



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”

Trabajo previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora, en Educación Parvularia e Inicial

AUTORAS:

González Villavicencio Jaquelin Lorena

Mayorga Orozco Erika Gabriela

TUTORA:

MsC. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

Riobamba- Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN

Msc. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Certifica:

Que el presente trabajo: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”**, de autoría de las Srtas. Jaquelin Lorena González Villavicencio y Erika Gabriela Mayorga Orozco, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos e investigativos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la presentación y defensa.

Riobamba, Abril del 2016



Msc. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

TUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”. Trabajo de Investigación de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado examinador a días del mes de Abril del año 2016.

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Msc. Rosita Viteri

FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Msc. Nancy Valladares

FIRMA

TUTORA DE TESIS

Msc. Dolores Gavilanes

FIRMA

NOTA.....

DERECHOS DE AUTORÍA

El trabajo de investigación que presento como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciada en CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, PROFESORA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL, es original y basado en el proceso de investigación, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

En tal virtud, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Jaquelin Lorena González Villavicencio
CI: 1400538714



Erika Gabriela Mayorga Orozco
CI: 1719831446

DEDICATORIA

Dedico mi Trabajo de Investigación a mi Dios, a mis padres y a mis hermanos.

A Dios porque ha estado conmigo en cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar.

A mis padres, quienes han sido un pilar fundamental a lo largo de mi vida, han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento moral y económicamente, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento de mi inteligencia y capacidad.

Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, no solo para mí, sino para mis hermanos y familia.

A mis hermanos que con sus motivaciones y grandes ejemplos de lucha y éxitos he logrado mi sueño anhelado.

Su amor y comprensión han sido el pilar fundamental en mi vida.

Los amo con mi vida.

GONZÁLEZ VILLAVICENCIO JAQUELIN LORENA.

DEDICATORIA

Dedico mi Trabajo de Investigación con todo mi amor y cariño a Dios, quien supo guiarme por el mejor camino y me ha dado toda la fuerza para seguir adelante y no desmayar ante los problemas y adversidades.

A mi padre Marcelo, por todo su apoyo, comprensión y cariño.

Al recuerdo de mi madre Yolanda, que aunque no esté físicamente conmigo, todo su amor, esmero, dedicación y consejos han sido un pilar fundamental en mi vida.

A mis hermanos Carol y Byron que a pesar de estar lejos nos une un gran amor y siempre han estado ahí de alguna manera para apoyarme.

A mi familia que de alguna forma me brindaron su apoyo para culminar con éxito mi carrera.

Y de manera especial al amor de mi vida, David Sebastián, hijo mío eres mi orgullo y mi mayor motivación, tu sonrisa es mi luz, y me impulsas cada día a seguir superándome. Muchas gracias hijito por ser el ángel que llegó a mí vida para cambiarlo todo y haberme dado toda la fuerza para culminar la carrera.

¡Lo logramos amor!

MAYORGA OROZCO ERIKA GABRIELA

AGRADECIMIENTO

Nuestro más sincero agradecimiento a Dios, a nuestros padres, hermanos y todas las personas que hicieron posible ver reflejado nuestro esfuerzo.

De manera especial a la Universidad Nacional de Chimborazo, por ser la Institución que nos abrió las puertas para formarnos a nivel personal y profesional, y a cada uno de los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, que nos brindaron su conocimiento y apoyo para aprender cada día un poco más.

A nuestra tutora, La Msc. Dolores Gavilanes, quien con amor supo guiarnos y apoyarnos con sus conocimientos y experiencias en la realización de este Trabajo de Investigación para así lograr el cumplimiento de nuestras metas.

Gracias a la Msc. Tatiana Fonseca, Directora de la Escuela de Educación Parvularia e Inicial, quien de manera especial, nos orientó, y supo brindarnos su apoyo incondicional a lo largo de la carrera y para la elaboración de nuestro Trabajo de Investigación.

GONZÁLEZ VILLAVICENCIO JAQUELIN LORENA.

MAYORGA OROZCO ERIKA GABRIELA

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

CERTIFICACIÓN	II
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	III
DERECHOS DE AUTORÍA	III
DEDICATORIA	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADROS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN	XIII
SUMMARY	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
1. MARCO REFERENCIAL	4
1.1. El problema de investigación	4
1.2. Planteamiento del problema	4
1.3. Formulación del problema	5
1.4. Preguntas directrices	5
1.5. Objetivos:	6
1.5.1. Objetivo general	6
1.5.2. Objetivos específicos	6
1.6. Justificación	6
CAPITULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. Antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema	9
2.2. Fundamentación teórica	10
2.2.1. El juego	10

2.2.2. Simbólico	11
2.2.3. El juego simbólico	11
2.2.4. Importancia del juego simbólico	12
2.2.5. Ventajas del juego simbólico	13
2.2.6. Las funciones del juego simbólico	14
2.2.7. Características del juego	16
2.2.8. La clasificación de los juegos.	17
2.2.9. Desarrollo	21
2.2.10. Psicomotriz	22
2.2.11. Desarrollo psicomotriz	22
2.2.12. Importancia del desarrollo psicomotriz.	23
2.2.13. Ventajas de la psicomotricidad	24
2.2.14. Funciones de la psicomotricidad	26
2.2.15. La psicomotricidad fina	30
2.2.16. La psicomotricidad gruesa.	30
2.2.17. Juegos de desarrollo psicomotriz	32
2.3. Hipótesis	34
2.4. Matriz de variables	34
2.4.1. Variable independiente	34
2.4.2. Variable dependiente	34
2.5. Matriz de variables. Variable independiente: juego simbólico	35
2.6. Definiciones de términos básicos	36
CAPÍTULO III	44
3. MARCO METODOLÓGICO	44
3.1. Diseño de la investigación	44
3.2. Tipo de investigación	44
3.3. Nivel de la investigación (diagnóstica, exploratoria)	45
3.4. Población y muestra	45
3.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	45
3.6. Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	46

CAPÍTULO IV	47
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.	47
4.1. Ficha de observación realizada a los niños de inicial 2 “a” del centro infantil “san rafael”	47
4.2. Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños de inicial 2 paralelo “a”, del centro infantil “san rafael”	57
4.2.1. Cuadro de resumen de la ficha de observación de los niños y niñas: antes.	57
4.3. Comprobación de la hipótesis	58
CAPÍTULO V	59
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
5.2. Conclusiones	59
5.3. Recomendaciones	60
BIBLIOGRAFÍA	61
WEBGRAFÍA	67

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1	47
Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.	
CUADRO N° 2	48
Tiene una preferencia manual establecida	
CUADRO N° 3	49
Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza.	
CUADRO N° 4	50
Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.	
CUADRO N° 5	51
Representa con gestos su estado de ánimo	
CUADRO N° 6	52
Juega solo o tiene amigos imaginarios	
CUADRO N° 7	53
Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.	
CUADRO N° 8	54
Asume roles de otras personas.	
CUADRO N° 9	55
Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños.	
CUADRO N° 10	56
Crea escenarios e imagina lugares	
CUADRO N° 11	57
Cuadro de resumen de la ficha de observación de los niños y niñas: antes.	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1	47
Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.	
GRÁFICO N° 2	48
Tiene una preferencia manual establecida	
GRÁFICO N° 3	49
Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza digital.	
GRÁFICO N° 4	50
Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.	
GRÁFICO N° 5	51
Representa con gestos su estado de ánimo	
GRÁFICO N° 6	52
Juega solo o tiene amigos imaginarios	
GRÁFICO N° 7	53
Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.	
GRÁFICO N° 8	54
Asume roles de otras personas.	
GRÁFICO N° 9	55
Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños.	
GRÁFICO N° 10	56
Crea escenarios e imagina lugares	



TÍTULO

“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”.

RESUMEN

El juego es una actividad natural en los niños, que se manifiesta desde su temprana edad, en donde ellos van descubriendo el mundo que les rodea, construyen su propio conocimiento, y expresan sus deseos emociones y sentimientos. Este tema pone de manifiesto el concepto, la importancia, las ventajas y funciones del Juego Simbólico y del desarrollo psicomotriz, con el fin de dar a conocer el valor del mismo, y que sea considerado como una herramienta útil en la infancia de forma cognitiva y motora, dado que en esta acción recuerdan hechos, sucesos, acciones y los llevan a la realidad, para así manifestar sus afectos, y conocimientos. La investigación tiene como objetivo general, determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz. El tipo de investigación que se utilizó fue aplicada, porque se realizó la ficha de observación para determinar el desarrollo físico y mental de los niños, documentada puesto que se recogió información basada en libros, documentos, sitios web; y de campo porque ocurrió en el lugar de los hechos y fue como nos permitió conocer en profundidad la falta de recursos y si se pone en práctica actividades relacionadas con el trabajo de investigación. Para recolectar la información se procedió a utilizar la técnica de la observación en base al comportamiento de los niños y como se relacionan en el juego; y como instrumento la ficha de observación, una hoja que nos sirvió como guía para trabajar los aspectos relacionados con el juego simbólico. Se demostró que esta práctica lúdica es una estrategia para el aprendizaje puesto que el conocimiento se construye a partir de experiencias físicas y mentales, que no basta solo con saberlas, sino utilizarlas y transformarlas en donde se logró que los niños se involucren más en el juego, desarrollándose de forma mas activa.

SUMMARY

The game is a natural activity in children, manifested from an early age, where they are discovering the world that surrounds them; they construct their own knowledge, and express their desires emotions and feelings. This issue highlights the concept, importance, advantages and functions of the Symbolic Game and of the Psychomotor development, to familiarize them with the value of the same, and be considered as a useful tool during the infancy in a cognitively and motor skill way, since in this action recall facts, events, actions and lead them to the reality in order to express their feelings, and knowledge. The overall objective research is to determine the incidence of the symbolic game in psychomotor development. The type of research that was used was applied, because the observation card was performed to determine the physical and mental development of children, as documented since the information was based from books, documents, wensites was collected; and field because it happened in the scene and it was as it allowed us to learn more about the lack of resources and if you put into practice activities related to the research work. To collect the information we proceeded to use the technique of observation based on the behavior of children and how they relate to the game; and as an instrument the observation sheet, a sheet that served us as a guide to work aspects of symbolic play. It was shown that this playful practice is a strategy for learning because knowledge is constructed from physical and mental experiences that not enough just to know them, but use and transform them where they got children become more involved in the game, unfolding more actively.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación hace referencia a:

“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”

El juego simbólico al ser un tipo de recreación, permite y despierta en los niños su imaginación, creatividad y espontaneidad, ser lo que tanto desea, permitiéndole imitar personajes ficticios y reales de su entorno; importante para aumentar habilidades en sus gestos, movimientos y palabras. Uno de los caminos de un mejor aprendizaje está en orientar al niño mediante la lúdica ya que tiene funciones estimulantes para proporcionar un desenvolvimiento intelectual eficiente en el desarrollo pleno de las actividades psicomotrices.

El desarrollo psicomotriz permite en el niño mejorar su equilibrio, coordinación, orientación espacio temporal, siendo de gran valor, al incrementar su inteligencia y razonamiento al momento de realizar destrezas motoras.

El juego simbólico es importante porque les genera placer, propicia su integración social, les proporciona sensaciones nuevas a través de sus sentidos, incrementa su nivel de comunicación, les ayuda a asimilar mejor experiencias de su entorno, y les beneficia en adquirir su conciencia personal.

Las ventajas que brinda el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz, se manifiestan de forma social, cognitiva y afectiva, ya que es una estrategia que hace que el niño exprese sus emociones, sentimientos, temores e inquietudes, que desarrollen su imaginación y creatividad, y propicia la integración del niño, motivándolo a que comparta, participe y se divierta con los demás.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general:

Determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años'

El tipo de Investigación llevado a cabo fue aplicada, documentada y de campo, puesto que permitió la obtención de datos, institución, conocer la forma cómo se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas que son objetos de estudio.

La técnica que se aplicó en la Investigación para lograr la obtención de datos fué:

La observación del comportamiento de los niños y su relación con los demás; y así poder saber si se involucran en el juego.

Y el Instrumento que se utilizó fué:

La ficha de observación es una hoja que permitió encausar la acción de observar ciertos fenómenos que estén relacionados al juego simbólico en el desarrollo psicomotriz.

Para lograr la comprensión y análisis del trabajo de investigación se divide en cinco capítulos:

EL CAPÍTULO I MARCO REFERENCIAL.- Se plantea el problema de investigación, se formula el problema y las preguntas directrices, se da a conocer el objetivo general y específico. Finalmente habla de la justificación para llevar a cabo el trabajo de Investigación.

EL CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.- Se interrelaciona conceptos, ideas, e investigaciones para desarrollar toda la teoría que va a fundamentar el problema de Investigación, en base al planteamiento del problema. Así como definiciones, importancia, ventajas, funciones, clasificaciones, de las variables: Juego Simbólico y Desarrollo Psicomotriz.

Además se plantea la hipótesis, se definen las variables y la operacionalización de las mismas, y finalmente se definen los términos básicos que ayuda a tener más conocimientos de palabras desconocidas.

EL CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.- Se define el tipo de investigación, los métodos, técnicas e instrumentos utilizados en la investigación.

EN EL CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.- Se realiza un análisis concreto y específico de la investigación ya elaborada, y la interpretación de los resultados que se obtuvieron durante todo el proceso y aplicación de los distintos instrumentos utilizados en la colección de datos.

EN EL CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.- Las conclusiones y recomendaciones pertinentes en base al trabajo de investigación; son de los resultados obtenidos durante el proceso lo cual servirá como referencia para comprender mejor el tema y valorar los beneficios de aplicarlo como una estrategia de aprendizaje.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del Centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el mundo el ser humano desde que nace busca la manera de aprender y la forma más fácil de hacerlo es mediante la lúdica, sin embargo existe un tipo de juego; el simbólico que a pesar de ser practicado por los niños no se lleva a cabo de manera correcta, al no tener una guía que los pueda ayudar a mejorar sus destrezas psicomotrices, aun cuando es innegable que constituye para el hombre una valiosa estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral del niño.

El Ecuador es un país que desde hace muchos años ha dado prioridad a la educación, logrando así la eficiencia y eficacia en todas las ramas educativas, para tener una educación de calidad, no obstante se evidencia que se tiene que seguir mejorando en algunos aspectos del aprendizaje en donde el niño es el protagonista central al que se debe prestar mucha atención en su desenvolvimiento escolar y con el medio que los rodea, en donde se evidencia que algunos niños al realizar actividades de motricidad gruesa como; correr, saltar o trepar demuestran inactividad física y en la motricidad fina, algunos niños tienen dificultad en su pinza digital, provocando todo esto problemas en su socialización.

En el Centro infantil “San Rafael” en la edad de 4 a 5 años, pocos niños al momento de divertirse, desarrollan incorrectamente algunas habilidades motoras, cognitivas y física en donde no se involucran tanto con los demás, lo que no le permite que desarrolle su imaginación, creatividad y su pensamiento en todo su potencial.

A partir de la etapa escolar se observa el poco dominio de las habilidades motrices y una menuda manipulación de objetos de nuestros niños.

Refiriéndonos a la recreación en donde algunos de los infantes no manifiestan su mundo interior mediante sentimientos y emociones, adoptando una conducta egocéntrica.

Se puede apreciar conductas agresivas de algunos niños en el momento de interactuar, lo que provoca un ambiente poco armonioso, incitando en el niño no realizar el juego y así minimizar su interés por aprender algo nuevo.

Notamos la falta de materiales didácticos que propicien el total desarrollo de su creatividad e imaginación para su buen desenvolvimiento intelectual

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye “el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Qué importancia tiene el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016?
- ¿Cuáles son las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016?
- ¿Cuáles son las funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016?

1.5.OBJETIVOS:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del Centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”

1.5.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”
- Reconocer las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”
- Investigar las funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”

1.6. JUSTIFICACIÓN

Es de interés tener en cuenta que el mundo nos ofrece varias formas y métodos de aprendizaje para así desenvolvemos de acuerdo al tiempo y espacio en que vivimos. Se debe tener en cuenta que no solo estudiar libros, ver películas o estar en contacto con la tecnología, es la única forma de aprender; sino que también interactuar entre personas por medio del juego ayuda de manera múltiple para que el niño en sí, desde su temprana edad, aprenda a imaginar historietas, a desarrollar su lenguaje, y hasta ayudar a otros niños a que aprendan más a relacionarse a través de actividades psicomotrices como saltar, correr, juegos con aros, bastones, ladrillos de madera, etc.

A través de este trabajo de investigación pretendemos demostrar la importancia del Juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños, logrando desarrollar la imaginación, las emociones, sentimientos, la socialización con el medio, el

conocimiento de la realidad social, destrezas motoras y la capacidad del niño para crear situaciones reales o ficticias tomando el papel de otra persona.

Su importancia radica en que el juego simbólico es un recurso importante en las relaciones sociales y el desarrollo psicomotriz de los niños.

Resulta clave para el desarrollo de habilidades de tipo social, cognitivo, afectivo, comunicativo y motrices; permitiéndoles expresar lo que en la vida real se les hace imposible demostrarlo de forma fluida.

El tema de la investigación es relevante para el desarrollo de la personalidad del niño puesto que así descubren su entorno, se comunican y expresan sus ideas, temores y sentimientos; aprenden a convivir y entender de cierta manera el mundo de los adultos, como son las normas, reglas y comportamientos.

Todo esto posibilita que los estudiantes aprendan a desarrollarse de forma social e intelectual, fijando así formas de convivencias activas y recreativas para aprender a desenvolverse en su medio.

Es importante realizar este trabajo de investigación, porque mediante el juego simbólico se desarrolla la imaginación, creatividad, socialización, la inteligencia disminuyendo así sus temores y preocupaciones sintiéndose en un lugar seguro, donde le permite establecer relaciones afectivas con los demás y así controlar todo lo que puede suceder.

Además es un tema pertinente ya que al realizar estas actividades mediante el juego simbólico los niños pueden asumir roles que les ayudan a tener confianza en ellos mismos y seguridad en el entorno en que se desenvuelven; y necesario realizar esta investigación para ayudar a los niños a adquirir más confianza en sí mismos, convivencia, socialización e integración para desenvolverse de forma psíquica y motriz.

Es factible realizar esta investigación puesto que el Centro Infantil "San Rafael" nos abrió las puertas y gracias a la colaboración, ayuda y apoyo que nos brinda la docente podremos llevar a cabo las actividades referentes al juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños.

Gracias a los conocimientos adquiridos en el proceso de la investigación, análisis del tema, y la factible ayuda de la Universidad Nacional de Chimborazo, nos es más factible llevar a cabo la investigación.

Los principales beneficiarios son los niños de 4 y 5 años de edad de Educación Inicial 2, paralelo "A" del Centro infantil "San Rafael" porque les brindará la oportunidad de desarrollar sus conocimientos, sentimientos y habilidades intelectuales y motrices de una forma divertida.

Además pretendemos beneficiar a los docentes del Centro infantil "San Rafael" al proponer una nueva forma de incentivar a los niños a aprender mediante el juego simbólico y desarrollar su psicomotricidad.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA

Luego de haber consultado y analizado investigaciones en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo, hemos podido encontrar dos trabajos de investigación que guardan relación con el nuestro en la segunda variable con los temas:

"LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 5 AÑOS DE LA GUARDERÍA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE FORMACIÓN ARTESANAL CRUZADA SOCIAL DE LA PARROQUIA VELASCO, CANTÓN RIOBAMBA, PERÍODO 2011-2012 de VALLE OÑATE SANDRA LORENA, dirigido por la MSC. LUCY DELLI año 2013.

"El tema nos ha servido como guía para conocer el desarrollo psicomotriz de los niños en la etapa de 4-5 años, y los cambios que ocurren a esa edad, como son la maduración neurológica especialmente en el área del lenguaje, puesto que se vuelven más comunicativos, y la maduración del área motriz, ya que a esta edad, son más independientes, y son capaces de realizar actividades como saltar obstáculos, botar la pelota con una mano, y mantener el equilibrio."

"LA ESTIMULACIÓN PRECOZ EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES ROSARIO JARAMILLO, AÑO LECTIVO 2012-2013, de VARGAS GLORIA CHAFLA CARMEN, dirigido por la MSC. TATIANA FONSECA 2013".

"En este tema nos hemos orientado para desarrollar nuestra segunda variable de nuestro trabajo de investigación, aportándonos pautas para realizar actividades con el juego simbólico adecuadas a sus cambios, y proceso de maduración psicomotriz."

Estos temas son de suma importancia ya que es relevante con nuestro tema para así ampliar conceptos, basándonos como un medio de apoyo en los dos temas ya investigados posteriormente para así modificar nuestra investigación.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. EL JUEGO

Etimológicamente la palabra juego viene de: JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: que es el acto de jugar. El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. , las características



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. (PEREZ, 1989). El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (PUGMIRE, 1996)

Respecto Uizinga (1987) "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente" (BECERRA, 2011)

El juego es una actividad que el ser humano desde el principio de su existencia la realiza, sea individual o grupal, permitiéndole al niño crear su propio juego utilizando la imaginación y creatividad natural, para así potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas cognitivas y motrices. Jugar para el niño es liberarse de todo lo malo y gozar libremente de la vida donde ellos exploran, permitiéndoles tener algo nuevo que contar.

El juego desarrolla varias habilidades en todas las personas, tanto su nivel físico como mental, ya que le mantiene con salud y vida al que la práctica y permite tener la mente fresca para la adquisición de nuevos conocimientos, además crear personajes y escenarios en los que el niño se divierte a la vez que aprende. La ONU considera el juego como un derecho, el niño debe gozar plena y libremente de juegos lúdicos y recreativos orientados a los objetivos y fines de la educación, promoviendo así la calidad educativa y un buen aprendizaje.

2.2.2. SIMBÓLICO

Un símbolo (del latín *simbolum*, y este del griego *σύμβολον*) es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Un símbolo no es sólo un dibujo o una figura: las mismas letras y números son elementos simbólicos de sonidos que uno hace al hablar o de cantidades que uno puede observar en la realidad. (ABC, S-A).

Son ideas que se pueden captar por medio del sentido, en el juego simbólico los niños captan varias situaciones de la vida y la imitan para incrementar sus conocimientos y desechan las malas acciones por medio de la ayuda de la persona adulta.

2.2.3. EL JUEGO SIMBÓLICO

Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Les ayuda a crear palabras nuevas e introducirlas en su lenguaje para así desarrollar su comunicación. El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan de forma individual y poco a poco se transforma en un juego en grupo. (BUCELLI, S-A). Es espontáneo ya que en sí mismo no tiene ninguna finalidad,



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

donde los niños asumen determinadas funciones. Consiste en crear situaciones reales o imaginarias, imitando personajes que no están presentes dentro del juego (DUCHI, 2015)

El juego simbólico es un método por el cual el niño y la niña pueden desarrollar su imaginación, creatividad, sus ilusiones, emociones, fantasías, crear y cambiar lo que ya existe fomentando así nuevas ideas. Mediante el juego simbólico el niño aprende a relacionarse en todos los ámbitos social, familiar, cultural. En si permite a todos los niños compartir y enriquecer su intelecto.

2.2.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo

Genera placer: Se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. La diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.

Propicia la integración: El jugar activa y dinámica; cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

Construye la capacidad lúdica: Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

Acelera los aprendizajes: Los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser; actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

Descubre sensaciones nuevas: Permite en los niños explorar sus posibilidades sensoriales y motoras para descubrirse a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que puede alcanzar con sus propias capacidades y así conquistar el mundo exterior (SEQUERA, 2012)

El juego es una actividad grata, practicada cuando desean los niños, siempre está unido a ellos de forma innata. Si se practica el juego en el aula no se romperá esta cadena del niño y niña porque por medio del juego se llega al aprendizaje y el estar dentro del aula, fomenta una estructura más seria, el practicar el juego permite que esto sea más llevadero para un aprendizaje significativo.

El juego debe ser practicado respetando las planificaciones curriculares para su buen funcionamiento, en donde aprovecharan de los rincones, donde se encuentra los recursos didácticos para que el niño se divierta e interactúen mutuamente y así se desarrolle el juego simbólico de forma natural.

2.2.5. VENTAJAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

- El juego es una actividad esencial en el niño para todo el transcurso de su vida.
- Fomenta el aprendizaje infantil de determinados valores culturales, sirve para aprender y practicar rutinas interactivas de habilidades sociales.
- Es la exhibición pública del mundo interior infantil.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

- Incrementa el desarrollo emocional y afectivo creando la cooperación con los iguales potenciando así el desarrollo cognitivo.
- Informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.
- Útil en el aprendizaje de la aceptación de roles.
- Disminuir el egocentrismo.
- Crear un buen ambiente social en el aula y fuera de ella (GUERRA M. , 2010)
- El juego es una fuente de aprendizaje que estimula la atención y la memoria.
- Incorpora el autoconocimiento desarrollando en el niño la conciencia personal y procesos de adaptación socioemocional
- Estimula en los niños el contacto físico y afectivo para incrementar valores en ellos desde pequeños. . (BECERRA, 2011)

El juego simbólico permite el desarrollo de todas las habilidades psicomotrices, logra que el niño se desarrolle de forma social y afectiva para así lograr que ellos expresen sus sentimientos, pensamientos, emociones, dudas, fantasías. Es una actividad fundamental para que el niño y niña se divierta comparta, crea, participe creativamente logrando así desarrollar su lenguaje.

2.2.6. LAS FUNCIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO

- **Emociones:** Estas manifestaciones emocionales, motrices y sensoriales de los niños constituyen un primer contacto con todo lo que lo rodea para conocerse y relacionarse con el medio.
- **Reconocerse:** Comienza en mirar su propio cuerpo (movimientos de brazos y piernas) para incorporar los objetos que le rodean y así manipularlos, y explorarlos.
- **Imitación a lo ficticio:** El niño es capaz de imitar acciones sin que exista lo real del objeto y creara situaciones que reproducen otras situaciones que les llamo la



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

atención y fueron ya vividas. Las actividades ficticias que él crea son el llamado “Juego simbólico”, que le permitirá desarrollar todos esos deseos que en la vida real le resultan difíciles entenderlas y lo incorporar de manera natural en el juego desarrollando así su equilibrio afectivo y social.

- **Imitación a acciones reales:** El niño reproduce lo que sus papás realizan en presencia de él (ejemplo: leer el periódico, la mamá hace la comida).
- **Se identifica con aquello que representa:** (Ejemplo: camina a cuatro patas como un gato).
- **Imaginación:** El niño es capaz de construir escenas cada vez más complejas, y situaciones lúdicas creadas por el mismo y los comparte con otros niños. Los niños se atribuyen varios roles de lo que van a representar (ejemplo: jugar a la mamá y al papá repartiéndose los roles que tendrá que cumplir en la actividad).
- **Imitación inmediata y diferida:** Realizan acciones y situaciones que se han tomado como modelo desde el principio. El juego simbólico contribuye al desarrollo cognitivo del niño ya que, para poder comprender el significado de las ideas, es necesario ponerlas en práctica de manera simbólica (ejemplo: jugar a lavarse los dientes ayuda a comprender el significado “cepillo” y la acción de cepillarse).
- **Separar las cosas reales de su significado:** Ejemplo: Un taco de madera hace de coche, un palo hace de caballo). Por medio del juego simbólico se va evolucionando en el niño para que pueda ir prescindiendo de la acción sobre estos objetos sustitutos y así pensar en los objetos reales sin verlos, porque ya será capaz de elaborar una imagen mental de los mismos que ya ha observado.
- **Aprendizaje y experimentación:** Mediante el contacto el niño refuerza su aprendizaje y lo asimila fácil porque el niño experimenta con el ambiente, lo investiga y lo conoce.
- **Carácter lúdico:** disfrutan en las situaciones de juego y con las acciones lúdicas
- **Memorización:** esta acción les ayuda a mantener por largo tiempo lo aprendido. Los niños recuerdan momentos, personas, objetos, acciones y situaciones observadas o vividas anteriormente.

El juego simbólico hace que los niños desarrollen su intelecto, con la participación activa de sus ideas e imaginación, con esto se consigue que el niño sea capaz de representar a todos sus individuos. El juego simbólico aporta diversos beneficios en los niños tanto el área intelectual como motriz, permitiéndole así crear su propio mundo a través de la imaginación y la creatividad, para incrementar su lenguaje, su relación con el medio natural, social, cultural por medio de la interacción con los demás.

2.2.7. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- Es espontáneo y no presenta una organización rígida frente a la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.
- Permite la liberación de los conflictos ya que el juego ayuda a resolverlos mediante la continuidad en el mismo. (BECERRA, 2011)
- Es innato al ser humano, placentero y divertido, no tiene metas o finalidades intrínsecas, al servicio de otros objetivos.
- El juego es voluntario, libremente elegido por el que lo practica que organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Implica cierta participación activa por parte del jugador, favoreciendo así el proceso socializador.
- Vincula la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, y el desarrollo cognitivo. (DRIS, 2010)



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

Mediante el juego podemos fortalecer nuestra mente y cuerpo, por lo tanto las personas adultas son el eje fundamental para que esta actividad sea cumplida desde la niñez y

lograr un cambio eficiente y eficaz en la educación. Le forma en sus pensamientos; permitiéndolo crear ideas innovadoras, para dar solución a los problemas que se presenten dentro de la práctica del juego y desarrollar en el niño habilidades de entendimiento.

2.2.8. LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

- **Juego sensomotor.-** Consiste en repetir varios movimientos, el niño obtiene placer a través del dominio de sus capacidades motoras y de experimentar el dominio del tacto, la vista y el sonido.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga

- **Juego simbólico.-** Es aquel que implica la representación de un objeto por otro, simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego en el que el niño atribuye toda clase de significados más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fuera el papá, mamá, maestros, peluqueros, camioneros.

Ortega, (1990-1992) concibe el juego simbólico como trascendental para el desarrollo del niño. En sus propias palabras:

“El juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, durante el mismo el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

- **Juegos de construcción.-** En este grupo caben los juegos de modelado y garabateo, el niño, niña mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, cubos, permitiéndoles desarrollar su imaginación y su motricidad fina.
- **Juego de entrega.-** Lo característico de este juego es la entrega y dedicación del niño al material, ejemplos de esta clase de juego es: la pelota, pampas de jabón, arena, etc.
- **Juegos de reglas.-** Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder.
- **Juego de competición.-** Este tipo de juegos es muy interesante pero puede dar lugar a conflictos por el hecho de haber un solo ganador, se pueden modificar las reglas de modo que no haya perdedores, haciendo ver a los niños/as que lo fundamental es el juego y la diversión que se tiene.
- **Juegos tradicionales.-** Juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras, permite interiorizar el medio cultural; fundamentalmente se trata de juegos sociales. (BECERRA, 2011)



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

Existen varios juegos que ayudan al niño a su aprendizaje, descubrimiento, y hasta crear uno nuevo, por lo tanto el juego es de grande importancia para que el niño crezca física y mentalmente motivado a crear nuevas experiencias.

Los juegos simbólicos son necesarios para entender y asimilar el mundo que nos rodea, con ellos se aprenden y se ponen en práctica conocimientos acerca de la sociedad en la que vivimos, el desarrollo del lenguaje está muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan tanto si están solos como si

estuvieran acompañados, favorecen también la imaginación y la creatividad. También poner reglas en los juegos hace que los niños aprenden a seguirla y cumplirlas fomentando en ellos el respeto ya que si no respetan lo que dice el juego no podrá continuar en ellos y también respetar a los niños que están en el juego y esto fomentara en las personas valores desde pequeños.

Teoría Piagetiana del juego simbólico.

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla. (TRIPERO, 2008)

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. (MONOGRAFIAS.COM, 2008)

El juego permite asimilar lo real acomodándolo a su vida misma imitando todo lo que ve ya sea sucesos de su familia como de personajes de la televisión, contribuyendo en el niño y niña una vida más colectiva, y afectiva.

Los personajes del juego

Los niños utilizan en los juegos simbólicos dos tipos de personajes: los estereotipados y los de ficción.

1. Los estereotipados, se caracterizan por la actitud que desempeñan y tratan de semejarse a la realidad. Por ejemplo, el niño hace de mamá o de papá.

2. Los personajes de ficción, tienen nombre propio y proceden de los cuentos, el cine o la televisión y ejecutan conductas más predecibles, ya que poseen un rol característico.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

Lo más frecuente es que los niños no representen a estos personajes, sino que "hablen" con ellos o les hagan partícipes como a uno más. (GUERRA J. , 2013)

Inventan su propio personaje o imitan a los que ya tienen en su mente, con el fin de hacer más divertido y dramático el juego. Todos los pequeños realizan esta actividad ayudándolos a desarrollar su imaginación, la imitación y su integración en el juego.

2.2.9. DESARROLLO

Significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse.

El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa. (SIGNIFICADOS, S-A).

La palabra desarrollo nos permite comprender la acción de crecer, mejorar o progresar tanto a nivel personal, como profesional, o al realizar una tarea, o en relación a un tema en específico.

2.2.10. PSICOMOTRIZ

Es un equilibrio en todo el cuerpo humano ya que puede ser desde el nacimiento o en el transcurso de su crecimiento. (MONTIEL & DÍAZ, S-A)

La psicomotricidad es la capacidad que posee el ser humano de coordinar en un tiempo óptimo el pensamiento (Análisis) y la reacción (Movimiento) ante un determinado estímulo, es decir, la eficacia de movimiento en determinado momento (ZAMBRANO., S-A)

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. (NÚÑEZ & VIDAL, 1994).

El término psicomotriz es un adjetivo proveniente de la palabra psicomotricidad.

Se refiere a un equilibrio tanto de nuestro pensamiento, como de nuestro movimiento ante la reacción de un determinado estímulo, para así poder interactuar de mejor manera con el entorno que nos rodea.

2.2.11. DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Es la evolución de las capacidades del pensamiento y movimiento del niño, de una manera coordinada y eficaz ante un determinado estímulo.

Desde los cinco años, el niño pasa el estadio global al de diferenciación y análisis de los distintos segmentos corporales. (ESBEYDI & SOSA, S-A).



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

El desarrollo psicomotriz es el cambio o la maduración de las distintas áreas de un ser humano, como son el área motriz (caminar, correr, saltar); o el área psíquica (desarrollo del pensamiento, emociones, afectividad.)

2.2.12. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.

La educación psicomotriz en la edad preescolar debe ser una experiencia activa, para que los niños puedan enfrentarse con el medio, y así ellos logren tener un buen desarrollo psicomotriz, permitir que exploren diferentes materiales didácticos, y juegos de forma individual o grupal es una forma de propiciar un progreso total de sus funciones.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

"En la etapa preescolar, la actividad motriz global lúdica, por consiguiente fuente de placer, es prioritaria, para permitir al niño continuar con la organización pràxica, en relación con el desarrollo de sus aptitudes de análisis perceptivo". (INFANCIA, S-A).

La educación psicomotriz se dirige a favorecer la adquisición o a desarrollar la capacidad de percepción temporo espacial y de simbolización, partiendo de la toma de conciencia y control del propio cuerpo.

Es importante precisar que el niño normalmente, cuando esta libremente rodeado de objetos o juguetes, hace naturalmente su propia búsqueda inconsciente, ya que palpa, toca, lanza, desliza, trepa, se tumba sobre ellos, con lo cual va adquiriendo, mediante estos movimientos en relación con dichos objetos, noción de sus formas, texturas, pesos, distancias, volúmenes. (KLUWER, 2011). Es relevante en la edad preescolar que los niños y niñas logren un buen desarrollo psicomotriz a través del juego y la manipulación de materiales didácticos, tanto en el ámbito familiar como escolar.

2.2.13. VENTAJAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

1. Se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

2. Desarrolla el equilibrio, la orientación espacial, estos son elementos de la psicomotricidad necesarios para su maduración corporal.

3. Permite la coordinación viso motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria consideradas habilidades básicas para el aprendizaje.

4. Dota a los niños de mayor número de actividades vivencias tanto en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) como en un plano de coordinación manual (coger objetos pequeños, punzar, pintar, escribir).

5. Potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

6. El niño produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno.

7. Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

8. Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) los niños construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con

otros, desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.
(INFANCIA, S-A)

Es muy ventajoso ayudar al niño en la maduración de estas funciones, estimulándolo y proporcionándole todo el apoyo y afecto necesario para que adquiriera todas estas destrezas.

Teorías que fundamentan la psicomotricidad

- **Jean Piaget:** sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento. Piaget afirma “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”.
- **Henry Wallon:** considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.
- **Bernard Aucouturier:** considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo”.
- **Julian de Ajuriaguerra:** propuso en los años cincuenta una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento que no respondían a la terapia tradicional. Sus trabajos se refieren mayormente al desarrollo de la postura y a la

capacidad de observar un objeto, acercarse a él, agarrarlo con la mano y manipularlo. (PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS, 2013)

Dominio psicomotor

Está relacionado con los movimientos corporales y su control, por ejemplo:

1. Manipulación, movilización y toma de contacto con los objetos.
2. Control del cuerpo u objetos, en diversas actividades lúdicas
3. Movilización y control del cuerpo de sus diversas partes. (MUÑOZ, 1996)

Por medio del dominio psicomotor, se puede formar al niño gratamente en su motricidad fina y gruesa para que se desenvuelva en distintas situaciones controlando sus movimientos y capacidades de socialización e integración deportivas y recreativas para que fomenten un equilibrio físico e intelectual. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, y su capacidad para resolver problemas. (INFANCIA, S-A)

Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño.

2.2.14. FUNCIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos:

1. **Funciones neuromotrices:** que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

como, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir.

2. Las funciones psíquicas: que engloba procesos de pensamiento, memoria, pensamiento, organización espacial y temporal.

Poco a poco, a medida que adquiera más destrezas motoras, irá: desarrollando su visión, observará a las personas y cosas que lo rodean, será capaz de coger los objetos que desee y descubrir sus formas y funciones, cada vez estará más capacitado para moverse, desplazarse, y la capacidad de caminar, correr, saltar le permitirá ser independiente y dominar su entorno, son estas experiencias las que servirán de base para su desarrollo mental.

La psicomotricidad es muy importante en todo el desarrollo de nuestras funciones, desde la temprana infancia vamos explorando el mundo que nos rodea a través de la manipulación de objetos, y a medida que van evolucionando nuestras destrezas motoras.

Conductas motrices:

Los niños y niñas a la edad de cuatro años deben tener;

Peso: 15.5 Kg **Talla:** 100 cm **Perímetro cefálico:** 51 cm

Conductas:

- Presenta mayor equilibrio y coordinación
- Sube y baja escaleras corriendo, pero salta con torpeza dos escalones.
- Lanza una pelota por encima de un objeto.

- Imita el salto del sapo y el caminar de un enano.
- Alcanza un objeto que se encuentre por encima de él.
- Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.
- Puede coger un balón grande cuando se lanza.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin González . – Gabriela Mayorga

- Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.
- Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.
- Se lava la cara, manos y se cepilla los dientes.
- Puede llevar el brazo hacia atrás con mayor independencia y ejecutar un potente tiro de voleo.
- Da de 7 a 8 saltitos sucesivos sobre el mismo lugar con las piernas ligeramente flexionadas.
- Flexiona el tronco en ángulo recto y mantiene esta posición, teniendo los ojos abiertos, pies juntos y manos en la espalda.
- Se viste y desviste solo.
- Perfecciona la posición erguida.
- Sabe utilizar los cierres.
- Realiza cortes con un buen manejo de tijeras.
- Utiliza indistintamente ambas manos hasta esta edad, aunque tiene una preferencia manual establecida.
- Se amarra las agüetas de los zapatos con facilidad.
- Ensarta una aguja.
- En el dibujo no usa ángulos y no respeta contornos; traza una cruz y una línea oblicua.

- Realiza aposición y oposición con una y ambas manos, con los ojos abiertos.
- Usa el lápiz con presión correcta y manejo torpe.
- Dobla servilletas, pañuelos o hace barcos, por imitación.
- Modela figuras completas sugeridas, colocándolas de pie.
- Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza.
- Logra tocarse la punta de la nariz con los ojos cerrados.
- Describe círculos con el dedo índice, teniendo los brazos extendidos hacia lados.
- Señala todas las partes del cuerpo y nombra la mayoría.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González . – Gabriela Mayorga

Destrezas: Realiza aposición y oposición con ambas manos en forma secuencial. Dibuja burdamente la figura humana con más detalles, como cuello y tronco.

Sensorio-percepción

- Imita trazos horizontales, verticales y circulares formando figuras.
- Diferencia actividades del día y de la noche.
- Agrupa figuras geométricas por colores, sin variables.
- Realiza laberintos complejos
- Ordena tres episodios de A, B, C.
- Coloca objetos con relación a otros, hasta de 5 tamaños
- Realiza pintura dactilar, respetando límites y colorea libremente.
- Observa las diferentes partes de que se compone un objeto, su posición en el espacio y la relación que guardan las partes entre sí.
- Identifica y compara líneas cortas y largas.

- Cuenta por lo menos 3 objetos y los designa correctamente por su nombre.
- Maneja los conceptos cerca, lejos, dentro, fuera, entre, junto, con relación a él y a otros.
- Identifica un objeto perdido en un fondo un poco más complejo.
- Reproduce estructuras rítmicas de 3 golpes con igual intensidad.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

- Repite pequeñas canciones y versos, discrimina 50 palabras.
- mediales, sobre todo /t/, /d/, /o/. Ejemplo: "El plao", por el plato.
- Inflar las mejillas, mostrar los dientes y masticar correctamente; succiona líquidos, semisólidos y algunos sólidos con medio popote. (JOSÉ BARRETO JIMÉNEZ, 2002)

Nivel de interiorización

- Se encuentra en la etapa pre-conceptual, pensamiento prelógico-intuitivo.
- Hace escenas y representaciones de la vida diaria con los juguetes, es decir, que tiene integración y relación
- Adquiere significados, tiene creatividad en los juegos y es imitativo.
- Tiene la capacidad de elegir varios objetos en los que finalmente trabaja en sucesivas representaciones.
- Utiliza argumentos más complejos.
- Establece relación asociativa con juguetes.
- Establece en el juego relaciones asociativas entre algunos objetos, sin que la tengan.
- Inicia agrupamiento espacial, no con todos los elementos.
- Empieza a adquirir personalidad a través de la conciencia que adquiere del yo.

- Opera dentro de un sistema de reglas y juega realizando acciones que en realidad son prohibidas o temidas.
- Tiene noción temporal referida a hechos concretos.
- Lo que aprende y entiende lo interioriza y así va formando su propio lenguaje.



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

- Cuenta con un juego simbólico representativo de una manera más especializada y específica.
- de tópicos y el tiempo de conversación.
- Modifica el lenguaje, de acuerdo con el ambiente.
- Toma roles de las personas conocidas durante el juego.

2.2.15. LA PSICOMOTRICIDAD FINA

"La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a una exigencias de exactitud en su ejecución." (COMELLAS, 2003)

Se encarga de los movimientos de las manos, la coordinación viso motriz, los gestos, e implica realizar una serie de actividades de coordinación y precisión para ejercitar los músculos y a la vez desarrollar la parte psíquica de una o varias partes del cuerpo.

2.2.16. LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA.

Son movimientos corporales y desplazamientos como es correr, saltar, caminar, etc. Para desarrollar la psicomotricidad gruesa, se hacen actividades que requieran un

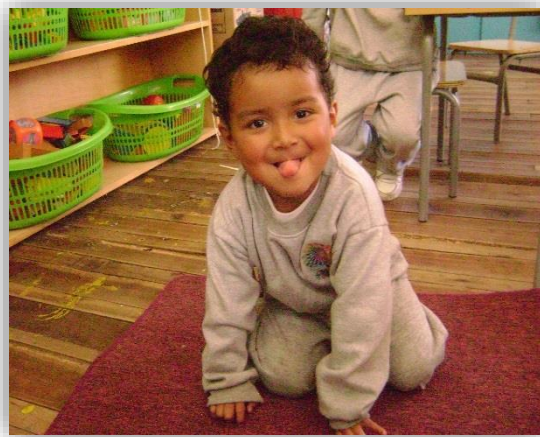
mayor esfuerzo físico como: gatear, escalar, caminar, aullando, rebuznando, ladrando, etc.

"El cuerpo, como interlocutor del sujeto con el medio, requiere un dominio y una flexibilidad para realizar los movimientos necesarios para una tarea determinada. (COMELLAS, 2003).

La psicomotricidad gruesa tiene que ver con todos los movimientos corporales que ayuda al niño a estimular su cuerpo y mente.

El papel de la familia en el desarrollo psicomotriz

La familia tiene un papel de gran importancia como grupo primario en el que el niño mantendrá unas relaciones privilegiadas, que permanecerán a lo largo de toda su vida, en los planos dinámicos y efectivo, y que serán a su vez el referente para la comprensión de la realidad, favoreciendo su proceso madurativo global. En relación con el desarrollo psicomotor será determinante, tanto



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González. – Gabriela Mayorga.

por las actitudes como por los recursos que buscará para favorecer dicho desarrollo. En relación con las actitudes, son un factor determinante de comportamientos, de modelos y de respuestas ante múltiples situaciones. El niño necesita moverse, experimentar, poner a prueba sus posibilidades y, al mismo tiempo, sentirse motivado por las personas que están a su alrededor todo el tiempo como son la familia para sentirse estimulado.

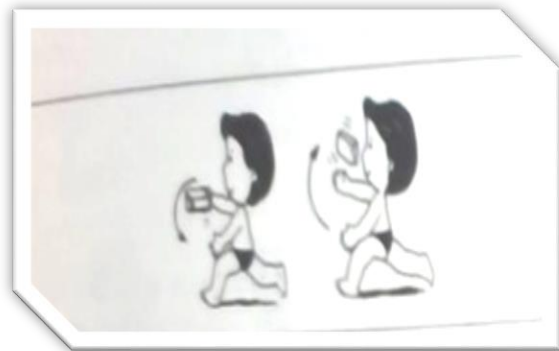
Los adultos que lo rodean deben fomentar esta experimentación dando recursos para ello: prendas de vestir, tipo de calzado cómodo, evitar estereotipos relacionados con los modelos de género que sólo se justifican culturalmente, enseñar estrategias de

actuación para abordar las acciones, facilitar el rendimiento y potenciar el placer el logro, de las diferentes situaciones y la auto superación. (COMELLAS, 2003)

La familia juega un papel fundamental en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, tanto en las actitudes como en los recursos que brinden al niño para desarrollarse tanto en sus funciones motrices como psíquicas. Los familiares serán los encargados de ayudar a los niños en su formación integral, motivándoles, ofreciéndoles materiales y recursos para facilitarles sus logros. Es importante tomar en cuenta que todo el apoyo que ofrezca la familia será crucial en la formación y personalidad de los niños.

2.2.17. JUEGOS DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Ladrillos de madera. Es un elemento muy útil para el trabajo de equilibrio en la etapa preescolar; ofrece otras posibilidades como el desarrollo de la percepción sensoriomotriz o el esquema corporal. (ZAPATA, OSCAR, 2004)



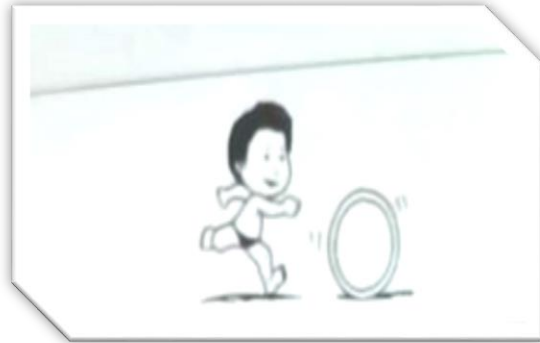
FUENTE: La psicomotricidad y el niño
Adaptado por: Jaquelin González, Gabriela Mayorga
(ZAPATA, OSCAR, 2004)

- Se pueden utilizar dimensiones de 15 o 20 cm por 25 o 30 cm de grosor.
- La educadora debe observar que los ladrillos de madera estén bien pulidos y sin bordes filosos, de forma que no lastimen las manos de los niños.
- Correr con el ladrillo de madera y pasarlo de una mano a otra.
- Correr y pasar de una mano a la otra; cuando la educadora lo indica, ponerlo en el suelo, apoyar los dos pies sobre él y girar boca arriba, con las manos apoyadas en el suelo.
- Con los ojos cerrados caminar alrededor del ladrillo; cuando la educadora lo indique, pararse sobre él.
- En cuclillas, llevarlo sobre los muslos; lo mismo pero saltando y sin que se caiga.

- Con los antebrazos flexionados, llevarlo con uno y otro. Lo mismo, pero apoyando sobre el hombro.

Aros. _ Este elemento es muy antiguo.

Las ventajas didácticas que ofrece son, primero que es muy motivador para los alumnos, y segundo que permite desarrollar una amplia gama de actividades (hacerlo rodar, lanzarlo, manipularlo, dejarlo en el suelo, y saltarlo de diferentes maneras.



FUENTE: La psicomotricidad y el niño
 Adaptado por: Jaquelin González, Gabriela Mayorga
 (ZAPATA, OSCAR, 2004)

Motivacionalmente es atractivo para

la etapa maternal y preescolar porque permite a los niños colocarse adentro, como si fuera una casita. (ZAPATA, OSCAR, 2004)

- Rodar el aro y seguirlo hasta que se detenga.
- Dentro del aro, tomado con las manos, correr por todos los lados, sin golpear a los compañeros.
- Con los aros en el suelo, los niños corren, saltan entre ellos sin pisarlos.

Bastones. _Son elementos, que permiten en el niño la manipulación y distracción. Logrando así que al niño y niña les guste participar y desarrollar su estado físico e intelectual. Motivacionalmente es atractivo para la etapa maternal y preescolar porque permite a los niños jugar en el medio natural. (ZAPATA, OSCAR, 2004)

- Los niños corren libremente y cada vez que se encuentran con un bastón los saltan.
- Por parejas, cada niño toma un bastón; uno con los brazos abiertos y el otro por el medio; traccionar.
- Con dos bastones, uno en cada mano, traccionar y tratar de arrastrar al compañero.

2.3. HIPÓTESIS

El juego simbólico influye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2015-2016”

2.4. MATRIZ DE VARIABLES

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

El juego simbólico

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo psicomotriz

2.5. MATRIZ DE VARIABLES. Variable independiente: Juego simbólico

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.</p>	<p>Capacidad</p> <p>Crear</p> <p>Hechos</p> <p>Imaginativos</p>	<p>Realiza juegos imaginativos para relacionarse con los demás.</p> <p>Juega a imaginar personajes para descubrir el mundo que le rodea porque así experimenta nuevas formas de interactuar con los demás.</p> <p>Participa en el juego para dar a conocer sus ideas y opiniones.</p> <p>Crea situaciones e historias diversas para dar a conocer sus ideas porque le permite incrementar su lenguaje.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación</p>

Variable Dependiente: Desarrollo psicomotriz

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Es la evolución de las capacidades del pensamiento y movimiento del niño, de una manera coordinada y eficaz ante un determinado estímulo</p>	<p>Evolución</p> <p>Capacidades</p> <p>Coordinada</p> <p>Estímulo</p>	<p>Experimenta maduración en sus destrezas físicas y psíquicas para participar en el juego.</p> <p>Piensa diferentes formas de jugar para utilizar todos los materiales de su entorno.</p> <p>Realiza ejercicios de manera activa y eficaz, de acuerdo a sus habilidades motrices y racionales.</p> <p>Reacciona de acuerdo al incentivo que se le brinde en las actividades lúdicas.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación</p>

2.6. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Adquisición: contempla tres usos para la palabra adquisición, un vocablo que proviene del término latino adquisitio: la acción de conseguir una determinada cosa, la cosa en sí que se ha adquirido y la persona cuyos servicios o intervención están ampliamente valorados.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Aspectos: Permite expresar la apariencia que ostenta una cosa o una persona.
(ABC, S-A)

Capacidad: Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo. El término capacidad también puede hacer referencia a posibilidades positivas de cualquier elemento.

(ABC, S-A)

Cefalocaudal: Relativo al eje mayor del cuerpo, el que va desde la cabeza a la parte distal de la columna vertebral.

(ENCICLOPEDIASALUD.COM, s.f.)

Coacción: Fuerza física o presión psicológica que se ejerce sobre una persona para obligarla a decir o hacer algo contra su voluntad.

(es.thefreedictionary.com, s.f.)

Concepto: Entidad abstracta adquirida por la mente humana, son extremadamente importantes en lo referente a la comunicación humana.

(ABC, S-A)

Contigüidad: Cercanía entre dos cosas

(es.thefreedictionary.com, s.f.)

Crear: Es una de las acciones propias y más características que desplegamos los seres humanos en cualquier momento de nuestras vidas, no importando la edad que se tenga, sino contar con una cuota de imaginación y sensibilidad que serán las compañeras y las aliadas más entrañables y apreciadas a la hora del proceso creativo.

(ABC, S-A)

Cronológico: “Cronos”, que es sinónimo de “tiempo”; la palabra “logos”, que es equivalente a “estudio”; y el sufijo “-ikos”, que puede traducirse como “relativo a”.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Cuclillas: Palabra que se utiliza en la locución adverbial en cuclillas, que significa ‘con las piernas completamente flexionadas, como si se estuviera sentado en el suelo pero apoyándose no en él sino en los talones’.

(Oxford Dictionaries Language Matters, s.f.)

Desarrollo: significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa.

(SIGNIFICADOS, S-A)

Desiderativo: Que expresa un deseo: "ojalá vengas pronto" es una oración desiderativa.

(es.thefreedictionary.com, s.f.)

Desinhibición: Liberación de los centros nerviosos del control que ejercen normalmente los centros psíquicos superiores (encéfalo); el efecto es la aparición de movimientos anormales, trastornos del tono e incluso comportamientos antisociales.

(DOCTISSIMO, s.f.)

Destreza: es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien.

(ABC, S-A)

Dinámica: Puede tratarse de algo vinculado a la fuerza cuando genera algún tipo de movimiento; de la estructura de fuerzas que se orientan hacia una meta; de la intensidad que puede llegar a alcanzar una actividad o acción; o de la rama de la mecánica que se encarga de los principios que regulan el movimiento de acuerdo a las fuerzas que lo generan.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Eficaz: Del latín *efficacia*, la eficacia es la capacidad de alcanzar el efecto que espera o se desea tras la realización de una acción. No debe confundirse este concepto con el de eficiencia (del latín *efficientia*), que se refiere al uso racional de los medios para alcanzar un objetivo predeterminado (es decir, cumplir un objetivo con el mínimo de recursos disponibles y tiempo).

(DEFINICION.DE, s.f.)

Elicitar: Verbo transitivo, usado en lenguaje técnico en psicología y sociología principalmente para indicar el acto de extraer información de una persona o un grupo de personas.

(LAS PALABRAS Y SUS SIGNIFICADOS, s.f.)

Evolución: Idea de un crecimiento o de un desarrollo gradual hacia un nivel o estadio mejor, es decir, de avanzada.

(ABC, S-A)

Frivolidad: es un término que usamos con frecuencia en nuestro idioma cuando queremos expresar, respecto de algo o alguien, que se destacan por su superficialidad, aún frente a situaciones que demandan una postura o un

comportamiento comprometido que se aleje de la falta de seriedad recurrente que se ostenta. También podremos decir que la frivolidad es la cualidad del frívolo.

(ABC, S-A)

Habilidad: Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

(ABC, S-A)

Hito: el latín fictus, el término hito tiene distintos usos. Solía usarse como sinónimo de fijo, constante o inalterable, y también para hacer referencia a aquello inmediato, aunque estos significados cayeron en desuso.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Imaginación: Aquella facultad de la mente que nos permite representar en ella las imágenes de las cosas reales como de las ideales.

(ABC, S-A)

Incidencia: Influencia o efecto que tiene una cosa sobre otra.

(es.thefreedictionary.com, s.f.)

Interrelación: Correspondencia mutua entre personas, cosas o fenómenos.

(es.thefreedictionary.com, s.f.)

Instrumento: es una palabra que describe el elemento que, al ser combinado con otras piezas, sirve en el ámbito de los oficios o las artes para determinados propósitos. El término puede aprovecharse como sinónimo de herramienta, máquina o utensilio

(DEFINICION.DE, s.f.)

Lúdica: Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

(WIKIPEDIA., s.f.)

Movimiento: es un cambio de posición o de lugar de alguien o de algo. Es también el estado en que se encuentra un cuerpo mientras cambia de posición. Esta palabra también significa sacudida o agitación de un cuerpo.

(SIGNIFICADOS, S-A)

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

(SIGNIFICADOS, S-A)

Paulatino: El primer paso necesario que hay que dar para poder entender el significado del término paulatino es descubrir su origen etimológico. En este sentido, tenemos que dejar patente que deriva del latín, más exactamente de “paulatim”, que puede traducirse como “poco a poco”. No obstante, no hay que pasar por alto tampoco que este, a su vez, emana del adverbio “paulum”, que es equivalente a “poco” y que está relacionado con el adjetivo “paucus”, que también significa “poco”

(DEFINICION.DE, s.f.)

Percepción:(del latín perceptio) consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas. Se trata de una función psíquica que permite al organismo captar, elaborar e interpretar la información que llega desde el entorno.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Praxis: proviene de un término griego y hace referencia a la práctica. Se trata de un concepto que se utiliza en oposición a la teoría. El término suele usarse para denominar el proceso por el cual una teoría pasa a formar parte de la experiencia vivida.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Preoperacional: En esta etapa, además, el niño ya no está tan centrado en la acción, sino en la intuición, ya que puede evocar experiencias pasadas, y por lo tanto, anticiparse a la acción.

(EQUILIBRIUM, s.f.)

Prescindiendo: Es un término que deriva del latín pressio y que hace referencia a la acción y efecto de comprimir o apretar. Este verbo, por su parte, se asocia a ajustar, oprimir, estrechar o apiñar algo. La presión, por lo tanto, puede ser una fuerza que se ejerce sobre algo.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Progresión: es un término que procede del vocablo latino progressio. El concepto se emplea para nombrar al avance o el desarrollo de algo. La noción puede vincularse al verbo proseguir, que consiste en mantener o prolongar aquello que ya se ha comenzado.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Psicomotricidad: Se ocupa de estudiar y determinar la interacción que se establece entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento de esa persona y como estas resultan ser muy importantes para su desarrollo como individuo, para desarrollar su capacidad de expresión y de relacionarse positiva y efectivamente con el mundo que lo rodea y en el cual está inserto.

(ABC, S-A)

Segmento: Con origen en el vocablo latino segmentum, el concepto de segmento describe a la porción de una recta que está delimitada por dos puntos. Desde la perspectiva de la geometría, una recta es producto de la unión de infinitos segmentos y puntos; el segmento, en cambio, sólo es una porción de recta unida por un par de puntos.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Semiótica: Se conoce como semiótica a la teoría que tiene como objeto de interés a los signos. Esta ciencia se encarga de analizar la presencia de éstos en la sociedad, al igual que la semiología. Ambos conceptos son tomados como sinónimos por el diccionario de la Real Academia Española (RAE), aunque los expertos establecen algunas diferencias.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Simbólico: sirve para designar a todo aquello que expresa un simbolismo, algo no concreto o evidente. Lo simbólico es lo que se genera a partir de la presencia de símbolos. Los símbolos pueden ser cualquier tipo de representación gráfica, oral o gestual que reemplaza a una idea, a una forma de sentir, a una opinión,

(ABC, S-A)

Sistematicidad: El concepto de sistematicidad en el trabajo científico, se refiere a la forma ordenada de cómo debe avanzar el proceso investigativo, conforme a un plan previamente concebido.

(SIGNIFICADOS DE, s.f.)

Socialización: proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

(DEFINICION.DE, s.f.)

Traccionar: tirar de algo para moverlo o arrastrarlo, y especialmente los carruajes sobre la vía. Someter a un cuerpo a un esfuerzo por la acción de dos opuestas que tienden a alargarlo.

(QUE-SIGNIFICA.COM, s.f.)

Técnica: Se define la manera en que un conjunto de procedimientos, materiales o intelectuales, es aplicado en una tarea específica, con base en el conocimiento de una ciencia o arte, para obtener un resultado determinado.

(SIGNIFICADOS, S-A)

Verosímiles: Es aquello que tiene apariencia de verdadero, que resulta creíble para quien lo observa. Esto no implica que se trate de una situación real, sino que es transmitida en un contexto determinado, respetando una serie de reglas y manteniendo un nivel aceptable de coherencia entre los diferentes elementos que la constituyen.

(DEFINICION.DE, s.f.)

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En esta parte se estableció las estrategias que adoptamos para la investigación del problema planteado, por lo tanto:

El tipo de investigación que se utilizó en el Trabajo de Investigación fué de campo.

Investigación de campo: Permitió la obtención de datos, institución, conocer la forma cómo se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas que son objetos de estudio.

Al mismo tiempo se dió en el lugar de los hechos

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se trató de una investigación, aplicada, documentada, de Campo.

En esta parte se identificó hasta donde se llegó en la investigación, en definitiva el grado de profundidad del estudio es:

Investigación Aplicada._ Se determinó si el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz se realizó con la aplicación y ejecución de la ficha en base a otras investigaciones como referencia.

Investigación Documentada._ Permitió recolectar, analizar y dar información, mediante revistas, documentos, libros, sitios web; la investigación fue de carácter documental.

Investigación de campo._ Se averiguó la manera cómo se desarrolló el proceso de enseñanza aprendizaje del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas.

3.3. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN (DIAGNÓSTICA, EXPLORATORIA)

Campo._ Debido a que se plasmó en el lugar donde acontecieron los hechos, donde fue necesaria la realización de este trabajo, se estableció una relación entre los objetos de estudio y la realidad, y se realizó en el lugar donde se manifestó el problema.

Documental._ Porque se reforzó en obras, instrumentos y bibliografías escritas y virtuales, recolectadas en otras investigaciones.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población o universo de nuestra investigación constituyó los niños de 4 - 5 años del centro infantil “San Rafael” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo período 2015 – 2016

INTEGRANTES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Niños	30	100%
Total	30	100%

Fuente: Centro Infantil “San Rafael”

Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Para recolectar la información pertinente en la presente investigación se procedió a la aplicación de:

Técnica:

Observación al comportamiento de los niños y su relación con los demás; si se involucran en el juego.

Instrumento:

Ficha de observación es una hoja que permite encausar la acción de observar ciertos fenómenos que estén relacionados al juego simbólico en el desarrollo psicomotriz.

3.6.TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para la aplicación de esta investigación, se realizará de la siguiente manera:

Organización, procesamiento, análisis e interpretación de los datos; donde se manejará cuadros y gráficos, mediante el siguiente procedimiento:

- Obtención de datos
- Procesamientos de datos
- Análisis e interpretación de resultados.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

4.1.FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DE INICIAL 2 “A” DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”

1. Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.

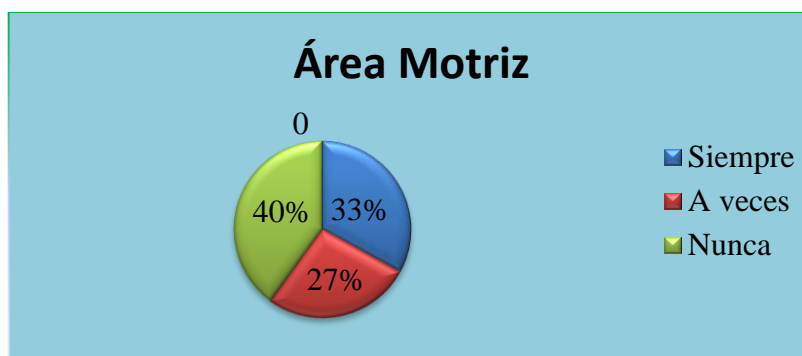
CUADRO N° 1

ÁREA MOTRIZ 4 años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	33%
A veces	8	27%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 1



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: Dentro de este parámetro, se puede observar que el 40% de los niños, no posee mayor fuerza, resistencia ni coordinación. Tan solo un 27% de ellos demostró un mejor desarrollo en estas áreas.

Interpretación: La mayoría de niños no demostraron un correcto desarrollo en el área motriz, puesto que no realizaron de forma adecuada las actividades propuestas para valorar su fuerza, resistencia y coordinación.

2. Tiene una preferencia manual establecida.

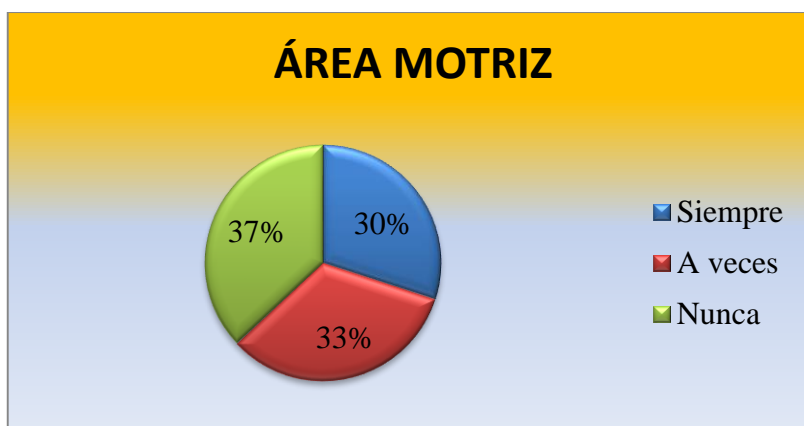
CUADRO N° 2

ÁREA MOTRIZ 4 años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	10	33%
Nunca	11	37%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 2



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: Dentro de este indicador se puede notar que el 37% de los niños de 4 años, aún no tiene preferencia manual establecida, el 30% lo intenta hacer, y un 33% utiliza ambas manos, y tiene una predilección por hacer algunas actividades con la una y otras actividades con la otra.

Interpretación: Se puede apreciar que algunos de los niños para realizar actividades manuales y deportivas utilizan cualquiera de sus dos manos es decir que no tiene preferencia por usar solo una mano y la mayoría utiliza una sola mano como preferencia para realizar actividades grafoplásticas

3. Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza digital.

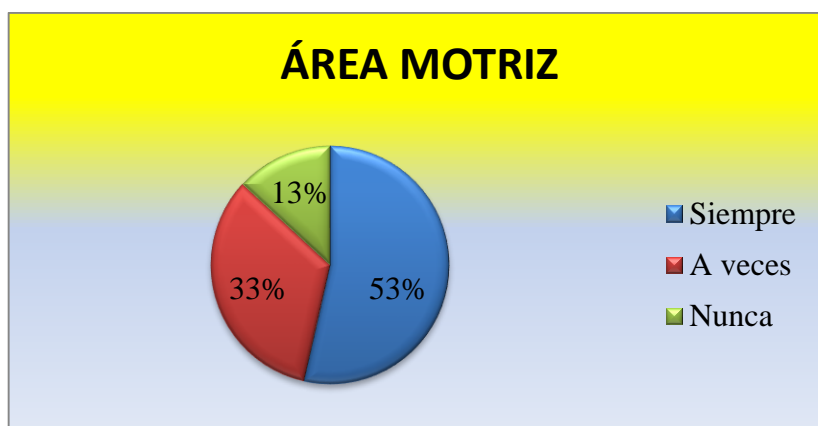
CUADRO N° 3

ÁREA MOTRIZ 4 años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	16	53%
A veces	10	33%
Nunca	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 3



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: Dentro de este parámetro podemos observar que el 53%, es decir la mayoría de niños puede agarrar objetos utilizando la pinza digital, un 33% lo hace en menor medida, y sólo un 13% aún no utiliza correctamente los dedos para coger algún instrumento.

Interpretación: Los niños hacen correcto uso de la pinza para manipular objetos así establecen una coordinación de su psicomotricidad fina y al momento de realizar trabajos podrán desenvolverse de forma más práctica y fácil. Mientras que pocos agarran objetos formando la pinza digital lo que dificulta su motricidad fina.

4. Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.

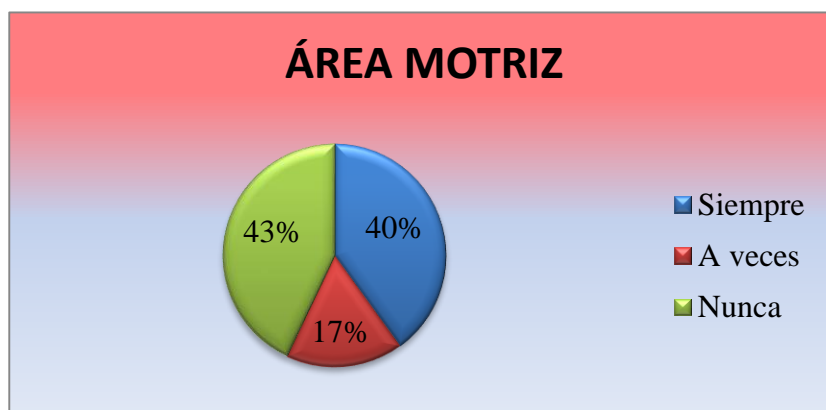
CUADRO N° 4

ÁREA MOTRIZ 4 años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	40%
A veces	5	17%
Nunca	13	43%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 4



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: Podemos apreciar porcentajes similares en cuanto a la capacidad de los niños para mantenerse en una sola pierna, así el 43% tiene dificultades, y un 40% logra hacerlo de manera correcta. Un 17% lo intenta con cierta dificultad.

Interpretación: Se puede notar que en cantidades similares, algunos niños logran mantener el equilibrio al pararse en un solo pie, y otros no lo consiguen porque no están lo suficientemente estimulados, necesitando así de actividades que desarrollen sus funciones de motricidad gruesa.

5. Representa con gestos su estado de ánimo.

CUADRO N° 5

JUEGO SIMBÓLICO 4 años

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	9	30%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 5



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: La mayoría de niños, en un 40% no consigue expresar con gestos sus emociones y sentimientos. Un 30% lo intenta hacer aunque no de manera adecuada, y un 30%, consiguieron hacerlo bien.

Interpretación: Se puede apreciar en este indicador, algunos niños no expresa con gestos si está enojado triste o alegre porque le da vergüenza de que sus compañeros se burlen, lo que dificulta que puedan demostrar sus sentimientos, emociones o deseos. La mayoría no tuvo problemas de hacer distintos gestos y también demostraron disfrutar de ello ya que les pareció gracioso imitar su estado de ánimo.

6. Juega solo o tiene amigos imaginarios

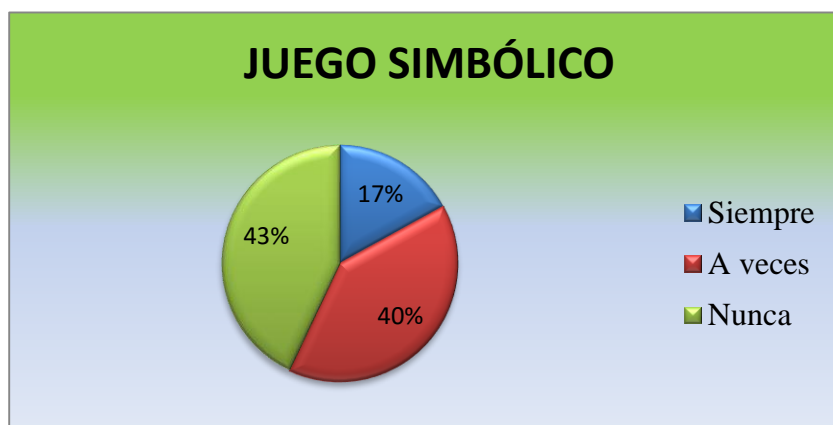
JUEGO SIMBÓLICO 4 AÑOS

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17%
A veces	12	40%
Nunca	13	43%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 6



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

Análisis: Se puede evidenciar en un 43% los niños a esta edad juegan más en grupo, que estando solos, aunque en un 40% lo hacen en menor frecuencia. Tan solo un 17% de ellos, se aislan del grupo.

Interpretación: En este parámetro se puede notar claramente que no suelen jugar solos en la mayoría de ocasiones, más bien prefieren estar con otros niños, intercambiando ideas, sentimientos, emociones, donde aprovechan a lo máximo con estas actividades para desarrollar su imaginación.

7. Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.

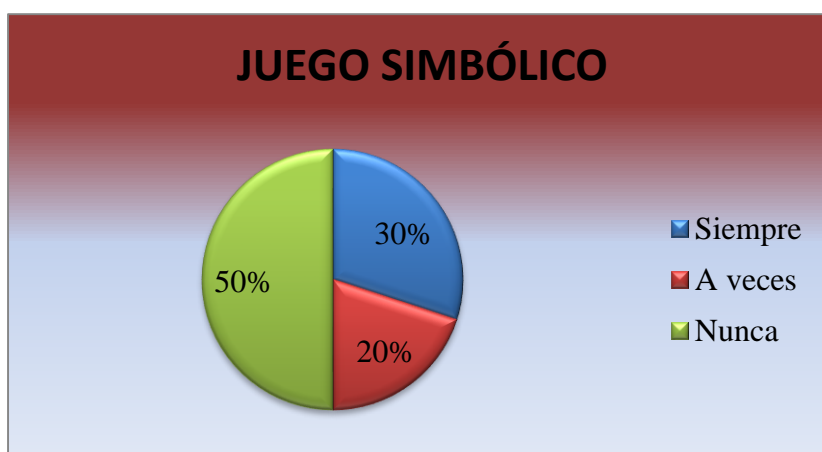
CUADRO N° 7

JUEGO SIMBÓLICO 4 AÑOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30%
A veces	6	20%
Nunca	15	50%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 7



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

Análisis: Dentro de este aspecto observado, el 50% no utiliza bloques para realizar construcciones, un 30% si lo hace y un 20% intenta en ocasiones hacer uso de este material.

Interpretación: Se puede evidenciar según las actitudes de algunos de los niños, a veces, no juegan con bloques, y a la mayoría les encanta practicar este ejercicio ya que le llama la atención y fortalece su equilibrio motriz en donde apreciamos que necesitan utilizar más este recurso a la hora del juego para desarrollar la motricidad fina y en si la imaginación a la hora de construir.

8. Asume roles de otras personas.

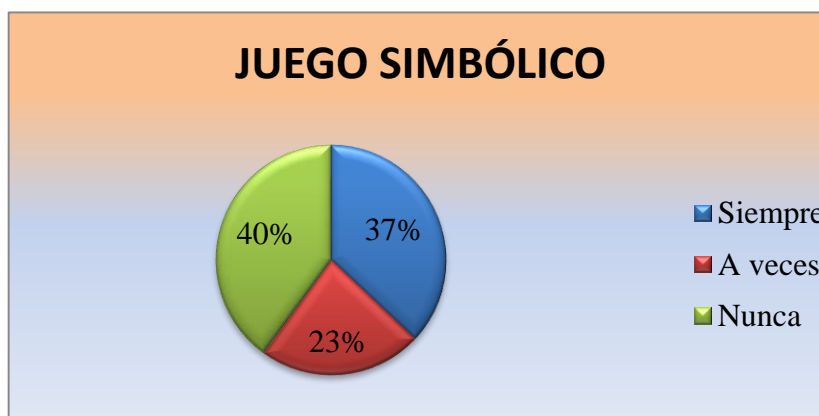
CUADRO N° 8

JUEGO SIMBÓLICO 4 AÑOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	37%
A veces	7	23%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 8



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mavorea

Análisis: Dentro de este aspecto, se puede observar que en un 40% en el momento de jugar no asumen roles de otras personas, sin embargo un 37% consiguieron imitar a otras personas, un 23% lo hizo algunas veces en menor frecuencia.

Interpretación: La mayoría de niños cuando juega si asumen roles de otras personas, y se divierten haciéndolo, por lo que en gran parte consiguieron imitar y adoptar otros personajes lo que en si les permite establecer distintos roles y compartir entre ellos, ideas e imaginaciones de lo real o lo ficticio mientras que pocos niños no les gusta asumir roles de otras personas por problemas de timidez.

9. Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños.

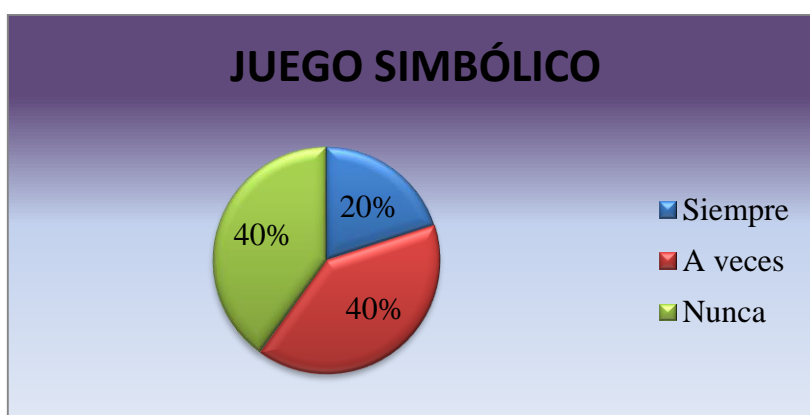
CUADRO N° 9

JUEGO SIMBÓLICO 4 AÑOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	20%
A veces	12	40%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

GRÁFICO N° 9



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga

Análisis: En este parámetro la mayoría de casos en un 40%, no tuvieron la iniciativa de iniciar un juego grupal, o sólo pocas veces lo intentaron, es decir en un 40%. Tan solo un 20% de niños inició alguna actividad lúdica.

Interpretación: Se puede notar que los niños jugaban en grupo, pero no solían iniciar ellos el juego en la mayoría de casos, es decir, no propiciaban iniciar un juego, pero también existieron niños con grandes iniciativas de ser ellos los protagonistas y demostrar sus habilidades y capacidades en el grupo

10. Crea escenarios e imagina lugares

CUADRO N° 10

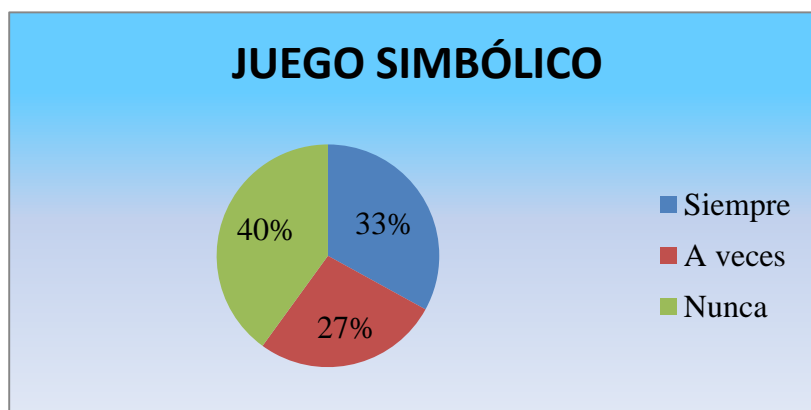
JUEGO SIMBÓLICO 4 AÑOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	33%
A veces	8	27%
Nunca	12	40%
Total	30	100%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

GRÁFICO N° 10



Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil "San Rafael"

Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

Análisis: Se evidencia que en un 40% no lograron imaginar un lugar para jugar, un 33%, si lo consiguió, y en menor medida un 27% pocas veces recrearon espacios y escenarios lúdicos.

Interpretación: Se puede apreciar en la mayoría de los casos que los niños no lograron desarrollar su imaginación para inventar lugares y espacios nuevos para poder jugar, lo que supone un problema para potenciar su aprendizaje mediante el juego simbólico, las docentes por medio de retiros familiares desarrollaran en los niños conocimiento de lugares nuevos y así ellos ampliaran sus conocimientos y podrán compartir entre sus compañeros las experiencias que tuvieron.

4.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE INICIAL 2 PARALELO “A”, DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”

4.2.1. CUADRO DE RESUMEN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: ANTES.

CUADRO N° 11

TABULACIÓN		PARÁMETROS DE MEDICIÓN.					
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
N°	ASPECTOS A OBSERVAR.	F	%	F	%	F	%
1	Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.	10	33%	8	27%	12	40%
2	Tiene una preferencia manual establecida.	9	30%	10	33%	11	37%
3	Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza.	16	53%	10	33%	4	13%
4	Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.	12	40%	5	17%	13	43%
5	Representa con gestos su estado de ánimo.	9	30%	9	30%	12	40%
6	Juega solo o tiene amigos imaginarios	5	17%	12	40%	13	43%
7	Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.	9	30%	6	20%	15	50%
8	Asume roles de otras personas	11	37%	7	23%	12	40%
9	Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños	6	20%	12	40%	12	40%
10	Crea escenarios e imagina lugares	10	33%	8	27	12	40%

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”
Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco

4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Al realizar la investigación del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de los niños de Inicial 2 “A”, se tomó en consideración la ficha de observación aplicada a los niños, desempeñando en si la importancia del juego simbólico para el desarrollo intelectual, social, motriz del niño en si un mejor desarrollo de sus habilidades para generar en su medio la correcta aplicación de la misma y utilizarla en sus actividades diarias. Con la aplicación y los resultados se demuestra que la hipótesis planteada queda confirmada.

CAPÍTULO V

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.2. CONCLUSIONES

- Se demostró la importancia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz al ser una herramienta que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño
- Se comprobó las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz ya que es una estrategia que permite al niño relacionarse con su medio, exprese su temores, inquietudes, y emociones.
- Se investigó las funciones del juego simbólico, determinando así su relevancia en el desarrollo psicomotriz al crear un escenario lúdico en donde los infantes manifiesten su mundo interior, les permite asumir roles, le ayuda a formar su pensamiento y a solucionar de manera más eficiente los problemas que se les presente en su entorno diario

5.3. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes tomar en cuenta la importancia del juego simbólico a la hora de realizar actividades lúdicas ya que radica esencialmente en desarrollar el pensamiento a la vez que incrementa su potencial motriz en los niños de 4-5 años del Centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2015-2016”
- El juego simbólico como una ventaja en el aprendizaje del niño se recomienda practicarlo y que sea un método de enseñanza para que desarrollen sus habilidades psicomotrices.
- Es aconsejable seguir recabando información de las funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz para incrementar más conocimientos de este tema como apoyo de enseñanza aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

(s.f.).

ABC, D. (S-A). *definicion abc*. Obtenido de definicion abc:
<https://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolo>

BECERRA, N. (29 de Marzo de 2011). *LOS JUEGO TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ*. Obtenido de Proyecto de investigacion:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/214/1/T-UCE-0010-35.pdf>

BUHELLI, D. (S-A). *Cosas de la infancia*. Obtenido de El juego simbolico:
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>

COMELLAS, M. J. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Espana: CEAC.COM.

DEFINICIÓN ABC. (S-A). *tu diccionario hecho facil*. Obtenido de tu diccionario hecho facil: <http://www.definicionabc.com/general/capacidad.php>

DEFINICION.DE. (s.f.). Obtenido de *DEFINICION.DE:*
<http://definicion.de/adquisicion/>

definicion.de/praxis. (s.f.).

DOCTISSIMO. (s.f.). Obtenido de *DOCTISSIMO:* <http://salud.doctissimo.es/>

DRIS, M. (2010). Importancia del juego en educación infantil y primaria. *Revista digital, innovacion y experiencias*, 7.

DUCHI, N. (2015). LA RECREACIÓN INFANTIL Y EL LENGUAJE CORPORAL. En D. nancy, *LA RECREACIÓN INFANTIL Y EL LENGUAJE CORPORAL*. Riobamba: P- 06.

ENCICLOPEDIASALUD.COM. (s.f.). Obtenido de *ENCICLOPEDIASALUD.COM:*
<http://www.encyclopediasalud.com/definiciones/cefalocaudal>

EQUILIBRIUM. (s.f.). Obtenido de EQUILIBRIUM: <http://psicoequilibrium.com/es.thefreedictionary.com>. (s.f.).

[es.thefreedictionary.com](http://psicoequilibrium.com/es.thefreedictionary.com). (s.f.).

ESBEYDI, & SOSA. (S-A). *Psicopedagogia.com*. Obtenido de Definición de desarrollo psicomotor: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/desarrollo%20psicomotor>

GLOSARIO. (S-A). *GLOSARIO*. Obtenido de GLOSARIO: <http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=241&from=action=search%7Cby=O>

GUERRA, J. (2013). *La importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil*. Obtenido de La importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil: <http://www.enplenitud.com/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-infantil.html>

GUERRA, M. (27 de DICIEMBRE de 2010). EL JUEGO SIMBOLICO. *Eduinnova*.

INFANCIA, C. D. (S-A). *Cosas de la Infancia*. Recuperado el 28 de MAYO de 2015, de <http://www.cosasdelainfancia.com/>

JIMENEZ, J., & ISABEL, J. (2000). DIVERSAS CONCEPCIONES PSICOMOTRICES. En J. D. JIMENEZ JOSE ORTEGA, *PSICOMOTRICIDAD TEORIA Y PROGRAMACION PARA EDUCACION INFANTIL, PRIMARIA, ESPECIAL E INTEGRACION* (pág. 10). ESPAÑA : ESCUELA ESPANOLA.

KLUWER, W. (2011). IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD Y DE LA EXPRESION DINAMICA. En W. KLUWER, *MANUAL DE LA PSICOMOTRICIDAD, RITMO Y EXPRESION CORPORAL* (págs. 11-12). España: 2da edicion.

KNOBLOCH, HILDA. (julio de 2004). *EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y DESARROLLO INTELECTUAL*. Obtenido de EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y DESARROLLO INTELECTUAL.

LA ENCICLOPEDIA LIBRE, W. (S-A). *WIKIPEDIA LA ENCICLOPEDIA LIBRE*. Obtenido de WIKIPEDIA LA ENCICLOPEDIA LIBRE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Trascendencia>

LAS PALABRAS Y SUS SIGNIFICADOS. (s.f.). Obtenido de LAS PALABRAS Y SUS SIGNIFICADOS: <http://www.palabrita.net/>

MÁRQUEZ, E., & ALARCÓN, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 1-1.

MONOGRAFIAS.COM. (15 de Noviembre de 2008). *MONOGRAFIAS.COM*. (E. M. Banda, Editor, E. M. Banda, Productor, & Elia M. Tortolero de Banda) Recuperado el 10 de Octubre de 2015, de MONOGRAFIAS.COM: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

MONTIEL, B., & DÍAZ, A. (S-A).

MORATA, E. (1920). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Obtenido de Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>

MUÑOZ, L. (1996). EL MOLDE DEL DESARROLLO MOTOR DE D.V. GALLAHUE. En L. A. MUÑOZ MUÑOZ, *EDUCACION PSICOMOTRIZ* (págs. 239-240). COLOMBIA.: EDICIONES "MONSERRAT".

NÚÑEZ, G., & VIDAL, F. (1994).

OCUPACIONAL, A. J. (s.f.).

Oxford Dictionaries Language Matters. (s.f.). Obtenido de Oxford Dictionaries Language Matters: <http://www.oxforddictionaries.com/>

PEREZ, G. (1989). *MONOGRAFIAS.COM*. Obtenido de MONOGRAFIAS.COM:
<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

PIAGET. (1962). *Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Piaget*.

PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS. (27 de Abril de 2013). Obtenido de
PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS:
<http://psicomotricidadeln.blogspot.com/>

PUGMIRE, S. (1996). *El juego en la Educacion Inicial*. Obtenido de El juego en la
Educacion Inicial:
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

QUE-SIGNIFICA.COM. (s.f.). Obtenido de QUE-SIGNIFICA.COM: <http://que-significa.com/>

RODRÍGUEZ, M. H. (1994). *Pediatría*. Madrid: DÍAZ DE SANTOS.

Rogelio, P. G. (S- A). *ELJUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTI L: PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS*. Obtenido de ELJUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTI L: PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS :
http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medina-795.pdf

ROGELIO, P., GARCIA, A., & TUÑÓN. (S- A). *ELJUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTI L: PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS*. Obtenido de ELJUEGO SIMBÓLICO, AGENTE DE SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTI L: PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS:
http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medina-795.pdf

- RUIZ, A., & ANGELES, J. (2011). El juego simbolico. En A. R. Javier Abad Molina, *El Juego Simbolico* (pág. 29). Barcelona: GRAO, de IRIF, S.L.
- S-A. (S-A). *mi mama es logopeda*. Obtenido de <http://www.mamilogopeda.com/2008/01/tipos-de-juego.html>
- SÁNCHEZ, P. (1998). <http://tesis.uson.mx/>. Obtenido de <http://tesis.uson.mx/>: <http://tesis.uson.mx/>
- SEQUERA, I. (24 de septiembre de 2012). *El Juego en la Educación Inicial*. Obtenido de El Juego en la Educación Inicial: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/>
- SIGNIFICADOS DE*. (s.f.). Obtenido de *SIGNIFICADOS DE*: <http://www.significadode.org/>
- SIGNIFICADOS. (S-A). *SIGNIFICADOS*. Recuperado el 20 de MAYO de 2015, de Significados: <http://www.significados.com/desarrollo/>
- TRIPERO, A. (2008). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-Innova BUCM*, 205.
- WIKIPEDIA. (s.f.). Obtenido de WIKIPEDIA: es.wikipedia.org
- www.definicionabc.com. (s.f.).
- www.encyclopediasalud.com. (s.f.).
- www.palabrita.net. (s.f.).
- www.significadode.org. (s.f.).
- www.wordreference.com. (s.f.).
- ZALAZAR, D. (S-A). *El juego en el niño.pdf*. Obtenido de *El juego en el niño.pdf*: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- ZAMBRANO., E. (S-A).

ZAPATA, O. (2004). *LA PSICOMOTRICIDAD Y EL NIÑO. ETAPA MATERNAL Y PREESCOLAR*. Obtenido de LA PSICOMOTRICIDAD Y EL NIÑO. ETAPA MATERNAL Y PREESCOLAR.: <http://www.arturolc.es/attachments/article/46/17.%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL.pdf>

ZAPATA, OSCAR. (2004). EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y DESARROLLO INTELLECTUAL. En O. Zapata, *la psicomotricidad y el libro* (pág. 139). Mexico: trillas, S. A de C. V.

WEBGRAFÍA

(RUIZ & ANGELES, 2011). EL JUEGO SIMBÓLICO. Primera edición en Mayo, impreso en España:

https://books.google.com.ec/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&dq=juego+simbolico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwje8--u3bjJAhXKJR4KHZzxC20Q6AEIGjAA#v=onepage&q&f=false

DEFINICION ABC tu diccionario hecho facil.Sitio web: www.definicionabc.com.

LA ENCICLOPEDIA DE ARTÍCULOS Y RESPUESTAS DE SALUD, DIETÉTICA Y PSICOLOGÍA. Sitio web: www.encyclopediasalud.com.

(COMELLAS, 2003) . PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. Impreso en España por Book Print Digital.
https://books.google.fr/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

(SIGNIFICADOS, S-A) <http://www.significados.com/desarrollo/>

(LA ENCICLOPEDIA LIBRE, S-A) <https://es.wikipedia.org/wiki/Trascendencia>

(GLOSARIO, S-A) Significado de palabras:

<http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=241&from=action=search%7Cby=O>

(GUERRA J. , 2013) LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO INFANTIL.<http://www.enplenitud.com/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-infantil.html>

ALEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE INICIAL 2
PARALELO “A”, DEL CENTRO INFANTIL “SAN RAFAEL”

N°	ÍTEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.			
2	Utiliza indistintamente ambas manos, aunque tiene una preferencia manual establecida.			
3	Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza.			
4	Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.			
5	Imagina un objeto ausente y lo hace presente con el gesto.			
6	Juega solo o tiene amigos imaginarios			
7	Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.			
8	Asume roles de otras personas			
9	Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños			
10	Crea escenarios e imagina lugares			

Fuente: Observación directa a los niños y niñas del Centro Infantil “San Rafael”

Elaborado por: Jaquelin Lorena González Villavicencio, Erika Gabriela Mayorga Orozco



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O



Fuente: Centro Infantil "San Rafael"
Elaborado por: Jaquelin González V. – Gabriela Mayorga O