimulación, comienza a manifestarse en la Reacción como miedo, abriendo brazos, inclinándose a tantos). Estos reflejos y otros no mencionados están presentes en los recién nacidos en los primeros meses de vida. Algunos de ellos tienen valor para la supervivencia del niño, por ejemplo, cuando chupan. Algunos de ellos desaparecen en los primeros 4 o 5 meses, mientras que otros se convierten en actividades voluntarias, como el agarre y otros reflejos permanecen de por vida (cierra los ojos si hay estimulación visual).

Los logros motores más importantes en los primeros tres años de vida son:

- 0-3 meses: controla su cabeza,
- 4 meses: Mantiene la cabeza en alto cuando se levanta, controla el cuello.
Agarran objetos y los transfieren de una mano a otra.
- 5 meses: mantiene el tronco en posición vertical.
- 6-7 meses: puede sentarse sin ayuda y comenzar a descubrir el entorno por su propia iniciativa, comienza a gatear.
- 8-9 meses: puede levantarse de la mano con alguien o con algún otro apoyo.
Haga la abrazadera con sus dedos.
- 10-11 meses: se levanta sin apoyo.

- 12 meses: obtiene la marcha.
- 14-24 meses: mejora su ritmo de caminar y gana confianza. El control manual se determina mediante la ejecución de una torre con dos cubos.
- De 24 meses a 3 años: sube las escaleras, corre, salta, puede saltar de una pierna, saltar con una pierna coja. Puede dibujar una circunferencia.

Segunda etapa: etapa de discriminación perceptual (3-6 años). Esta fase está determinada por el desarrollo de la capacidad de percepción y encontramos el desarrollo de las habilidades que ya tienen. También se la denomina "edad de gracia" debido a la facilidad, la espontaneidad y la gracia con que los niños se mueven y abandonan la severidad y la falta de coordinación en los últimos años. El desarrollo en estos años se ve como sigue:

- 3 años: puede andar en triciclo, lanzar una pelota, correr con seguridad, rodar, no caerse y no brincar con los pies.
- 4 años: puedes saltar y ganar ritmo en la marcha.

Dominio corporal. Es la capacidad adquirida para controlar diferentes partes del cuerpo (miembros superiores, inferior y del tronco, etc.) y moverlas según la voluntad o crear un eslogan específico.

Esta área no solo permite el movimiento, sino también la sincronización de movimientos, superando las dificultades y logrando la armonía sin rigidez ni dureza. Este dominio le da al niño confianza y confianza en sí mismo, porque lo

hace consciente del control de su cuerpo en diferentes situaciones. Para lograr esto, se deben tener en cuenta varios aspectos:

- Madurez neurológica, adquirida solo con la edad.
- Evitar miedos e inhibiciones (miedo a ridiculizar o caer, etc.)
- Un ambiente prometedor y alentador.

Promover la comprensión de lo que se está haciendo, qué parte se debe mover, porque se debe hacer para adquirir habilidades en la búsqueda de diversos cursos que permitan la representación del movimiento y el análisis del contexto, la promoción del dominio del cuerpo. Adquirir el dominio de cuerpo segmentado que permita el movimiento sincronizado.

Coordinación general. Es la integración de diferentes partes del cuerpo en movimientos ordenados y con menos gasto de energía. Este es el aspecto más global y lleva al niño a realizar todos los movimientos típicos e intervenir en todas las partes del cuerpo con armonía y ligereza según su edad.

ejercicios

- Giros variables (piernas, piernas, tanques, escalada, etc.), con o sin accesorios (bicicleta, patines y otros).
- Saltos de todo tipo: pies juntos, en un pie, alternativamente, rítmicamente y otros.

- Gestos naturales: tirar, mover, empujar, levantar, etc.
- Haga ejercicio oponiéndose a sus compañeros o en grupos.
- Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones de baile y otros.

Todos estos tipos de actividades se pueden preparar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones y más. Gracias a una amplia gama de materiales complementarios que se pueden realizar como cuerdas, elásticos, tapetes, clavos y otros.

El equilibrio de las habilidades de coordinación para aceptar y mantener una posición que se opone a la fuerza de la gravedad o equilibrio y la capacidad de controlar adecuadamente el cuerpo en el espacio se lleva a cabo a través de una relación ordenada entre la imagen del cuerpo y el mundo exterior. El equilibrio es un estado en el que una persona puede realizar una actividad o un gesto inmóvil, ya sea arrojar su cuerpo al espacio, usar la gravedad o defenderse contra él.

El equilibrio está directamente relacionado con los siguientes sistemas:

- Los esquemas de actitud.
- Sistema Kinestésico.
- Sistema de laberinto.
- Impresiones visuales
- Reflejos de equilibrio.
- Sistema de impresiones agradables.

Los trastornos del equilibrio afectan la estructura del esquema corporal, asimismo, afecta en la dificultad de la estructura temporal y espacial. Además, causa ansiedad, incertidumbre, inexactitud, poca atención y en algunos casos inhibición.

Cuando cambia el equilibrio, uno de los síntomas es el mareo que experimentan. El mareo se define como un falso sentido de rotación o desplazamiento de una persona u objeto en otras situaciones, que parece sentirse caminar sobre la colchoneta o en el algodón, lo que se conoce como mareo.

Para estimular adecuadamente el desarrollo del equilibrio, es necesario:

- Trabaja el hábito de la altura y caída.
- Evitar las situaciones que causan ansiedad e inseguridad en del niño.
- Presentar juegos, movimientos rítmicos que desarrollen el balanceo.
- Educar con un progreso lento.
- Atenuación de los ojos en cortos períodos de tiempo. Juegos con los ojos cerrados.
- Reducir la ayuda.
- Ubicarse o posesionarse cada vez más rápido, primero con ayuda y luego sin ayuda.

Ritmo. Esta es la capacidad subjetiva para sentir la fluidez del movimiento visual o auditivo controlado o medido, que generalmente crea una serie de elementos diferentes. Orden y proporción en el espacio y el tiempo, el ritmo que

experimentamos, lo que sentimos; Todo nuestro cuerpo y nuestro entorno tienen un ritmo. Todo en la persona es rítmico.

Las experiencias cotidianas de niños y jóvenes están relacionadas con los ritmos básicos de la persona y tienen un impacto en sus relaciones con los demás. Es importante compartir con personas que tienen ritmos de interacción mutuamente complementarios. Cada temperamento tiene su propio ritmo.

La integración de las fuerzas físicas, mentales, espirituales y de coordinación tiene lugar a través del ritmo. La economía de la acción motora incluye el ritmo; Es más fácil realizar movimientos rítmicos, ya que cuestan menos esfuerzo intelectual, desaparecen menos fatiga y tensión, porque el gesto está menos enfocado y el ritmo hace que fluya de forma más natural.

La secuencia de movimientos rítmicos ofrece una gran facilidad de combinación y causa menos fatiga y realiza la misma secuencia, pero sin el ritmo, la implementación y aceptación de la fatiga es menos concentración en este gesto.

El ritmo da el flujo del movimiento; Cuerpo, mente y movimiento combinados con la magia del ritmo en uno. El rendimiento y la calidad del movimiento se superan cuando el ritmo se sumerge en las secuencias que se llevarán a cabo, la fuerza de voluntad se superará con la imaginación y la creatividad.

Coordinación de la visión motora. La coordinación motora óptica es el ejercicio de movimientos regulados por inspección visual. La visión del objeto en reposo o en

movimiento hace que los movimientos precisos del objeto lo agarren con la mano o golpee con el pie. De la misma manera, la visión produce movimientos de pulso precisos adaptados al peso y las dimensiones del objeto que queremos disparar para lograr el objetivo.

Básicamente, definimos la coordinación visual del motor en la relación entre los ojos y la acción de las manos, por lo que generalmente hablamos de la coordinación manual de la visión. El desarrollo de esta coordinación ojo-mano es extremadamente importante para conocer las razones por las que la escritura comienza con la postura y la precisión del mango y al realizar gráficos para facilitar la ubicación del impacto, hay una línea, juntos o separados,

Dominar el cuerpo estático La experiencia de los movimientos de segmentación, su combinación armoniosa y la obtención de la madurez necesaria del sistema nervioso permite al niño realizar una acción que anteriormente era mental (coordinación general). Practicando los movimientos mencionados en las partes anteriores, la imagen y el uso del cuerpo se forjan y profundizan gradualmente, hasta que el cuerpo se organiza.

Para que este proceso sea posible, el niño debe controlar su cuerpo cuando no se está moviendo. El dominio físico estático está destinado a todas las actividades motoras que permiten la internalización de la estructura interna del cuerpo; Además del equilibrio estático, la respiración y la relajación están integradas porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar todo el ser global.

La tonicidad, revela el grado de tensión muscular, que es necesario para realizar cada movimiento, y se adapta a las nuevas actividades o situaciones que el niño toma, como caminar, atrapar el objeto, estirarse, relajarse y otros. Es responsable del control de la postura y está regulado por el sistema nervioso específicamente por el cerebelo.

A través de la experiencia con los objetos, los niños aprenden a superar la tensión muscular en cada situación. Este ajuste es importante no solo para la corrección de las mediciones, sino también porque ayuda al niño a representar y controlar voluntariamente el cuerpo. El sonido también está relacionado con el control de actitud, y también se refiere a la atención recibida y controlada por las emociones. Sabemos que la hipertensión muscular es difícil de mantener la atención. Mientras que la relajación está siempre presente y no es excesiva. Por otro lado, también sabemos que el estrés emocional causa tensión, por lo que es importante aprender a relajarse.

Por otro lado, el autocontrol es la capacidad de controlar la energía tónica y realizar cualquier movimiento. Es muy importante tener un buen control sobre el tono muscular para controlar el cuerpo en movimiento y en una cierta posición. Además, el equilibrio instintivo, el equilibrio estático y dinámico, y todas las situaciones en las que se requiere el control muscular, en particular la relajación, el control de la respiración y las funciones motoras faciales, pueden ser automáticos.

La respiración se realiza en dos etapas: inhalación (en la que el aire ingresa a los pulmones), exhalación (el aire se descarga hacia el exterior). La respiración es un

contenido muy importante en la educación en los primeros años de vida y todo lo que está asociado con la frecuencia, la trayectoria, las etapas y los tipos de respiración. En la función respiratoria el profesor debe saber:

- Fases de respiración: inhalar y exhalar.
- Posibilidades que respiramos: externos (boca y nariz) e interiores (tráquea, bronquios y laringe).
- Tipos de respiración: Abdominal y toraxico.

Con todo este conocimiento, el profesor puede diversificar sus actividades de acuerdo con diferentes objetivos. Los pasos son los siguientes:

- Conocimiento de la función respiratoria.
- Conocimiento de la forma de respiración de los niños.
- Conocimiento sobre la respiración de los niños.

La relajación, es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede segmentar (aflojamiento voluntario del tono, pero solo en un elemento específico) es global (voluntario en todo el cuerpo, aliviando el tono).

La relajación desde un punto de vista pedagógico es muy importante porque:

- Ayuda a aprender más sobre el contorno del cuerpo y sus características.
- Evita la fatiga mental y el agotamiento.

- A nivel personal, ayuda a la motivación.
- Facilita la concentración y la atención.

Para relajarse, se debe intervenir en tres aspectos: Discriminación de la percepción corporal en movimiento y reposo (relajación de la tensión), acelerar los músculos en reposo y en ejercicio (resistencia / resistencia a la flexión) y manipulación de objetos con diferentes niveles de tensión.

- **La motricidad fina.**

Es la capacidad de utilizar los músculos pequeños para realizar movimientos muy específicos como arrugar la frente, cerrar el puño, apretar los labios, cortar y todos aquellos que necesiten la participación de las manos y de los dedos.

Las habilidades motrices se caracterizan por un alto grado de madurez, en el nivel neurológico dependiendo de muchos factores, el aprendizaje, estimulación, madurez y habilidades personales de cada niño depende de su edad.

Las habilidades motrices menores incluyen movimientos controlados y específicos que requieren el desarrollo muscular y la maduración del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus brazos y piernas, estos movimientos son un reflejo de que sus cuerpos no controlan conscientemente sus movimientos. El desarrollo de las habilidades motoras es crucial para la capacidad de sentir y

aprender sobre su entorno y, por lo tanto, juega un papel clave en el aumento de la inteligencia.

Así como las habilidades motoras gruesas, las habilidades motrices finas se desarrollan en una secuencia progresiva, pero a una velocidad diferente caracterizada por un progreso acelerado, y en otras ocasiones los frustrantes retrasos son inofensivos. En muchos casos, la dificultad con ciertas habilidades motoras es temporal y no indica problemas serios. Sin embargo, puede requerir atención médica si el niño se encuentra entre sus compañeros en muchos aspectos de las habilidades motoras, o el niño tiene regresión y por lo tanto pierde las habilidades antes desarrolladas.

EJERCICIOS:

- Gesticular.
- Abrir y cierra los ojos.
- Inflar las mejillas.
- Sacudir la nariz.
- Soplar bolitas.
- Alejar el cabello de la frente.
- Golpearse los labios con tus manos como si fueras un indio.
- Mover la lengua como un péndulo de reloj.
- Estirar la boca en forma de trompa.
- Enojarse.

- Pronuncia vocales sin sonido.
- Decir no con los pies.
- Abrazarse las piernas.
- Dibujar una circunferencia con ambos pies.
- Dibuja una circunferencia con un solo pie.
- Toma pañuelos, cintas con los dedos de los pies.
- Sujeta cuerdas con los dedos de los pies y entregársela.
- Conducir objetos con un pie.
- Conducir objetos con ambos pies.
- Unir las palmas, para abrir y cerrar los dedos.
- Abrir las palmas y tocándose la yema de los dedos.
- Con los dedos juntos, convertir en un pez.
- Con los dedos separados, volar como un pájaro.
- Estirar elásticos.
- Imitar tocar una trompeta.
- Abrir y cerrar los dedos presionando una pequeña pelota de goma.
- Pasar el balón a la otra mano.
- Enrollar la pelota con hilo.
- Gira objetos con los dedos.

2.1.2. Coordinación viso manual

Estos son movimientos que requieren más precisión. En primer lugar, se realiza un ejercicio de visualización de objetos y motivación en la tarea que se realiza. En las

habilidades visuales motoras, las manos se definen como material específico por estímulos captados por la visión. Es necesario desarrollar esta habilidad, porque es importante para nuestra vida cotidiana, se hará mediante conceptos tales como saber vestirse, comer, abrochar, desabrochar, corte de alambre, dibujos con inserciones, colorear, uso de la pintura con los dedos, recortes, construcciones y otras acciones. La coordinación manual lleva al niño a controlar la mano. Los elementos más directamente afectados son:

- Mano
- Muñeca
- Antebrazo
- Hombro

De manera más inmediata, nos centraremos definido la coordinación ojo – como, ya que, según diversos autores como Le Boulch, et al, citado por Muñoz (2009), manifiesta que la Coordinación se clasifica de acuerdo a dos criterios: el cuerpo como un todo, si en una parte particular interviene o depende de la relación muscular, ya sea externa o interna. De esta manera y recordando a otros autores, como Ortega y Obispo (2006), que se define como la capacidad de las personas para utilizar al mismo tiempo y de manera integrada, las manos y la vista, para llevar a cabo la acción.

Este punto de vista se combina con una serie de actividades diarias, como una base, por ejemplo: limpieza, abrocharse los botones y otros. Asimismo, actividades en la

escuela como: escritura, dibujo, manualidades, juegos, deportes y otros. En el nivel inicial es muy importante prestar atención y planificar una serie de ejercicios para desarrollar la coordinación viso manual, ya que dependen en gran medida el aprender a escribir. El más importante y básico para el desarrollo de tales actividades de coordinación, lanzamiento y recepción de bolas o cualquier tipo de objetos, se presenta como el progreso de la secuenciación o coordinación viso manual. Incluso en los primeros años de escuela, cortar, pegar, repaso de líneas, dibujos y letras son ejercicios muy apropiados.

Desarrollar esta coordinación en la primera infancia es fundamental, el proceso correcto de conducción de grafomotricidad son diferentes acciones para implementar acciones de coordinación. Los elementos clave de la coordinación ojo – mano es desarrollar un equilibrio corporal general, para promover la independización de los diferentes músculos, seguimiento visual, lateralidad y direccionalidad. Aspectos que se dan a conocer a continuación:

- **Coordinación.**

Todos los movimientos tienen un objetivo y se logra un resultado exitoso de una operación coordinada del cuerpo, el movimiento parcial o total, la actividad regulada del músculo se somete en lo intelectual y cognitivo, los movimientos se convierten en una estructura y responde a:

- Programa de conciencia (decisión consciente).
- Anticipación del resultado.

Ambos procesos se expresan en control y regulación constante de sus actividades, entonces hablamos sobre el comportamiento motor.

La coordinación significa literalmente "ordenar", necesitamos saber qué debemos ordenar. Organizamos la estructura básica de los movimientos en el ritmo preciso que crea esta orden. La estructura del movimiento consiste en fases o comportamiento parcial. La primera fase o fase preparatoria, la fase central o la base técnica y la fase final.

Un fisiólogo se interesa en los procesos íntimos de estas relaciones (músculos, sistema nervioso central y respuesta del músculo), el bio mecanista se interesa en las fases de funcionamiento de las fuerzas, palancas y segmentos de resistencia; el anatomista y el kinesiólogo se interesa en la articulaciones de los músculos, un profesor de educación física está interesada en el campo esperando sobre la base de los resultados de la fase, pues debería interesarle en general del niño todas sus dimensiones humanas. El niño es el centro de interés aquí. Sin entrar en la dimensión socioafectiva, a continuación, se analiza lo que se busca con el acto motor:

- Dominio de una gran cantidad de ejes de movimiento.
- Fuerza y flexibilidad de músculos, tendones y ligamentos para una determinación más precisa de las acciones necesarias.
- Fuerzas externas o situaciones especiales tales como gravedad, inercia, fricción y otros.

Ninguno de estos dominios puede tener lugar completamente, y mucho menos llevar a la meta propuesta si la duración de la acción no es apropiada. Estamos hablando aquí sobre la precisión rítmica del movimiento. Todo lo que se expresa básicamente se refiere al equilibrio.

Ahora podemos definir la coordinación como una armonización de todas las fuerzas internas y externas, teniendo en cuenta todos los ejes de movimiento del aspecto motor, para así resolver situaciones o acciones que necesitan de la actividad motora, la repetición de movimientos no necesariamente conlleva a mejorar el aparato motor, porque, lo que se desea, se puede lograr en manera puntual.

Los movimientos de cambio, es mucho más enriquecedor, porque al mismo tiempo, aprender diferentes movimientos, estas fases comunes se llevan a cabo por la repetición, y por lo tanto pueden ser transferidos a cualquier otra técnica, que posea el niño.

Las técnicas están garantizadas por sus partes periféricas se pueden modificar sin cambiar el movimiento dinámico de las fuerzas en movimiento o su relación respectiva (tiempo y retroalimentación que es apropiado para ellos). El salto extendido se amplifica en el ejercicio de todas sus variantes, es decir: Salto extendido hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados y cambiando sus ritmos.

Esto fortalecerá la coordinación central, la fase técnica básica y la capacidad de adaptarse a las nuevas condiciones motrices, es decir, que el acervo se enriquezca, por lo que las áreas más complejas serán más seguras.

- **Coordinación viso manual.**

Es una actividad que se lleva a cabo en coordinación con las manos y la vista, combinado por el cerebro, que puede ser utilizado para manipulación de objetos como lanzamientos largos o cortos, además desarrolla otras habilidades como: escribir, aplaudir o realizar actividades con la mano.

El movimiento manual o el movimiento físico que responde a un estímulo visual y se adapta positivamente, se llama coordinación viso manual. Con la excepción de los ciegos, en los que las impresiones cinestésicas reemplazan a las visuales. Es importante recordar que los movimientos manuales pueden ser con una o ambas manos, las dos manos son de carácter manual y dinámico, la instrucción es solo la unidad visual y motora. Se afirma que toda coordinación manual implica la coordinación visual, y que no solo parte de la coordinación motora, además es de naturaleza dinámica. La coordinación se define como el control nervioso de las contracciones musculares en el desempeño de las actividades motoras y la acción de los músculos que desencadenan movimientos precisos y a una velocidad apropiada.

En el caso de un niño, estos movimientos se realizan mediante el desarrollo de habilidades y requieren un alto grado de precisión, así como la coordinación visual y manual. La coordinación viso manual es caracterizado por un proceso de maduración, el niño utiliza todo el brazo para pintar o hacer cualquier destreza manual, que ejercerá la estimulación y la maduración, es esencial para los futuros aprendices.

Es necesaria una buena coordinación visual manual, porque es crucial para el desarrollo de las habilidades presentadas en la vida diaria. Los elementos que intervienen directamente son la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. La coordinación viso manual, también conocida como coordinación ojo – mano, vista o motor manual, se puede definir como la capacidad que nos permite realizar actividades usando nuestros ojos y manos al mismo tiempo. Actividades en las que simultáneamente integramos la información proporcionada por nuestros ojos (percepción visual del espacio) para controlar el movimiento de nuestras manos.

Usamos nuestros ojos para prestar atención y ayudar a nuestros cerebros a saber dónde están nuestros cuerpos en el espacio (propiocepción). Usamos nuestras manos para realizar la tarea simultáneamente y de manera coordinada, en base a información visual.

La coordinación viso manual es una habilidad cognitiva compleja, ya que debe dirigir los movimientos de nuestra mano de acuerdo con los estímulos visuales y de retroalimentación. El desarrollo de la coordinación ojo – mano, es particularmente importante para el desarrollo infantil normal y la educación escolar, aunque es importante para nuestra vida cotidiana como adultos.

Casi todas las actividades en nuestra vida diaria requieren la coordinación de ojo – mano, por lo que es importante estimularlas y corregirlas. En general, la información que usamos para corregir nuestros movimientos y comportamientos es información visual, de ahí la importancia de esta habilidad.

- **Elementos de la coordinación viso manual.**

Los elementos importantes que promueven la coordinación viso manual son: desarrollo del equilibrio general del cuerpo, independencia de varios músculos, control visual, lateralidad y direccionalidad. Aspectos que se detallan a continuación:

- ✓ **Equilibrio.**

Fue definido por Contreras (1998) como "comportamiento adecuado de la posición de varias partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio". La coordinación y el equilibrio son los atributos importantes que definen la acción, de tal manera que un defecto o anomalía en el desarrollo de uno de ellos limitará o incluso evitará una ejecución eficiente.

Como resultado, la necesidad de promover el trabajo de estas habilidades en los primeros años de educación inicial se establece con el fin de lograr un dominio funcional del cuerpo que emana de la adquisición de muchos comportamientos motores de naturaleza utilitaria, divertida o expresiva, los estudiantes son de fundamental importancia".

- ✓ **Independencia segmentaria.**

El cuerpo se compone de huesos, músculos y articulaciones que crean una estructura única. Los tres trabajan de manera integral, pero cada uno tiene una

función específica y es diferente de los demás. Los músculos y las articulaciones son responsables de la conexión de los huesos y los segmentos del cuerpo y el segmento del cuerpo es parte del cuerpo con la movilidad puede ser independiente.

El cuerpo tiene una serie de segmentos articulados que pueden moverse en forma aislada, es decir, sin el movimiento de otras personas. La muñeca, por ejemplo, gira el segmento de la mano sin otro brazo pueda hacer exactamente lo mismo.

La capacidad del cuerpo para mover cada una de las partes de manera voluntaria, articulada o segmentada, esta independización y precisión están diseñados y fabricados con la maduración neurológica va desde los 7 años, donde es necesario para el niño tenga un profundo conocimiento de la adaptación del cuerpo y la tensión del músculo del cuerpo; Esta independencia se logra mediante el aprendizaje basado en la práctica y la experiencia.

Si se logra la independización se obtiene una mejora de la fuerza muscular, moviendo sólo la parte que se desee y dejando los otros relajados, disminuye la fatiga, y genera beneficios en términos de precisión, delicadeza y armonía evitados (no sólo es importante para la actividad deportiva, sino también grafo motriz o escritura).

✓ **Seguimiento viso manual.**

Otro elemento importante en la coordinación de la visión manual es el seguimiento visual, que se basa en el control adecuado de los movimientos oculares que se

mueven exactamente de derecha a izquierda. Cuando los niños tienen problemas con el seguimiento visual, tienen dificultades para controlar estos movimientos cuando perciben símbolos cercanos, como en el caso de la lectura. Estas dificultades conducen a obstáculos significativos que afectan el desarrollo académico y físico. Esta acción incluye el seguimiento del tiempo, el espacio y el desplazamiento del objeto, proporcionando la respuesta motora adecuada, además de requerir atención constante.

Esta función de visión motora incluye la percepción visual de las formas, el establecimiento de relaciones en el espacio, la determinación de la orientación y la percepción motora de lo percibido. La coordinación visual requiere aspectos tales como movimientos precisos y controlados con precisión que se pueden usar simultáneamente durante operaciones como cortar, rasgar, enhebrar, escribir, colocar, etc.

✓ **Lateralidad.**

Existen varios conceptos de lateralidad que consideramos más importantes para el desarrollo de este trabajo monográfico. En la actualidad, Martínez (2008) considera que "el predominio o la dominación de un hemisferio cerebral sobre el otro, no solo interviene en las habilidades motoras, sino también en las sensoriales". Teniendo en cuenta estos conceptos, la práctica del juego reacciona de manera significativa a la manipulación de la lateralización y, por lo tanto, al manejo de ambos hemisferios durante la secuencia.

La lateralización de la función no necesariamente se manifiesta durante los tres primeros años, entonces las preferencias de las manos han comenzado a aparecer, pero el dominio cerebral no se define hasta 5 o 6 años. La dominación puede no ser la misma para todas las actividades, por ejemplo, con el ojo izquierdo podemos tener una mayor precisión visual y con la mano derecha una mayor capacidad.

La lateralidad del ojo, la mano y el pie se clasifica como: Total derecha, dominación del hemisferio izquierdo del cerebro en las habilidades del ojo, la mano y el pie derecho. Zurdo, en el hemisferio derecho. Ambidiestro: las habilidades se muestran igualmente en ambas manos.

Hay muy pocos casos de ambidiestros totales. Lateralidad cruzada: habilidad manual en contraste con el ojo, por ejemplo, el ojo izquierdo tiene una mayor precisión, la mano derecha tiene una mayor capacidad. Por lo tanto, en el caso de los estudiantes que tratan de dominar el cerebro es consistente con la edad.

✓ **Direccionalidad.**

Para considerar la direccionalidad como un elemento clave, la coordinación viso manual es importante para determinar todos los aspectos de la vida cotidiana donde es de gran importancia. "La direccionalidad es algo que puede ser direccionada u orientada" y la combina con "la idea de dirección (la forma en que se mueve el cuerpo, la tendencia hacia una meta u orientación específica que alguien tiene o algo así). Son características importantes que deben observarse en el niño: no va a

la dirección indicada, fácilmente se perderse, necesita una dirección de línea, un dibujo, números que debe atravesar para llegar a su destino, saber cómo se usan las tijeras y escribir.

Existe una estrecha e importante relación entre lateralidad y direccionalidad, que va de la mano con el desarrollo del esquema corporal, así como la diferenciación progresiva de la percepción del lado izquierdo y derecho. Para evaluar a un niño, es necesario contratar a un especialista que tendrá un programa de tratamiento en el aula. Necesita saber lo que el niño no puede hacer, cuál es el punto de partida para ayudarlo, qué pasos debemos seguir para lograr el estilo de aprendizaje deseado, teniendo en cuenta los objetivos que se deben seguir. A través de ejercicios físicos tales como marchas, saltos, saltos con las manos, estos ayudarán al niño a tomar conciencia de su lateralidad y direccionalidad.

2.2. Casuística de investigación

La capacidad motora es la capacidad de mover una parte del cuerpo, estos movimientos no son mecánicos o automáticos, sino que se aprenden. La habilidad motora corresponde a la habilidad de cada persona. Se deben considerar las capacidades condicionales y las capacidades intelectuales. Las características especiales que hacen que la motricidad sea fundamental son:

- Tener buenas habilidades motoras.
- Ser común con todos los individuos.

- Han permitido la supervivencia.

Consideramos habilidades básicas de movimiento para saltos, giros, disparos y recepciones, todo relacionado con la coordinación y el equilibrio. Estos aspectos se desarrollan de 6 a 12 años, el período comprendido entre la adquisición de habilidades motoras sensoriales y el desarrollo completo del esquema del cuerpo.

- Desplazamientos. Es una transferencia de un lugar a otro con la ayuda de los movimientos de todo el cuerpo o parte del cuerpo como medio.
- Los saltos. Se basa en las modificaciones de carrera y marcha
- El giro. Es un movimiento corporal que asume un retorno a través de los ejes transversales y sagitales de un ser humano.
- Un lanzamiento es una forma de juzgar cuándo un niño arroja un objeto con precisión, distancia y velocidad.
- Atrapar o coger(recoger). Es una forma de atrapar objetos con una o dos manos.

Según Piaget (1975, p.45), hay tres fases que caracterizan el desarrollo evolutivo del niño: En el período sensoriomotor, hasta dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motorizado, que el niño ve, toca, chupa, huele, golpea, manipula y pone todo en la boca, que aparece en su esfera de influencia. Por lo tanto, esta fase se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Este comportamiento más tarde se traduce en jugar con objetos (por ejemplo, apilar dados, armar rompecabezas simples, insertar anillos, etc.).

En la fase simbólica o preoperatoria, que oscila entre 2 y 7 años, el juego también es una actividad simbólica. El niño de esta edad sigue siendo el centro de todo su mundo y no puede entender que la atención de sus padres no es una propiedad exclusiva de él.

Esta fase está conformada por la imaginación del niño y forma la base para el desarrollo del juego de salón. El niño juega a ser el médico o el ingeniero, se prepara para el futuro dando la bienvenida a los modelos que se le presentan y que serán muy útiles en su vida adulta.

Las diferentes formas de desarrollo infantil son una consecuencia directa de los cambios que experimentan las estructuras intelectuales. La naturaleza del juego contribuye a la creación de nuevas estructuras mentales y ayuda al niño a asimilar diferentes objetos en el mismo tratamiento conductual. Los esquemas del motor se ejercen al doblarse sin esfuerzo sobre cualquier objeto dentro del alcance.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego es el más importante en la vida de un niño porque estimula y puede promoverse en diversas áreas, como el desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo. Además, el juego tiene objetivos pedagógicos en los niños, y también contribuye a aumentar sus habilidades creativas, que se pueden considerar como una forma efectiva de comprender la realidad.

Los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman la realidad del juego a través de reflejos. Los niños se desarrollan a través del juego, por lo que no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

El juego es gratis, se elige libremente, supera las tensiones, es una fuente de alegría, es una actividad importante para el niño.

- El juego genera placer.
- El juego es gratis.
- El juego incluye actividad.
- El juego tiene que ser innovador.
- El juego permite al niño a confirmar.
- El juego ayuda a reconocer la realidad.
- El juego organiza las acciones a su manera.
- El juego debería ser para socializar a los niños.
- El juego es una actividad de mayor importancia en la infancia.

Teniendo en cuenta de la influencia del juego en la integridad del niño, se puede clasificar según el lugar donde se desarrolla, el esfuerzo y el tiempo que lleva.

- Los juegos de actividades son aquellos que requieren un esfuerzo en el que se desarrollan todas las habilidades motoras.
- Juegos deportivos son recreativos.

Para hacer los juegos, se deben considerar los siguientes aspectos:

- Distinguir un equipo del otro.
- Marcar los límites del campo.
- Mantener siempre la disciplina.

- Establecer la duración del juego.
- Dejar que los niños evalúen su éxito así mismo.
- Dar a los niños la oportunidad de elegir un juego.
- Sugerir algo interesante y estimulante para que los niños piensen sobre sí mismos y decidan cómo hacerlo.
- Dejar que todos los niños participen activamente en el juego, es decir, participen espiritualmente en su participación.

El juego es un recurso que se puede realizar en sentido físico y mental. El juego tiene valor social porque ayuda a crear hábitos de cooperación para obtener un conocimiento más realista del mundo.

El ambiente del aprendizaje es la base para que el niño realmente aprenda que pueda ir más allá de su vida. Para niños de 4 a 5 años, el entorno físico es muy importante. El espacio organizado es indispensable para la implementación de acciones populares y una guía, lo que favorece el logro de los objetivos propuestos por los docentes.

Es necesario establecer un lugar específico donde se llevarán a cabo las actividades propuestas o adaptar a la clase o lugar, a las necesidades o al objeto de interés en el que se desea trabajar. Para confirmar que esta área es efectiva, es necesario monitorear y evaluar el desarrollo e interacción de los niños con sus compañeros de clase. Esta información se puede usar para realizar cambios apropiados en el entorno de aprendizaje.

- El cronograma y los procedimientos son la estructura básica en línea con las actividades establecidas en la guía.
- Durante la semana, se debe establecer dos o tres períodos de desarrollo de habilidades motoras gruesas.
- Establecer el tiempo de las lecciones para realizar actividades recreativas de acuerdo con las habilidades motoras desarrolladas.
- Establecer 10 minutos fijos por día para comenzar a jugar y que ayuden en la coordinación general del cuerpo.
- Establecer horarios y procedimientos, los niños implementan las actividades propuestas con una mayor responsabilidad para la internalización de los plazos y despiertan interés en las actividades realizadas durante el día. Además, se garantiza que es necesario realizarlo.

Para calificar, debes ser un crítico, no un calificador ordinario. Es importante conocer y publicitar los niveles alcanzados durante este proceso, como una forma de retroalimentación y optimización del programa y tarea didáctica. Los maestros necesitan un sistema que los ayude a desarrollar las habilidades de cada niño para planificar actividades que ayuden a desarrollar las habilidades motoras. La evaluación no es improvisada, por el contrario, es una acción consciente y bien planificada por el profesor.

Lista de cotejo, es un conjunto de indicadores sobre los hechos específicos o las consecuencias de las acciones que desea verificar si está ausente o presente. En

general, son útiles para determinar las habilidades motoras y el comportamiento de un niño mientras realiza actividades.

Ficha de observación. Aquí se escribe o describe en detalle el comportamiento del niño. Esta ficha describe cómo sucedió en un lugar y momento. El registro describe no solo el comportamiento observado, sino también la circunstancia en la que se obtuvo.

2.3. Presentación y discusión de resultados

2.3.1. Presentación de resultados

La importancia de esta investigación radica en la razón por la cual, como docentes, debemos motivar y generar oportunidades para los niños y ser agentes fundamentales del proceso educativo y contribuir eficazmente a la misión de todas las dimensiones infantiles de la dimensión humana.

El movimiento es la primera forma fundamental de la comunicación humana con el medio ambiente, incluyendo el desarrollo motor estrechamente asociado con el cultural, social, simbólica, volitivo, afectivo e intelectual. Desde los primeros años de vida los niños poco a poco logran el control de sus movimientos y desarrollan la capacidad de realizar tareas motoras sencillas.

Con el desarrollo de la motricidad, los movimientos se han dividido en: motricidad gruesa, la motricidad fina: el enfoque de algunos autores, corresponde a la motricidad fina habilidades que refieren a la capacidad de los grupos de músculos

pequeños de las mano y cara para coordinar movimientos. En el caso del desarrollo del adulto debe tener lugar periódicamente, en un continuo y organizado: comenzar a trabajar, al igual que un niño es capaz, desde un nivel muy simple, y luego en los años siguientes, con objetivos más complejos y requisitos en función de la edad.

Los elementos de las habilidades motrices finas son: habilidades motoras faciales; habilidades motoras fonéticas; motricidad gestual. coordinación ojo-mano (en términos de coordinación de los movimientos del ojo y de la mano, los elementos están directamente involucrados: los ojos, la mano, la muñeca, el antebrazo y el hombro).

Las habilidades motoras finas se desarrollan con el tiempo, la experiencia, la maduración del sistema nervioso central y el conocimiento. El juego es como una de las formas de la actividad humana en la que la vida de los niños es esencial, para lo cual el desarrollo del motor cognitiva, psicológica y biológica es la forma más antigua.

A través de los juegos se contribuye a los procesos de reconocer, adaptar, transformar el entorno que rodea a los niños, adquirir y tener nuevas experiencias, las emociones positivas y negativas, sentimientos, valores que afectan a su desarrollo social, moral y cognitiva. La falta de diversión en la vida del niño conduce a cambios en el desarrollo.

la coordinación viso manual se entiende como una relación entre el ojo y la mano, podemos decir que una persona tiene la capacidad de utilizar las manos y los ojos para realizar operaciones simultáneas.

Para lograr una buena coordinación los niños, deberían considerar los siguientes aspectos: Mantener un equilibrio corporal, desarrollado de acuerdo con la lateralidad (izquierda – derecha), el concepto de espacio – tiempo (arriba – abajo, de dentro a fuera), la coordinación viso manual conducirá al niño al dominio de la mano, los elementos que intervienen en ella y están implicados en la coordinación son: mano, muñeca, antebrazo y brazo.

La coordinación viso manual, refiere a la organización y movimientos precisos a través del ojo, en primer lugar, debido a que son compatibles con otros elementos, tales como escuchar dominio de objetos, controlar y coordinar el movimiento del cuerpo con el fin de localizar un objeto en un lugar específico.

Las actividades dirigidas a estimular y desarrollar la coordinación viso manual como lanzar objetos con una mano y luego la otra, aflojar y retirar la tapa o las tapas, encajar o desencajar los objetos, abrochar y desabrochar los botones, mover las páginas del libro, rasgar y recortar con los dedos.

El juego es el mejor medio para desarrollar los medios de comunicación entre las personas, los niños de diferentes culturas a través de la diversión adquieren mayor desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. El juego es libre, espontánea y agradable, no se impone desde fuera, ni dirigida, porque el niño realiza el juego utilizado como una estrategia para aprender en la vida escolar, los niños pueden explorar, aprender, tener planes de desarrollar su creatividad, comunicar y conectar con otros.

"El juego es una actividad social en la que el niño se adquiere a través de la interacción con los compañeros de su cultura. Obtener las relaciones sociales básicos de la cultura, imitando las acciones de los adultos y de los adolescentes" (Vygotsky, 2008, p.24)

Además, El juego es un aumento significativo de la actividad, promueve las habilidades sociales físicas y mentales en los niños, es un entorno natural en el que expresar sus sentimientos, temores y problemas de forma espontánea como base para el trabajo en la escuela y adquirir las habilidades necesarias en su desarrollo. Asimismo, "el juego es una actividad que es un fin en sí mismo, y el niño no tiene la intención de lograr. Es espontáneo y antes del trabajo, lo que no significa ninguna corrección de la realidad, y el placer, por tanto, pura, sin utilidad." (Piaget, 2007, p.36)

Los niños de hoy son únicos y únicos en sus actos de transformación como un punto central en el proceso de enseñanza: el proceso de aprendizaje se considera un aspecto social psicomotor, cognitivo y afectivo que llega a todos los niños en el entorno natural y cultural.

2.3.2. Discusión de resultados

La coordinación visual-manual es parte de las habilidades motrices que están particularmente relacionadas con la coordinación mano-ojo. Los elementos que intervienen directamente son: movimiento de la mano, la muñeca, el antebrazo, el

brazo y el ojo. Es muy importante considerar la madurez del niño antes que la agilidad, y la ductilidad de la muñeca y la mano es requerida en un espacio pequeño, por ejemplo, en un pedazo de papel; Es imperativo que pueda trabajar y dominar este gesto en el piso, el panel y pequeños elementos de precisión.

Para lograr la coordinación viso manual, debe cumplir con ciertos requisitos del niño. Sobre todo, el desarrollo del equilibrio general del cuerpo en sí es fundamental. También es necesario que haya independencia de los diferentes músculos, un ajuste perfecto para los distintos movimientos de la mano. La lateralización debe estar bien confirmada, lo que significa la independencia de la izquierda y la derecha, expresada a través del amplio uso de cada una. Control de adaptación del esfuerzo muscular, o adaptación a la actividad que tiene lugar. Y finalmente, un sentido de dirección.

Todos los factores enumerados anteriormente se desarrollaron en dos aspectos: por un lado, la maduración fisiológica del sujeto y, por otro lado, la estimulación, el entrenamiento o el ejercicio. A continuación, se da a conocer algunas actividades de juegos que ayudarán a entrenar adecuadamente la coordinación viso manual del niño.

Lanzar objetos con una y otra mano y tratar de dar en el blanco (caja, papel u otro objeto), enroscar y desenroscar la tapa, abrochar y desabrochar botones, enroscar y desenroscar tuercas, encajar y desencajar objetos, atar y desatar lazos, la manipulación pequeños objetos (botones, lentejas u objetos similares), modelar con

plastilinas objetos como cilindros y bolas, pasar las hojas del libro, barajar cartas y luego repartir, perforado y rasgado, recortar con los dedos, cortar con tijeras, doblar el papel y doblar y otras actividades.

La coordinación viso manual (ojo – mano) es una habilidad básica para las personas. La capacidad del niño para controlar mejor las manos y los dedos, más experiencia que recibe y más oportunidades tendrá de relacionarse con su entorno, y también hacer cosas nuevas, para ser más independiente y así sucesivamente. Además, la mejora de la coordinación ojo – mano, está directamente relacionada con el desarrollo de habilidades grafomotrices.

Es necesario prestar atención a la coordinación manual, ya que se basa en las habilidades manuales que son necesarias para aprender algunas tareas escolares y una serie de prácticas necesarias en la vida cotidiana. Los ejercicios para coordinar viso manual y las habilidades del segmento con un estímulo visual se centrarán en disociaciones cada vez más delgadas. Gracias a este trabajo, lanzar y atrapar una pelota es un elemento de gran valor y alcance educativo.

En el contexto de la coordinación de viso manual se tiene que tener en cuenta el peso y volumen: en los juegos de destrezas donde se utilizan elementos de diferente grosor y peso, es de interés para centrar la atención del niño a las condiciones del volumen y peso, que es la relación entre el mundo del tacto, el sentido de la visión y cinestésica.

La mano depende del torso, el cuerpo, pero no puede estar soldada a ella. La independencia del tronco y el brazo es el factor más importante en la precisión de la coordinación de la visión manual, que se busca de manera global, así como en ejercicios más localizados.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

El juego es una parte importante de la educación inicial y necesario para un óptimo desarrollo, la psicomotricidad en los niños se utiliza se desarrolla a través de juegos simples y complejas basadas en el proceso formación integral, asimismo las actividades recreativas deben estar programadas en la planificación de la actividad docente como estrategias del proceso de aprendizaje. Además, el desarrollo de la motricidad grueso y fina no puede estar desvincula del juego, la importancia y el impacto de los juegos en la formación integral del niño, como una actividad que es acompañada durante todas las fases o etapas del desarrollo humano como: cognitivo, social, emocional, motricidad, para mejorar la creatividad, la autoestima, así como el desarrollo cognitivo de la atención, la memoria, la imaginación, conocimiento de la realidad y el pensamiento, desarrollar el lenguaje, la comunicación y el pensamiento abstracto.

El desarrollo de juegos simbólicos mejora la comunicación y la cooperación del niño con sus compañeros de clase, cómo llegar a conocer el mundo de los adultos,

los presenta y los prepara para la vida profesional. En el desarrollo emocional, la subjetividad del niño también se desarrolla en la gratificación emocional, controla los miedos, controla la expresión simbólica de la agresión y, sobre todo, facilita la resolución de conflictos. Mejora del desarrollo psicomotor como el equilibrio, la fuerza, la coordinación visual motora, la coordinación motora, la manipulación de objetos, la capacidad de imitar, un sentido de la dominación y la discriminación y, por último, el juego asume el papel de facilitador y mediador del aprendizaje, pues el juego es de fundamental importancia en el desarrollo motor del niño en todas las etapas de la vida, incluso a nivel de escuela secundaria, porque todos los deportes están estrechamente relacionados con diversos aspectos motores.

La coordinación viso manual es un factor importante en el desarrollo de la persona durante todo el desarrollo de la vida, porque si funciona correctamente, las personas pueden desarrollar mejor las habilidades motoras de sus intereses deportivos, trabajar la coordinación viso manual con mayor cuidado en la educación inicial, basada en estrategias innovadoras, los niños tendrán mejores resultados en su formación integral, asimismo, desde el punto de vista del deporte, y el uso de medios y métodos alternativos para desarrollar la coordinación motora es importante para contextualizar el contenido en los niños del nivel inicial, y por lo tanto también para su inclusión como una actividad pedagógica de la enseñanza y el aprendizaje.

Recomendaciones:

La planificación es importante cuando se trata de elementos de diversión, y el juego guía el proceso de aprendizaje; crear situaciones divertidas que satisfagan los intereses de los niños y donde el educador sea parte activa participe de los juegos educativos, por lo tanto, es necesario establecer criterios, organizar los planes consistentemente, abrir nuevos espacios recreativos; Esto no significa que los niños siempre deben jugar, sino que deben integrarse con el sistema de relaciones interpersonales, para ellos mismos, para su desarrollo integral y para diversos propósitos.

No subestime los elementos básicos de la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es decir, animaciones (canciones, danzas, y otros) y entretenimiento (magia e ilusión), estos son factores psicoeducativos y psicomotores que ayudan a mejorar la coordinación viso manual, y por lo tanto influye en la formación integral de los niños.

Y finalmente, los maestros deben organizar actividades extracurriculares en sus planes, para fortalecer las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, y así avanzar en el mejor sentido pedagógico en la formación integral de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berruezo, P. P. (1999). *Psicomotricidad y educación especial*. Madrid: Gymnos.
- Borja, M., & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Briseño, G. (2001). El juego en los niños de transición. *Estudio sobre las culturas contemporáneas*, 71-87. Obtenido de Estudio sobre las culturas contemporáneas.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Camilloni, A. (2008). *El saber Didáctico*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar*. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Cepeda, M. R. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Barcelona: Inde.
- Damasio, A. R. (1996). *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica.
- Dewey, J. (1975). *El aprender se produce naturalmente*. Madrid: Editorial Morata.
- Dewey, J. (1995). *Democracia y Educación*. Madrid: Editorial Morata.
- Domínguez, C. T. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Mexico: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Fonseca, V. (1996). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: Inde.
- Franc, N. (2002). *En torno al juego y la intervención psicomotriz*. Obtenido de Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales: <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- Jiménez, C. A. (2000). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lièvre, B., & Staes, L. (1992). *La psychomotricité au service de l'enfant*. Paris: Belin.

- Maldonado, F. J. (2015). *Conceptualización del enfoque educativo de la socio formación*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4981/498150318019.pdf>
- Martin, P. (2006). *Convención sobre los derechos de las niñas y los niños*. Colombia: UNICEF.
- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de <http://genesis.ua g.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Mejía, M. R. (2006). *Globalización y educación*. Bogotá: Ediciones desde abajo.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal*. Lima: Punto & Grafía S.A.C.
- Monsalve, M. A., Foronda, R. D., & Mena, S. E. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje*. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, 94 - 97.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Bogotá: Ediciones Aljibe.

- Muniain, J. L. (1997). Noción/Definición de Psicomotricidad. *Revista de Estudios y Experiencias*, 53-86.
- Piaget, J. (2007). *El juego y su relacion con el desarrollo del niño*. Madrid: Sexta.
- Piaget, J. (2007). *Psicologia del niño*. Madrid: Morata S. L.
- Romero, T. (2005). Pensar la primera infancia: re - pensar la educación. *Educación y Cultura*, 26-29.
- Rozo, J. (2003). *Sistémica y pensamiento complejo. I. Paradigmas, sistemas, complejidad*. Medellín: Biogénesis.
- Tobón, S., & Agudelo, H. (2000). *Pensamiento complejo y formación humana en Colombia*. Bogotá: ICFES.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de educación: 5-33.
- Vigotsky, L. (2008). *Enciclopedia de pedagogía práctica*. Colombia: Lexus.
- Vygotski, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Hertzsn: Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.