

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE EDUCACION**



“APORTE DEL JUEGO RECREATIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES SECCION II (5 AÑOS), ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA, SAN MARCOS, SAN SALVADOR 2010 - 2011”

TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD PARVULARIA.

PRESENTADO POR:

CLAUDIA PATRICIA, DOMINGUEZ UMAÑA

JACQUELINE NATHALY, FLORES

YANIRA ELIZABETH, RODRÍGUEZ DE LA O.

ASESORA:

MARIA TOMASA GUEVARA

SAN SALVADOR, 2011

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ING. LUÍS MARIO APARICIO**

**RECTOR**

**LICDA. CATALINA MACHUCA DE MERINO**

**VICE-RECTORA**

**LIC. JORGE ALBERTO ESCOBAR**

**DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN**

# INDICE

CONTENIDOS	PÁGINAS
<b>CAPITULO I.MARCO CONCEPTUAL</b>	
Introducción.....	1
1.1 Antecedentes del problema.....	3
1.2 Objetivos .....	12
1.3 Justificación.....	13
1.4 Planteamiento del problema.....	15
1.5 Alcances y limitaciones.....	16
1.6 Recuento de conceptos y categorías a utilizar.....	20
<b>CAPITULO II. MARCO TEORICO</b>	
2.1 Fundamentación Teórica Metodológica.....	24
2.1.2 Características del Juego Recreativo en estudiantes de jardín de infantes .....	25
2.1.3 El juego recreativo y su importancia en el desarrollo de las habilidades motrices de los y las infantes.....	29
2.1.4 El juego como medio no como fin para el desarrollo de Habilidades motrices en niños y niñas de Educación Parvularia.....	30
2.1.5 Las rondas y los juegos tradicionales como parte de los juegos Recreativos, también favorecen el desarrollo de las habilidades motrices.....	31
2.1.6 Las habilidades motrices como medio para desarrollar el equilibrio, la coordinación y la orientación.....	33
2.1.7 Áreas de la psicomotricidad y su aporte al juego recreativo.....	34
2.1.8 Desarrollo motor del niño y la niña.....	38
2.1.9 Características del desarrollo motor en los infantes a los cinco años.....	40
2.1.10 Aportes teóricos del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices de los niños de nivel parvulario.....	42

2.1.11 La importancia del juego recreativo en el desarrollo integral infantil.....	47
--	----

## **2.2 CONSTRUCCIÓN DEL MARCO EMPÍRICO**

2.2.1 Monografía.....	51
2.2.2 Datos geográficos.....	51
2.2.3 Ubicación geográfica del municipio de San Marcos.....	51
2.2.4 Datos históricos del municipio de San Marcos.....	52
2.2.5 Datos demográficos.....	53
2.2.6 Datos hidrográficos.....	54
2.2.7 Datos de reconocimiento.....	55
2.2.8 Estructura habitacional básica de Municipio de San Marcos.....	56
2.2.9 Descripción del centro escolar.....	61
2.2.10 Descripción del aula.....	62
2.2.11 Análisis de interpretación de resultados.....	65
2.2.12 Descripción de los juegos recreativos aplicados a niños y Niñas de la sección dos cinco años.....	67
2.2.13 Evaluación y análisis de los juegos aplicados por las investigadora.....	70
2.3 Formulación teórico metodológica de lo investigado.....	77
2.4 Desarrollo y definición teórica.....	79

## **CAPITULO III. MARCO OPERATIVO**

3.1 Descripción de los sujetos de investigación.....	82
3.2 Procedimiento para la recopilación de datos.....	85
3.3 Especificación de la técnica para el análisis de datos.....	86
3.4 Recursos humanos y logísticos.....	89
3.5 Índice preliminar sobre el informe final.....	85
Bibliografía utilizada y consultada.....	94
Anexos.....	97

## INTRODUCCIÓN

Cuando el ser humano nace es de vital importancia que se desarrolle integralmente, el juego recreativo es uno de los pilares básicos de este desarrollo porque estimula los movimientos gruesos del cuerpo y a la vez desarrolla la creatividad de los estudiantes.

Los juegos recreativos son una manifestación de una actividad física, más o menos reglamentada. A través del juego el niño y la niña se apropia de su entorno, se desahoga, se libera de su ocio y le sirve de diversión, además lo induce a realizar actividades necesarias que tiene que aprender para adquirir competencias y seguridad en el medio que le rodea. El juego es importante porque permite a los infantes sentir placer de jugar en libertad a la vez brinda la oportunidad de desarrollo en todos los campos de la conducta, encauzando las situaciones de juego que le motive a expresar auténticas vivencias creativas que perduraran durante toda su vida. De igual forma se fortalece la creatividad, el interés y la práctica pedagógica de los y las docentes quienes con su intervención favorecen la construcción de aprendizajes significativos motivando la expresión creativa de los infantes.

Los juegos aquí expuestos y la teoría de su aplicación pretenden beneficiar a niños y niñas de la sección dos cinco años de Educación Parvularia, ya que promueve el desarrollo motor a través de diferentes actividades lúdicas que favorece a los infantes. Dichas actividades sirven de base para el desarrollo de la habilidades motrices y son de mucha utilidad para los y las docentes del nivel parvulario que se pueden apoyar en la base teórica para conocer los beneficios que aporta el juego recreativo y de esa manera aplicar cada una de las actividades lúdicas, para cumplir con el objetivo de formar a los alumnos y las alumnas de Parvularia de manera integral.

El trabajo de investigación consta de tres capítulos el **Capítulo I** denominado **Marco Conceptual** que comprende los **Antecedentes del Problema** en el que se establece la recuperación histórica del problema de investigación, la **Justificación** en la que se explica la importancia del estudio, el planteamiento del problema como derivación de los antecedentes y la justificación presentando un panorama general del objeto de estudio. Se expone también los **Alcances y Limitaciones Teóricas** tomando como referente a diferentes autores que a lo largo de historia han brindado un aporte importante en cuanto al análisis del objeto de estudio, concluyendo con el recuento de conceptos y categorías que se utilizarán durante el proceso de investigación.

El **Capítulo II** denominado **Marco Teórico** contiene la fundamentación teórico metodológica, en el que se presentan diferentes aportes de pedagogos que hacen referencia a las variables de estudio. **El Marco Empírico** se construye a partir del trabajo de campo planteando las experiencias de las visitas realizadas en la institución educativa, de igual manera se presentan los instrumentos utilizados para la recopilación de la información y los resultados de los mismos; **Formulación Teórico Metodológica** de lo investigado en la que se plantea la teoría con que se fundamente la investigación contraponiéndola con los elementos encontrados con el trabajo de campo, el **Desarrollo Y Definición Teórica** presentan las diferentes corrientes de pensamiento y la realidad que el fenómeno presenta.

En el **Capítulo III Marco Operativo**: muestra la **Descripción de los Sujetos** de la investigación, el motivo de la elección de la escuela de Educación Parvularia donde se realizó el presente estudio debido a que una de las investigadoras realizó sus prácticas en ese lugar y por la confianza que se tenía con las docentes se tomó en consideración hacer la investigación, en la **Especificación de la Técnica** para el análisis de datos se hace referencia a la guía de entrevista para la maestra encargada de la sección y la lista de cotejo que se aplicó a los infantes para fundamentar dicho estudio; **El Cronograma** refleja el tiempo que se utilizó para la investigación, los recursos humanos, **El Índice Preliminar sobre el**

**Informe Final** como una síntesis del Marco Conceptual, Marco Teórico y Marco Operativo del presente estudio.

## **CAPITULO I.**

### **MARCO CONCEPTUAL**

#### **1.1 Antecedentes del Problema.**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento se encuentra en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los y las infantes, y en el Foro Romano hay una peregrina gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños y las niñas más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños y las niñas juegan el mismo tipo de juegos: la peregrina, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo a los valores existentes relacionados con el juego.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los y las educandos aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

En Grecia se tiene el ejemplo inaludible de los juegos griegos que son sin duda 856los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años,

era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

“No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, malabaristas, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templos y otros.”<sup>1</sup>

En Roma, la principal preocupación del pueblo era pan y juegos. Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, se remite a la conducta del juego en los niños y las niñas, por ejemplo hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. En otro fragmento menciona que la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

---

<sup>1</sup> Vax Louis, (1965). *Arte y Literatura Fantásticas*. Editorial Universitaria de Buenos Aires P.76

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

“Las primeras teorías elaboradas sobre el juego propiamente dicho, se remiten al siglo XIX y pueden agruparse en cuatro tendencias:

1. La teoría del exceso de energía. (Herbert Spencer basado en los escritos filosóficos de Friedrich von Schiller), postula que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.
2. La teoría de la relajación. (Lazarus), de forma complementaria a la anterior, sostiene que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse.

3. La teoría de la recapitulación. G.S.Hall, está basada en las teorías evolucionistas, que proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros realizaron.

4. La teoría de la práctica o del pre-ejercicio. Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego y fue propuesta por el alemán Karl Groos, el cual sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento”<sup>2</sup>.

Posteriormente a este autor, son varias las corrientes psicológicas que retoman estos conceptos y tratan el papel del juego en el desarrollo de niños y niñas, entre ellas la de Jean Piaget, se considera la más completa.

“El juego se convirtió en un tema de estudio después de la publicación del libro Emilio, tratado sobre educación de Jean-Jacques Rousseau. Por su parte Friedrich Fröbel, en el siglo XIX”<sup>3</sup> realizó estudios con la finalidad que se considerara el juego como una manera de enseñar a los niños y las niñas una mayor gama de habilidades y destrezas. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego. Muchos psicólogos consideran que el juego posee elementos esenciales en la adaptación y el desarrollo social de los pequeños. “Los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica”<sup>4</sup>. El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de

---

<sup>2</sup> Ibid. 77

<sup>3</sup>Microsoft® Student 2009, “juegosEnciclopedia Educativa.”

<sup>4</sup>Santillana Infantil (1998).*Enciclopedia de la Educación Infantil*. P. 40

conducta además del intercambio grupal. Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se presentan.

“Además en 1979 la Comisión de Derechos Humanos de las Naciones Unidas comenzó a elaborar el proyecto de CONVENCIÓN SOBRE DERECHOS DEL NIÑO, la cual fue aprobada en 1989 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, La Convención sobre los Derechos de los Niños se convirtió en ley para El Salvador, ya que fue firmada por el gobierno y ratificada por la Asamblea Legislativa el 27 de abril de 1990 y entro en vigencia el 18 de mayo del mismo año”<sup>5</sup>. La protección de los derechos de la niñez se inicia desde el momento que se produce el embarazo hasta que se cumple los 18 años, no importa el lugar ni las circunstancia en que se encuentre.

En agosto de 1992, 120 estados entre ellos El Salvador habían ratificado la Convención, la cual estableció el comité sobre derechos del niño, que se reúne regularmente para vigilar el progreso hecho por los estados en el cumplimiento de sus obligaciones. El juego es un derecho infantil de acuerdo a la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada en la Asamblea General de la ONU en el año 1989, que en el artículo 31 literal a dice: “todo niño y niña tiene derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar en la vida cultural y artística del país, los infantes deben disfrutar plenamente de juegos los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho”<sup>6</sup>.

Mediante los juegos se prepara al ser humano desde la infancia sentando las bases para la vida adulta. La recreación es importante para la supervivencia de la

---

<sup>5</sup>Giménez Teresa Vicente (2007) *Los derechos de los niños responsabilidad de todos*. P.111

<sup>6</sup>UNICEF, *Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas*.

especie por que desarrolla habilidades y destrezas básicas que le permite exteriorizar todos sus sentimientos y deseos.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Los pedagogos de los cuales se retoman aportes del juego recreativo son:

“**Johann Christopher Friedrich Von Schiller** quien crea un método natural de desarrollo moral basado en la creación artística vista desde el punto de vista lúdico de juego. En su lema “El hombre solo es verdaderamente humano cuando juega”<sup>7</sup>, menciona que para él los juegos no son para pasar el tiempo sino lo que incluye prácticas útiles para el perfeccionamiento de la existencia del ser humano, también plantea que el juego es un elemento trascendente para el ser humano en el desarrollo físico, psíquico y social infantil. Expresa la importancia que tiene el juego infantil en el desarrollo de habilidades donde Jugar es participar en una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente, por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciador de las diferentes capacidades infantiles. También afirma que el juego es una actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales y que este contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida cuya finalidad es la recreación<sup>8</sup>. El placer es para él un elemento intrínseco del juego, su concepción del juego es ante todo estética y orientada al ocio.

---

<sup>7</sup>Navarro Adelantado, Vicente. (2002), El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores primera edición. Editorial INDE.España.p.70

<sup>8</sup> Ibid. p. 71

## **El placer de jugar según Schiller**

El piensa que a partir del nacimiento los seres humanos son fuentes inagotables de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar, son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y niña y define el juego como la actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. Para Schiller el juego no es una actividad privativa de los niños y las niñas ya que en todas las etapas del ser humano deben estar presentes actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especialidades lo que ayuda al fortalecimiento al desarrollo integral.

**Federico Froebel** en su pedagogía parte esencialmente de que el niño y la niña poseen libertad innata, así como una alta capacidad creativa y muy desarrollada la generosidad y a continuación:

Juegos gimnásticos acompañados de cantos: Su material consiste en una serie de juegos que facilitan el desarrollo de habilidades motrices, algunos de ellos se detallan I consideraba que con el juego el niño y la niña se desarrollaba integralmente y estos se practicaban acompañados de cantos, así como las rondas que se entonan canciones y se realizan una variedad de movimientos asociados con el canto.

También asocia el trabajo con el juego, Friable pensaba que cuando un niño o una niña juegan expresa sus emociones, descarga tensiones, etc. Pero lo más importante es que adquiere un aprendizaje significativo y desarrolla todo su esquema corporal sin que se le obligue a realizarlo porque el juego le produce placer.

Creó también los Dones o regalos, a través de los cuales pretendía cultivar en el niño o la niña que no fuese un simple receptor, sino que participara activamente en el proceso de aprendizaje.

**Ovidio Decroly** dio su aporte también al juego que se basa en el lema Preparar al niño para la vida, para la vida misma recomendaba a los maestros y maestras

respetar la personalidad de los infantes, también reconocía que los niños y las niñas son diferentes entre sí y que no se puede esperar que un niño dé los mismos resultados que los demás compañeros y compañeras y el maestro o la maestra debe respetar la personalidad de cada párvulo, estudiándolo y observándolo para poder conocer sus necesidades, sus capacidades y así proporcionar los medios necesarios para que logre el grado de perfección del que sea capaz cada uno de ellos y ellas. Decroly “introduce el juego en la educación respetando el carácter de la actividad lúdica y lo considera como el medio fundamental de la auto educación del niño y de la niña”.<sup>9</sup> Para Decroly el juego es muy importante en la vida de los infantes porque aprenden a desarrollarse y a conocer el medio que les rodea fortaleciendo sus áreas débiles a través de las experiencias que adquiere al jugar. Algunos de sus materiales propuestos son Juegos sensoriales como colores, formas, diseño también materiales para los juegos motores entre ellos: correr, saltar, subir, arrastrar, gatear y otros.

“Se ha considerado que los juegos pueden contribuir al desarrollo de la motricidad fina y gruesa, es por ello que el desarrollo motriz”<sup>10</sup> es importante porque ayuda a que los párvulos puedan desarrollarse integralmente y además desarrollar su cuerpo integralmente. Se puede decir que la motricidad puede subdividirse en motricidad fina y motricidad gruesa, entendiéndose la primera como los movimientos finos de las manos, y la segunda como el movimiento global del cuerpo o los músculos grueso como los brazos, el tronco y piernas.

Las áreas de la motricidad son las siguientes: El esquema corporal, equilibrio, espacio, tiempo, ritmo, motricidad gruesa y motricidad fina.

Por esquema corporal se comprende la representación que una persona tiene de su cuerpo, lo que se lograra a través de diferentes actividades que potencien la aplicación de conceptos como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo y otros.

---

<sup>9</sup>Mejía Lequerica. (2009) *El Juego Educativo Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz*, Ediciones Morata s.l. Madrid España. P.45

<sup>10</sup>Microsoft® Student (2009). "Infancia." , Enciclopedia Educativa.p.35

Lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral sobre el otro; este se desarrolla cuando se realizan actividades que fomenten la noción de derecha-izquierda utilizando el propio cuerpo del niño y la niña.

“El equilibrio se comprende como la capacidad para mantener la estabilidad mientras se realizan diferentes actividades locomotoras”<sup>11</sup>.

El espacio es el lugar que ocupa cada cuerpo y la distancia entre dos o más personas u objetos. Entre las actividades para desarrollar esta área se pueden mencionar las siguientes:

- Pasar debajo de una mesa o un túnel.
  
- Saltar adelante o atrás de un obstáculo.
  
- Desplazarse solo a un determinado lugar.
  
- Dibujar un objeto, trazar líneas o curvas, entre otras.

---

<sup>11</sup>MINED,(1999). Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia Cooperando con la Reforma Educativa pag.31

## **I.2 OBJETIVOS**

### **GENERAL**

Conocer el aporte del juego recreativo en el desarrollo de habilidades motrices de niños y niñas de la sección dos cinco años de la Escuela de Educación Parvularia San Marcos San Salvador 2010 - 2011.

### **ESPECIFICOS**

- Describir los juegos recreativos que aplica la maestra de la sección dos, cinco años de la Escuela de Educación Parvularia San Marcos para estimular el desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas.
  
- Identificar los beneficios que generan los juegos recreativos en el desarrollo motriz de los niños y las niñas de la sección dos, cinco años de la Escuela de Educación Parvularia San Marcos 2010 - 2011.

### **1.3 Justificación**

Uno de los grandes aportes con los que cuenta la educación parvularia es el juego recreativo ya que es una estrategia adecuada para que niños y niñas aprendan de forma creativa y dinámica y que a la vez desarrolle su esquema corporal, razón por la cual se hace necesario que la metodología empleada en los centros de educación parvularia tengan un objetivo bien definido sobre lo que es el juego recreativo y su aporte, principalmente para desarrollar la motricidad tanto fina como gruesa que el maestro o la maestra lo apliquen aprovechando la creatividad que los infantes poseen. En este estudio se retomara la investigación del área motora gruesa debido a que se considera la base para el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas que los infantes requieren para superar las dificultades que se le presentan.

Los juegos recreativos facilitan el desarrollo de las habilidades motrices y son considerados de gran beneficio para los y las estudiantes, pero la mayoría de docentes no les brindan la atención necesaria permitiendo que realicen juegos libres sin ningún tipo de orientación y planificación, por lo tanto es evidente que los y las infantes necesitan que se les brinden oportunidades de juego a través de actividades lúdicas que les posibiliten ejercitar sus destrezas básicas que favorezcan su buen desarrollo, pero esta necesidad se ve truncada y se pierde el objetivo del desarrollo integral.

El objetivo de la investigación es identificar el aporte del juego recreativo para mejorar el proceso pedagógico infantil, sentando bases para reorientar la labor

docente como un aspecto básico en el aula, favoreciendo el desarrollo de las áreas motrices.

Se considera que son las maestras y maestros quienes deben contribuir junto al padre y a la madre de familia, a fomentar y desarrollar actividades que generen momentos agradables, por lo que es conveniente que se apliquen metodologías activas, aprovechando el juego recreativo para el desarrollo de habilidades, destrezas, hábitos, valores, actitudes positivas y otras que permitan lograr estabilidad emocional.

Ante la diversidad de conocimientos que los educandos necesitan adquirir, los docentes de Parvularia deben estar conscientes de la importancia del desarrollo integral de sus estudiantes buscando estrategias que favorezcan el desarrollo de habilidades motoras, ya que el movimiento es un elemento básico en el aprendizaje, un niño o una niña incapaz de participar en actividades físicas genera un sentimiento de frustración, inseguridad e imagen pobre de sí mismo; por lo tanto si no se practica ninguna actividad que desarrolle dichas habilidades le ocasionará probablemente una perturbación en su esquema corporal afectando las áreas motrices.

La motricidad gruesa es una de las áreas importantes en el desarrollo infantil por que les permite conocer su cuerpo en relación al espacio y a los objetos que le rodean, además de crear en ellos y ellas experiencias de aprendizajes placenteros y agradables. Por lo anterior es necesario promover juegos recreativos con alumnos y alumnas que ayuden a resolver la problemática.

Los juegos recreativos que desarrollan la motricidad gruesa se pueden aplicar con facilidad, ya sea en espacios abiertos o cerrados pero el problema que más se observa en las escuelas de educación parvularia es que por comodidad no se practican y se les permite a los y las estudiantes que realicen cualquier actividad, es por ello que esta investigación pretende promover la práctica de los juegos recreativos a través de actividades lúdicas que favorezcan la expresión de la creatividad y el desarrollo motor. Para el maestro o la maestra es una metodología

de enseñanza y a la vez un medio por el cual puede detectar alguna anomalía o deficiencia que los alumnos y las alumnas presenten en su desarrollo físico.

#### **1.4 Planteamiento del Problema**

Hoy en día el juego es la actividad preferida de los niños y las niñas y les sirve para asimilar la exigencia del mundo adulto, para adaptarse a las sorpresas que encuentran a diario e incluso para minimizar su angustia, les permite expresar el enojo y la agresividad que en determinados momentos sienten hacia ciertas circunstancias y a menudo se observa que en muchas instituciones no se cuenta con un espacio adecuado para que los niños y las niñas desarrollen sus habilidades motrices, sin embargo al aplicar el juego recreativo como medio para lograr sus objetivos se experimenta una mayor relación y comunicación, y aumenta el desarrollo afectivo emocional, brinda placer, entretenimiento, alegría de vivir, permite expresarse libremente, encausar energías y descargar tensiones porque es fácil de desarrollar y no se necesita de mucho espacio, ni materiales costosos para poder practicarlos.

La aplicación de juegos recreativos en el nivel parvulario, favorece el dominio de su cuerpo del que dependerá otro aprendizaje; Lamentablemente en muchos casos, durante los primeros años de vida, se ven limitados en su libertad de acción y en su desarrollo motor por desconocimiento, restricción o negligencia de los adultos tanto en el hogar como en la escuela. Si él o la docente no está debidamente capacitado o capacitada para ayudar a superar estos obstáculos se podrían presentar dificultades motrices en niños y niñas que impedirán su participación plena en el proceso de aprendizaje.

Lo expuesto permite afirmar que él o la docente tiene la responsabilidad de brindar a sus estudiantes actividades lúdicas que promuevan la formación de individuos aptos para vivir, haciendo uso adecuado de actividades pedagógicas acordes a cada uno de ellos y ellas. Por lo tanto necesitan apropiarse de un compendio de

actividades prácticas que les sirva de herramienta para lograr desarrollar las habilidades motrices efectivamente en sus aulas. Es por ello que la actualización es fundamental en busca de las mejoras de los procesos y brindar calidad educativa.

Se espera que este trabajo sirva de apoyo para todos aquellos docentes comprometidos con sus estudiantes que deseen brindarles aprendizajes que favorezcan su desarrollo integral. Se plantea la interrogante:

¿De qué manera el Juego Recreativo contribuye al desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas de cinco años?

### **1.5 Alcances y Limitaciones.**

En este apartado se han retomado los aportes de los teóricos que han estudiado el fenómeno de los juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad, se plantean los alcances teóricos y las limitaciones correspondientes a dichos aportes, aclarando que el término Juego Recreativo como tal no posee un autor que así lo denomine pero como grupo investigador se retomaron sus aportes más valiosos referente al juego y con énfasis al Juego Recreativo, apoyándose en las características de él para encontrar una base teórica que respalde el trabajo de investigación.

#### **Alcances**

El aporte principal de Federico Friable en su pedagogía parte esencialmente de que el niño y la niña poseen libertad innata así como una alta capacidad creativa y muy desarrollada la generosidad. Propuso una serie de materiales didácticos orientados al juego, con el que pretendía que los infantes desarrollasen habilidades motrices utilizando su propio cuerpo como principal instrumento que tienen los infantes para experimentar sensaciones de placer, consideraba al o la docente como el centro organizador del aprendizaje.

“Por las contribuciones que el juego recreativo aporta a la educación se le puede considerar como un verdadero aprendizaje espontáneo y natural del ser humano,

especialmente importante en la vida de los pequeños.”<sup>12</sup>Según Froebel, los Juegos gimnásticos contribuyen al desarrollo integral y estos se deben practicar acompañados de cantos, así como las rondas en las que se entonan canciones y se realizan una variedad de movimientos asociados con el canto, el juego recreativo tiene las mismas características de los juegos gimnásticos propuestos por Froebel por su variedad de movimientos motores gruesos que son con los que se desarrollan las habilidades motrices en los infante, también Froebel en su teoría decía que él o la educadora debe estar bien preparado para el juego, pero que debe disfrutarlo y creer firmemente que a través del juego está favoreciendo el desarrollo motor de los educandos. Pero lo más importante es que adquiere un aprendizaje significativo y desarrolla todo su esquema corporal sin que se le obligue a realizarlo porque el juego le produce placer.

Con los Dones o regalos, se pretendía cultivar en el niño o la niña que no fuese un simple receptor, sino que participara activamente en el proceso de aprendizaje.<sup>13</sup>

Froebel quien se anticipó cien años a su época reconoció el valor pedagógico del juego y lo concibe como: “La expresión más elevada del desarrollo humano” pues considera que solo el juego construye a la expresión libre de lo posee en el alma el o la infante y que él debe basarse todo aprendizaje.<sup>14</sup>Porque permite la expresión de sus sentimientos y necesidades, por ello el maestro o la maestra deben aprovechar este recurso para fortalecer en ellos todas las áreas del desarrollo que necesitan ser explotadas al máximo, la motricidad gruesa es la base fundamental del desarrollo integral de los y las estudiantes.

También Johann Christoph Friedrich von Schiller desarrolla una serie de enunciados que pretenden recoger afirmaciones acerca del juego, de su naturaleza y realidad. A través de ellos organiza los conocimientos del juego y su aportación al conocimiento y a la sociedad. En estos enunciados se comprueban multidisciplinaridad y la transversalidad del juego también, este conjunto de

---

<sup>12</sup>Ediciones Novedades educativas, (2001). *El juego infantil y su metodología*.p.21

<sup>13</sup>MINED (2003), *Guía Metodológica*. El Salvador.p.16

<sup>14</sup>Helen, Roxana Valverde Limbrick,(2001), *Aprendo Haciendo Material Didáctico para la Educación Escolar*.,pág.16

afirmaciones evidencia la generalidad del ludismo que se ha querido indicar con la inclusión del juego motor como un modelo significativo de comportamiento.

“El juego nos hace más humanos y cuando se practica el hombre se distingue del animal en sus formas y tipos lúdicos”<sup>15</sup>. Las potencialidades humanas como el pensamiento y la organización son las responsables de la diferenciación del juego en nuestra especie. Las habilidades lúdicas humanas son complejas y ricas abarcan importantes campos de interacción y son capaces de construir cultura.

El juego respeta algunas reglas; pero éstas representan una creación libre. Ellas no están fijadas sino que surgen en la medida que se necesitan. En el juego, la actividad y la pasividad están resumidas. Mediante el juego el ser humano se siente escapar de la monotonía y exterioriza su niño interno. En el juego se determina libremente, él se agita a sí mismo, está orientado pero su inclinación hacia la forma y al mismo tiempo, el instinto natural es satisfecho. En el estado del juego, en el cual la creación artística es la manifestación ejemplar, las impresiones sensibles están transfiguradas para presentarse delante de los deseos espirituales y la razón confiere a las cosas aspectos queridos por los sentidos. Por la creación artística no se puede regular un recuerdo de lo determinante o lo determinado, pero sí una esfera de determinaciones comunes, que Schiller llama la forma viva.

Ovidio Decroly brinda un aporte muy importante al tema sobre el juego basándose en el lema “Preparar al niño para la vida, para la vida misma” recomendaba a los maestros y maestras respetar la personalidad de los infantes, reconocía que los niños y las niñas son diferentes entre sí y que no se puede esperar que un niño o una niña rinda con los mismos resultados que los demás compañeros y que compañeras y el maestro o la maestra debe respetar la personalidad de cada párvulo, estudiándolo y observándolo para poder conocer sus necesidades y capacidades y así proporcionar los medios necesarios para que logre el grado de perfección del que sea capaz cada uno de ellos y ellas. “Decroly introduce el juego en la educación respetando el carácter de la actividad lúdica considerándolo

---

<sup>15</sup>Ibíd. p.18

como el medio fundamental de la auto educación del niño y la niña.”<sup>16</sup> Para Decroly el juego es muy importante en la vida de los infantes porque aprenden a desarrollarse y a conocer el medio que les rodea fortaleciendo sus áreas débiles a través de las experiencias que adquiere al jugar.

Su mayor preocupación era proporcionar autonomía a través del amor y el respeto de cada uno de los miembros, ya que sus principios estaban basados en los intereses de los infantes, pues “su educación se realizaba en un ambiente de confianza y disciplina impuestas por el mismo niño y niña, donde el ambiente favorece la iniciativa, responsabilidad y cooperación de cada uno.”<sup>17</sup>

## **Limitaciones**

Dentro de las limitaciones teóricas encontradas están:

### **Método Froebeliano**

Se puede mencionar que en su método no muestra respeto a las diferencias individuales, debido a que no establece la manera de cómo los infantes van a superar dichas etapas.

### **Método Decroliano.**

Su principio “no más de treinta niños en el aula”, no ha sido tomado en cuenta en la educación salvadoreña debido a que siempre han estado saturados por causa de la sobrepoblación, que es un problema muy evidente en nuestra sociedad y otra causa ha sido la falta de cobertura educativa dentro del país. Según Decroly los grupos pequeños de estudiantes favorecen el aprendizaje por que se tiene una educación más individualizada.

### **Método propuesto por Schiller**

En su propuesta el propósito principal pero no presenta ningún material educativo para desarrollar habilidades en los y las infantes sino que solamente plantea que el juego debe ser libre y espontáneo sin un fin específico orientado al aprendizaje.

---

<sup>16</sup>. Mejía Lequerica, (2009), *El Juego Educativo Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz*, Ediciones Morata s.l. Madrid.

<sup>17</sup> López Cruz, Ángela. (2002) *Didáctica Especial para la Educación Parvularia*. Editorial Piedra Santa, Guatemala. Pág. 39

## 1.6 Recuento de Conceptos y Categorías a Utilizar.

Entre los conceptos y categorías a estudiar en la investigación y que recogen los principales fundamentos para realizar el estudio se destacan las siguientes:

Las categorías retomadas para el estudio son **el juego recreativo y el desarrollo de habilidades motrices**. Siendo el juego recreativo un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer. La base fundamental para el que el niño desarrolle diferentes habilidades y destrezas que le permitan desenvolverse en la vida cotidiana además le ayuda a resolver problemas.<sup>18</sup> Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño y la niña para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar que el juego contribuye al desarrollo integral del niño y la niña<sup>19</sup>. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición que el juego hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

**¿Qué es jugar?:** Es el primer acto creativo del ser humano. "Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no

---

<sup>18</sup>Océano/Centrum(2000), "Enciclopedia de la Pedagogía", Barcelona España, pag.205

<sup>19</sup>Pérez C: *Educación jugando*. (2000), México: alfa omega. Pag.28

entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". Cuando se juega simplemente se desconecta de las exigencias sociales, familiares, etc. Para entrar en una realidad fuera de lo común donde se expresa claramente lo que se siente y desea pues a través del juego se descargan todas las tensiones o problemas y se disfruta al máximo toda la actividad.

K. Groos, entre otras opiniones afirmaba, que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Las **habilidades motrices**. Se pueden concebir como todas aquellas actividades motoras, que niños y niñas realizan, entre ellas se pueden mencionar algunas que ayudan a desarrollar las habilidades motoras como las deportivas. Correr, saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, escalar, saltar a la cuerda y correr a gran velocidad sonejemplos típicos de las consideradas actividades motoras generales<sup>20</sup>, incluidas en la categoría de habilidades básicas, también la motricidad gruesa se puede definir como los movimientos amplios, entre ellos la coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio, etc. Los primeros movimientos, aunque descoordinados, hacen parte de la motricidad gruesa.

Otro aspecto a tomar en cuenta es la lateralidad es la función que hace posible que los niños y las niñas se orienten en el espacio la lateralidad define el sentimiento interno de la direccionalidad o el movimiento corporal en relación con el espacio, en ella se va formando la noción de izquierda- derecha partiendo de su propio cuerpo, en cuanto a llas habilidades motrices básicas se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices.<sup>21</sup> Es importante retomar las actividades **locomotrices** que se relacionan con las habilidades locomotrices son toda progresión de un punto a otro del entorno que utilice como medio único el movimiento corporal, total o parcial. Como por ejemplo: Andar, correr, saltar,

---

<sup>20</sup> Sadurni Brugué, Marta. (2003). *Habilidades Motrices*. Editorial OUC. Barcelona España. Segunda Edición, pág. 165

<sup>21</sup> Batalla Flores, Albert. (200). *Habilidades Motrices*. Editorial INDE. Barcelona España. Primera Edición. Pág. 65

variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar. Entre de las habilidades locomotrices se pueden distinguir:

**La marcha** que se inicia desde el nacimiento andar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. En la infancia se pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal. Otro aspecto es adquirir la capacidad para **correr**: entendida como una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea". Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad.

**Saltar**: Es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación<sup>22</sup>. La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor. Se toma también las actividades consideradas **no locomotrices**: Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, pero no se realiza ninguna locomoción: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse; las actividades **de manipulación y contacto de móviles y objetos**: están relacionada con recepcionar, lanzar, golpear, atrapar, rodar, driblar, etc.

Se ha retomado el concepto **equilibrio**: porque permite adquirir equilibrio que se puede entender, como el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas

---

<sup>22</sup> *Ibíd.* 65

partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio<sup>23</sup>. Es la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad. El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del SNC (Sistema Nervioso Central). Se puede mencionar dos tipos de equilibrio: Dinámico y Estático.

Otros conceptos importantes para la investigación son **El equilibrio Estático**: Control de la postura sin desplazamiento en que se puede apreciar la capacidad de cada niño y niña para mantener el control de su cuerpo. **El equilibrio Dinámico**: Reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad<sup>24</sup>. Específicamente en lo relativo a las actividades que se desarrollan en el aula para promover la capacidad de desplazarse y adquirir control en lo referente a la gravedad y el espacio, es importante retomar **El equilibrio de los objetos**. Habilidad de sostener o llevar un objeto en equilibrio sin dejarlo caer, esto promueve el desarrollo de habilidades motrices como, sujetar diferentes objetos sin dejarlos caer.

---

<sup>23</sup> Ibíd. 66

<sup>24</sup> Bolaños, Bolaños, Guillermo, Woodburn, Sharon S, (2002) .*Guía Didáctica de Educación Física Escolar*, OBANDO, p. 79

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Este capítulo comprende una descripción general de los aspectos históricos, conceptuales y metodológicos, que se realizarán a partir de los conceptos teóricos que se relacionan con el problema de investigación

#### **2.1 Fundamentación Teórica – Metodológica**

En el transcurso de la historia el juego primero servía como medio de comunicación porque permitía la transmisión de conocimientos de una generación a otra, las habilidades de caza, la pesca, el combate y distintas experiencias. En la medida que la humanidad pasaba de una época a otra, los juegos fueron cambiando, algunos se transformaron teniendo un gran enriquecimiento y otros desaparecieron.

En la trayectoria de la vida de todo ser humano, el juego ha cumplido y cumple una cierta utilidad, sea como cauce o un exceso de energía vital o a un impulso congénito de imitación o como ejercicios preparatorios para la vida o como deseos de relajamiento, forma de dominio personal, búsqueda del deseo de poder dominar, de competir o de fantasear, el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

Los juegos recreativos se diferencian de los juegos deportivos porque estos tienen un carácter competitivo mientras que los juegos recreativos su fin es su recreación.

El juego se considera una actividad recreativa y su función principal es proporcionar diversión y entretenimiento pero también puede cumplir un papel educativo muy importante porque contribuye al estímulo físico y mental así como el desarrollo de habilidades psicomotrices.

A través del juego recreativo se puede lograr que los niños y las niñas liberen energía, fortalezcan las relaciones interpersonales, desarrollen habilidades motoras, desarrollen el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo, porque cuando se practican los juegos recreativos se puede desconectar de la rutina diaria y adquiere nuevas experiencias que favorecen su desarrollo integral del infante.

El juego recreativo contribuye en el desarrollo motriz, ya que a través de los juegos el niño o la niña estimulan los músculos de su cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo(a).

“El juego recreativo es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.”<sup>25</sup> El juego recreativo contribuye al desarrollo social y promueve valores de respeto, tolerancia e igualdad de género.

El juego recreativo desarrolla las capacidades coordinativas que se manifiestan al saltar, correr y caminar coordinadamente: desarrollando las capacidades de percepción espacial, coordinación motora, agilidad y equilibrio. En la realización de los juegos se puede observar las habilidades que posee cada estudiante y a la vez se puede percibir las diferentes dificultades motrices para fortalecer y estimular esas áreas débiles o vulnerables.

### **2.1.2 Características del Juego Recreativo en Estudiantes del Jardín de \_ Infantes.**

El valor del juego en el desarrollo motor es relativamente fácil de observar, cuando los infantes corren, saltan y hacen otras actividades físicas<sup>26</sup> que promueven el

---

<sup>25</sup> Ministerio de Educación de El Salvador, (2001), Tomo *Características Básicas de la Educación Parvularia en El Salvador*, pag.39

<sup>26</sup> Educar Cultura Educativa, (2000), *Guía práctica para la correcta formación de sus hijos*. Colombia, p. 55

crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en cada uno de ellos y ellas También les da libertad de imaginar, explorar y crear. El juego permite que los niños y las niñas imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas y resolver problemas. Cuando juegan demuestran su esfuerzo por entender y dominar su ambiente pues no tienen la experiencia necesaria para desenvolverse con facilidad en el jardín de infantes y es allí donde el juego tiene un papel protagónico porque facilita la interacción y promueve la socialización. El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los y las infantes la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El juego recreativo permite ir desarrollando independencia, logrando dominio y control sobre el ambiente de los educandos. A través del juego inventan, exploran, imitan y practican rutinas del diario vivir como una etapa en el desarrollo de las destrezas de ayuda propia, la independencia que va emergiendo facilita la habilidad para escoger y tomar decisiones, promueve el desarrollo social a la vez que aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. También facilita el desarrollo emocional y se observan en el juego sentimientos como la alegría, el coraje y el miedo que luego los educandos aprenden a expresar y controlar esos sentimientos.

El juego recreativo favorece el crecimiento interior y la autorrealización. A través de él los infantes aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de liderar con los cambios y el estrés, con el juego recreativo los y las estudiantes aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros y permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, cooperación y el respeto a los demás. Definitivamente, el juego no es una actividad simple, involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y las niñas, es responsabilidad de los y las docentes promover el bienestar holístico de los niños a través de experiencias (juegos) que le permitan explorar y experimentar

tomando en consideración las diferencias individuales. El juego recreativo un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer, como por ejemplo cuando están tristes, molestos, con miedo lo expresan imitando esas situaciones a través del juego.

Los juegos recreativos pueden expresar estados de ánimo o estímulos externos. Sus movimientos son esencialmente libres.

El juego es una capacidad libre y espontánea del infante.

El juego puede ser muy divertido.

El juego requiere la participación activa, libre y espontánea.

No tiene metas, pero es motivador.

### **Valor Educativo e Importancia de los Juegos Recreativos:**

Los juegos son valiosos no solo por el interés que universalmente despiertan en los niños y las niñas sino por la alegría que sienten al experimentar su ejecución y porque además, ofrece excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual y socio – emocional. Es una necesidad biológica, el niño aprende a vivir en sociedad desarrollando su espíritu de sociabilidad y camaradería; esto favorece a su ubicación en el medio en que se mueve y la capacitación de la realidad que lo rodea.

Cuando se observan las alegrías, las carcajadas, y los comentarios ruidosos de los infantes se comprende cuan útil es el juego, no como simple pasatiempo, sino como ocupación que permite relajación, desahogo de tensión nerviosa (acumulación en casa y en la escuela). Los juegos permiten una libertad de acción, una neutralidad y un placer que raramente se encuentra en otras actividades debiendo ser proporcionado por los y las educadores.

Todo juego debe dar lugar a la participación activa de la totalidad del grupo, evitando destacar individualidades. Es de fundamental importancia, hacer que los niños y niñas tengan conocimientos de los valores del juego: en cuanto a la solidaridad, cooperación, respeto al compañero y especialmente en lo que se refiere a la participación en la competencia y en sus resultados.

Dejar en lo posible que el niño escoja sus compañeros, de acuerdo a intereses o afinidades. Debe procurarse un ambiente que no se ponga en peligro la integridad física del infante. Es importante tener un variado repertorio de juegos, como es objeto de mantener la atención voluntaria; sin embargo, los juegos pueden repetirse atendiendo el interés del estudiante.

### **¿Por qué es importante el juego recreativo en la infancia?**

“El juego va a ser un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje, con ello la necesidad de resaltar el enfoque que se le deberá dar al juego, es un error grave tomar al juego como una actividad para distraer a los pequeños o en su defecto quitarles lo aburrido, por el contrario diseñar juegos atractivos para infantes donde estos puedan desarrollar el aspecto: cognitivo, afectivo, emocional, intelectual, sensorio motor, físico y cognitivo, así pues el juego se va a convertir en una herramienta ideal en la etapa infantil”,<sup>27</sup> ya que es en esta edad donde el o la infante lo ve como una actividad significativa en su desarrollo.

Así mismo el juego constituye en el niño su actividad central, hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente, el niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas; al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias.

---

<sup>27</sup> Ibid. P.47

### **2.1.3 El juego recreativo y su importancia en el desarrollo de las habilidades motrices de los y las infantes.**

El juego se considera una actividad recreativa donde interviene uno o más participantes y su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a cada niño y niña y que a la vez pueden cumplir con un educativo y que puede desarrollar diferentes actividades. Por lo general el juego implica un cierto grado de competencia, en el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo comienza respetando los derechos de los demás, no resulta importante quien gana y quien pierde, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad, es por ellos los juegos recreativos no suponen productividad y debe ser obligatoria para los participantes.

Una psiquiatra llamada Telma Reca “comprobó que los niños de clase baja tenían mejor y más precoz motricidad gruesa pero menor destreza en la motricidad fina, los de clase media presentaban características exactamente opuestas, y los de clase alta un buen rendimiento en ambas”<sup>28</sup>, lo que se atribuyó a las diversas posibilidades de entrenamiento: espacios amplios pero sin juguetes en el primer caso, espacios reducidos pero con juguetes en el segundo, y ambas fuentes de estimulación en el tercero.

El juego es algo importante para el desarrollo del niño y la niña por que por medio de él ellos se desarrollan diferentes habilidades y su aprendizaje es más efectivo en el juego, ellos encuentran una satisfacción excepcional porque es placentero y divertido y a la vez desarrolla su creatividad.

“Para que el juego pueda desarrollarse en la escuela es necesario que se cumplan con tres condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. Y es fundamental un cambio en la mentalidad del maestro y maestra que se lleve a restaurar un valor pedagógico del juego.”<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Arnold Gesell, Frances L., Luise Bates Ames y otros.(1956).El niño de 1 a 5 años, Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona

<sup>29</sup> UNICEF. CONVENCION SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO., (2009) *Juego Desarrollo Infantil*.p.35

Si el juego se retoma como una actividad específicamente recreativa, este debe realizarse de forma libre, en un clima alegre que genere entusiasmo, por tanto su finalidad principal debe ser generar satisfacción a los participantes y liberar tensiones. Al aplicar juegos recreativos en el aula, se espera que el resultado final genere satisfacción y gusto por la actividad que se realiza.

#### **2.1.4 El juego como medio, no como fin para desarrollar habilidades motrices en niños y niñas de Educación Parvularia.**

Existen diversas opiniones sobre cómo introducir el juego como medio o como fin de la educación. Las ideas más extendidas defienden el juego como medio para el desarrollo de una educación de calidad, puesto que mediante el mismo se favorece, entre otras cosas, el desarrollo en el alumnado en diferentes áreas como:

Habilidades sociales.

Desarrollo de la imaginación.

Aumento de la autoestima y motivación.

Desarrollo del pensamiento.

Destrezas motrices.

Experimentación.

Manipulación.

Comunicación y expresión, etc.



### **2.1.5 Las rondas y los juegos tradicionales como parte de los juegos recreativos también favorecen el desarrollo de habilidades motrices.**

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales hacen recordar aquella época de la infancia cuando se formaban rondas, giraban y se entonaban con alegría los cantos.

Una buena maestra de parvularia sabe que el juego para el niño y la niña es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de “buenas educadoras” porque saturan a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza. Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no olvidemos que cada cosa tiene su tiempo, y que un niño de parvularia debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad. “En la educación parvularia el niño y la niña debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida”<sup>30</sup>.

La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades,

---

<sup>30</sup>Fouquet, Oleguer Camerino. (2000). *Fichero de juegos deportivos recreativos*. Editorial INDE p.17

valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un infante, sobre todo en los primeros cinco años de vida.

A continuación se explican algunas destrezas y habilidades que se desarrollan con el juego.

Expresión corporal: Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

Expresión oral: Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

Expresión musical: Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

“Relaciones lógico matemáticas: Por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del Lobo feroz”<sup>31</sup>, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás.

El juego recreativo forma parte de los juegos tradicionales por que también se practican de forma libre, espontánea y en espacios abiertos para que los y las

---

<sup>31</sup>Ibid.p.43

estudiantes puedan realizar las actividades lúdicas en un clima agradable y que a su vez fortalezcan las habilidades destrezas motoras en cada uno de ellos.

### **2.1.6 Las habilidades motrices como medio para desarrollar el equilibrio, la coordinación y la orientación.**

El término motricidad se emplea en el campo de la salud y se refiere a la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).



“La motricidad en los niños se desarrolla de manera cotidiana, los niños la fortalecen corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños y las niñas podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda,

delante-atrás”<sup>32</sup>. En síntesis, se puede decir que la motricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la motricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

### **2.1.7 Áreas de la Psicomotricidad y sus aportes al juego recreativo**

Estas son retomadas porque permiten desarrollar integralmente a los y las estudiantes de educación Parvularia y se consideran importantes para orientar las actividades lúdicas en el aula, entre ellas están:

#### **Esquema Corporal**

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo<sup>33</sup>. El desarrollo de esta área permite que los niños y las niñas se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

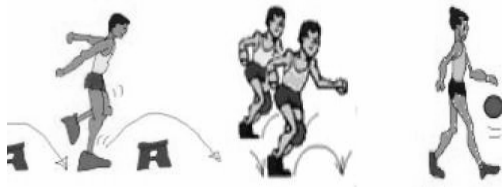
#### **Lateralidad**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño y la niña estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo, es importante que el o la infante defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

---

<sup>32</sup> Janot, Jaime Bantula, (1998). Juegos motrices cooperativos.p.151

<sup>33</sup> Mabel Cendemarin y otras. (1995).Madurez Escolar. Manual de Evaluación y Desarrollo de las Funciones Básicas para el Aprendizaje Escolar. Edit. .Andrés Bello 7ª edición. Chile. Pág.40



## Equilibrio

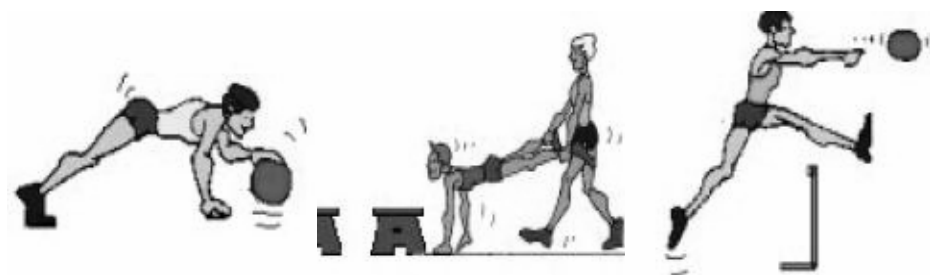
Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Hay dos tipos de equilibrio: el equilibrio en reposo o capacidad para mantener una postura adecuada sin desplazarse y el equilibrio móvil o capacidad para mantener una postura adecuada sin estar totalmente en reposo, el cual es el que más se aplica en los juegos recreativos.

**Equilibrio estático**, que incluye la capacidad de mantener el equilibrio con distintos puntos de apoyo o sobre superficies inestables y mantener el equilibrio sobre una base cada vez más pequeña.

## Equilibrio dinámico

Realizar diferentes desplazamientos: correr, andar, saltar... - Andar sobre cuerdas, sobre una línea pintada en el suelo...



## Estructuración espacial

Esta área comprende la capacidad que se tiene para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el

espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición<sup>34</sup>, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

### **Tiempo y Ritmo**

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

### **Motricidad**

Está referida al control que el niño y la niña es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, pero solamente se hará mención de la primera porque es el área que desarrolla el juego recreativo, así se tiene:

#### **Motricidad gruesa**

Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. La etapa de la infancia es considerada de vital importancia para el desarrollo motriz, debido a que en esta etapa, el infante entra en contacto con el mundo a través de los sentidos y del movimiento; toca, manipula explora los objetos de su entorno cuando juega. Estos logros evidencian un desarrollo a nivel motor pues como muchos autores indican: el pensamiento del niño evoluciona en base al conocimiento que éste tiene sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, ya que facilita el desarrollo de nuevas habilidades. Para muchos el juego recreativo puede resultar sencillo y sólo recreativo, pero la realidad es otra, para el niño y la niña

---

<sup>34</sup> Santillana infantil, (2001) .Enciclopedia de la Educación Infantil

significa la oportunidad de desarrollar cada vez más sus habilidades motrices y poder demostrar sus logros.

En el desarrollo infantil la motricidad es uno de los temas más importantes porque por medio de él se pueden estimular diferentes habilidades básicas en la infancia. La motricidad es uno de los temas más importantes en la formación y desarrollo del niño y la niña en las primeras etapas educativas, comprendidas en la edad 0-6 años de vida. En el juego recreativo se practican variadas actividades que permiten desarrollar de forma global las capacidades y habilidades motrices, a través de ejercicios y juegos. El desarrollo y control corporal, sensorial, equilibrio y orientación son elementos fundamentales que deben ser incorporados de manera sistemática y secuencial en la práctica motriz de los y las estudiantes, en correspondencia con la edad de desarrollo. El ofrecer una variedad de estímulos motrices posibilita en el niño y la niña de edad temprana, logros significativos que aparecerán en su vida escolar y en el trayecto evolutivo de su vida, garantizando el éxito. Es imprescindible una excelente preparación del o la docente, vincular a los padres y las madres de familia con las actividades a realizar y además utilizar los instrumentos necesarios y adecuados para su ejecución.

### **2.1.8 El desarrollo motor del niño y la niña**

El desarrollo motor del niño y la niña no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente, el fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y la niña que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares, que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono. La maduración del sistema nervioso, siguen dos leyes: “la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y la próximo distante (del eje a las extremidades).”<sup>35</sup> Durante los primeros años, la realización de los movimientos precisos depende de la maduración La evolución del tono muscular: El tono permite las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

### **¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño y la niña?**

Influye en su personalidad y en sus comportamientos, en los niños y las niñas de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. “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, el juego recreativo cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño”<sup>36</sup>. Por ello, nuestra ayuda debe ir encaminada a dotar al niño y la niña de mayor número de actividades que permitan vivencias en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) Es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños y las niñas puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo.

Recomendaciones para los educadores a la hora de practicar juegos recreativos que pueden ser planificados para que se realicen tanto fuera como dentro del aula.

---

<sup>35</sup>Papallia, Diana E.(2008),Psicología del *Desarrollo Humano*, p. 25

<sup>36</sup>Rodríguez Sánchez, José, (2004). Juegos motores para primaria. P. 92

- “Desarrollar los elementos o áreas motoras gruesas, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal y los movimientos coordinados del cuerpo.
- Permitir que el niño y la niña conozca su propio cuerpo, las partes de éste, que sea consciente de que puede controlar sus movimientos.
- Brindar actividades que desarrollen orientación espacial, por ejemplo: Dirigir hacia una meta y colocar obstáculos en el camino.
- Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.
- Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño y de la niña.
- Fomentar la interacción entre estudiantes y con su entorno.
- Toda actividad o juego se debe dar en una ambiente de afecto, alegría y confianza, esto desarrollará la seguridad y autoestima del educando”.<sup>37</sup>

“En la medida que el niño desarrolle destrezas motoras, sea capaz de caminar, desplazarse y adoptar posturas más complejas irá recibiendo información de las diferentes posiciones que adopta e irá tomando conciencia de que ese cuerpo le pertenece”<sup>38</sup>. La organización del esquema corporal es el punto de partida de numerosas posibilidades de acción y juega un papel de suma importancia en el desarrollo de los infantes.

---

<sup>37</sup> OCEANO, (2005),Manual de juegos, Editorial Océano. P.7

<sup>38</sup> Ibid.p.69

### **2.1.9 Características del desarrollo motor en los y las infantes a los cinco años**

Generalmente los niños y las niñas en edades tempranas tienen poca fuerza y por tanto no la usan en sus juegos sin embargo la flexibilidad es una de sus principales características que se manifiesta frecuentemente en la mayoría de sus actividades lúdicas.

- “A través de la acción, la prensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.
- La motricidad y la sinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño y a la niña el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.
- La relación con el adulto es siempre un factor esencial de esta evolución que le permite desprenderse del mundo exterior y reconocerse como un individuo autónomo.
- La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo).
- El conocimiento de la derecha y la izquierda.
- La independencia de los brazos con relación al cuerpo”.<sup>39</sup>

**“Consejos para mejorar el equilibrio”<sup>40</sup>:** en este apartado se pretende brindar una orientación a los y las docentes que trabajan con estudiantes que oscilan entre las edades de cuatro a seis años para que brinden una mejor atención a las diferentes actividades lúdicas que permitan utilizar las manos, pies y cabeza utilizando variedad de materiales.

---

<sup>39</sup> Idem.p.5

<sup>40</sup> Ibidem.p.76



- “Trabajar los reflejos de equilibrarían.
- Adaptar diferentes posiciones, disminuyendo la base de sustentación (espacio de apoyo): pararse con los pies juntos, de puntillas, con un pie.
- Usar diferentes superficies de apoyo: pueden ser estáticos (una cuerda, un cubo, etc.) o móviles (un balancín, patines, etc.).
- Realizar reequilibrios: armar torres con cubos, conos, naipes, etc.
- Llevar objetos en las manos de un punto a otro.
- Caminar con una bolsa de arena en la cabeza.”<sup>41</sup>
- Caminar sobre elementos con altura: bancas, muros, etc.

El juego recreativo permite al niño y a la niña explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad. Además de esos beneficios el educando puede también adquirir:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo
- Dominio de los planos: horizontal y vertical.
- Nociones de situación y orientación espacial.

---

<sup>41</sup>Idem.p.11

## **2.1.10 Aportes Teóricos del Juego Recreativo para el desarrollo motriz del Nivel Parvulario.**

### **Ovidio Decroly**

“Nació en Renaix, Bélgica, en 1871, fue uno de los principales impulsores de la revolución pedagógica de principios del siglo veinte. Aunque ninguno de sus libros contiene una sistematización de su teoría educativa y sus métodos, sus investigaciones en el terreno de la psicología del aprendizaje ejercieron una gran influencia dentro de las ciencias de la educación”<sup>42</sup>.

Para Decroly, el niño y la niña era un ser individual único y la escuela debía respetar esta originalidad para lograr su cometido: la integración de los y las infantes al medio social. En este sentido, la educación debía diseñar sus métodos en función del desarrollo del niño y la niña, en tanto ser viviente en constante evolución física y mental.

Decroly consideraba que el espacio social contenía elementos perniciosos para el crecimiento físico, intelectual y emocional del niño. Por eso, aconsejaba que la estructura de la escuela simulara una especie de pequeña ciudad o jardín, donde el niño tuviera a su disposición una serie de estímulos que la vida familiar no podía proporcionarle. Según Decroly, la actividad humana “trata de hacer vivir al niño, de hacer que se transforme en hombre en el verdadero sentido de la palabra, y para ello se debe desarrollar racionalmente lo mejor y lo más elevado en él: la inteligencia, la voluntad, el sentimiento”<sup>43</sup>. En su esquema pedagógico, la escuela debía ser una escuela activa, donde el niño pudiera expresar sus tendencias, inquietudes y curiosidades; de ahí la importancia que adquiere el juego en el método decroliano.

---

<sup>42</sup>Universidad Pedagógica, (2005). Pedagogos y movimientos pedagógicos. Compilación.

<sup>43</sup> López de Cruz, Ángela. (2002) Didáctica Especial para la Educación Parvularia. Editorial Piedra Santa, Guatemala.P.34

“Decroly fundó la escuela L’Ermitage donde pudo llevar a cabo sus ideas pedagógicas y comprobar la efectividad de sus propuestas. También se destacó por un aporte que hoy puede considerarse polémico: la medición de la inteligencia, la psicometría”<sup>44</sup>. El objetivo que perseguía con esto era utilizar los datos obtenidos para detectar en forma temprana a los alumnos y las alumnas con dificultades y adaptar los métodos de enseñanza con la idea de hacerlos más efectivos.

### **Federico Froebel**

Es conocido como el teórico de la educación infantil. También es el creador de una doctrina pedagógica concebida dentro de los límites del idealismo. Doctrina en la que se articulan los elementos para la educación de la infancia, como punto de partida de la educación total humana. Las teorías educativas de Froebel están basadas en su creencia en la unidad de la naturaleza, en la realidad de las leyes naturales universales y en el espíritu divino que gobierna la vida del hombre como parte de la naturaleza.

Froebel piensa que el niño, por el estudio de la naturaleza y de su libre auto actividad en el jardín de niños, aprenderá sobre el mundo natural, acerca de los seres humanos, su prójimo y sobre su propio carácter e identidad. La naturaleza del niño es tal que puede pensar, actuar y crecer expresando deseos íntimos, sus intereses y sus facultades. Coincide con Pestalozzi en que los niños nacen en posesión de facultades mentales específicas, pero afirma que el crecimiento, las facultades y la autorrealización se desarrollan a partir de los impulsos internos del niño a través de actividades espontáneas. Pensar decía, es una clase de actividad, y esa actividad está comprendida en otras formas de hacer, como en juegos, gestos, habla, canto y expresión motora. Por tanto, el saber y el hacer son aspectos de la misma actividad interior de autoexpresión y vida creativa. Así como las plantas crecen ayudadas por la naturaleza, el niño y la niña se desenvolverá y crecerá si es ayudado por los padres y maestros y podrá expresar sus instintos

---

<sup>44</sup>Ibídem.P.34

utilizando sus facultades innatas. Esto lo lleva a proponer la siguiente analogía entre la planta y el niño, diciendo que éste es semejante a una planta y el maestro, a un jardinero, donde el maestro debe proporcionar el ambiente apropiado para que se desarrolle de modo natural y de acuerdo con sus mejores posibilidades.

Él supone que el aprendizaje y el crecimiento sólo desarrollan los instintos y los intereses ya existentes de los niños y las niñas, que innatamente son buenos. Puesto que cree saber cuáles son esos instintos e intereses, procede a describir patrones de actividad como juegos, canciones predeterminadas y proyectos de construcción que satisficieran las necesidades educativas de las y los infantes sus intereses espontáneos en sus etapas particulares de crecimiento.

Froebel confía en que a “los niños les agrada y entusiasma expresarse a través de sus actividades dispuestas de antemano, porque son tomadas de sus experiencias en la vida y están diseñadas para que encajen en situaciones completamente familiares para ellos en el hogar y en la comunidad”<sup>45</sup>; él cree que las actividades son entonces espontáneas y creativas, abarcando muchas de las cosas en que están pensando los niños y las niñas y haciéndolas, dejados a su autodirección.

Pretende que la educación sea tolerante, porque ésta da como resultado que el niño y la niña se desarrolle espontáneamente, según sus mejores posibilidades. La educación ha de ser tolerante y de seguimientos; sí lo debe guardar y proteger y no dirigir ni decidir, ni impedir; esto lo lleva a postular la libertad en la educación.

Sostiene que “el juego es el nivel más alto de desarrollo del niño. Es la expresión espontánea de pensamiento y sentimientos”<sup>46</sup>, es decir, una expresión que su vida interna necesita. Le da tal importancia al juego porque a través de él, el niño y la niña desarrollan sus cualidades personales para la vida adulta.

---

<sup>45</sup> *Ibidem*.P.34

<sup>46</sup> *Ibidem*.P.34

La actividad espontánea es valorada como auxiliar de la enseñanza, pues para Froebel ésta establece equilibrio entre la dirección espontánea del niño y la niña y la dirección planificada del maestro, le daba tal importancia, por qué la eficacia del aprendizaje se da a través de las propias realizaciones del individuo, es decir, aprender haciéndolo, más que la simple aceptación de información. El aprendizaje es un proceso más activo que pasivo, y Froebel destaca la actitud del niño como ejecutor antes que como receptor de hechos. La actividad espontánea también es valorada como medio para estimular la creatividad, ya que ésta se considera manifiestamente como una forma de juego y, por consiguiente, de autoexpresión: aunque constituye, con todo, una forma característica de juego. Con base en esto podemos afirmar que la Pedagogía de Froebel es una pedagogía de la actividad espontánea y ésta debe considerar al niño y la niña como actividad creadora y despertar en él mediante estímulos, las facultades de éste, propias para la creación productiva.

Froebel afirma que la creatividad posee un valor intrínseco en relación con el desarrollo personal del niño. En sus escuelas consigue sus objetivos estimulando el impulso del niño y la niña hacia la actividad, la investigación y el trabajo creativo. Es una institución donde los niños y las niñas se instruyen y educan a sí mismos y mismas, en la que se desarrollan e integran todas sus capacidades a través del juego, con una actividad creadora propia y una instrucción propia espontánea.

#### **“Principales ideas pedagógicas de Froebel respecto al juego recreativo”<sup>47</sup>**

En su teoría presenta algunas ideas que pueden facilitar la ejecución de actividades que faciliten la motricidad gruesa corporal y el desarrollo de habilidades.

---

<sup>47</sup> Froebel, F. (2001). La Educación del Hombre, Talleres Punto Fino Mexico.p,43

1. La educación no es una mera preparación para la vida, sino una experiencia en el vivir presente que une el pensamiento a la acción.
2. La expresión motora y el aprender haciendo son los mejores métodos de ideas de aprendizaje; se adquiere conocimiento y habilidades y se desarrollan facultades.
3. Los niños deben ser guiados para que aprendan por experiencia en actividades de grupo a cooperar con otros a formar buenas actitudes y hábitos morales, ayuda mutua, bondad y amistad.
4. La espontaneidad, la alegría y una disciplina suave y razonable cuando sea necesaria que esté dictada por el amor a los niños, deben ser características de la situación escolar en el juego.

**“Principales ideas pedagógicas de Johann Schiller respecto al juego recreativo”**<sup>48</sup> 1759 - 1805. Poeta lírico y dramaturgo alemán.

“Schiller, crea un método natural de desarrollo moral basado en la creación artística vista desde el punto de vista lúdico del juego”. En este juego ha de conjugar las posibilidades de la necesidad con la libertad, y la sensibilidad e inteligibilidad.

**“La teoría lúdica del juego”**<sup>49</sup>

El juego respeta algunas reglas; pero éstas representan una creación libre. Ellas no están fijadas sino que surgen en la medida que se necesitan. En el juego, la actividad y la pasividad están resumidas. Mediante el juego el ser humano se siente escapar de la monotonía y exterioriza su niño interno. El interés y al

---

<sup>48</sup>Johann Schiller. (2005), Cartas Sobre la Educación Estética del Hombre. Editorial Anthropos.p,81

<sup>49</sup>Navarro Adelantado, Vicente. (2002), El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores primera edición. Editorial INDE.España.p.71

decisión personal será el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

A través del juego el niño y la niña se preparan para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción descarga energías y consigue alivio a sus frustraciones.

Según Schiller, el hombre es apto para la belleza porque es apto para el juego y porque este es capaz de satisfacer su aspiración a la plenitud. "Una vez por todas el hombre no juega nada más que ahí donde él es hombre, en el pleno significado de la palabra, él no es hombre completo nada más que cuando juega. En el juego libre o recreativo, el hombre se manifiesta en toda su integridad y totalidad, teniendo la facultad de tomar sus propias decisiones.

### **2.1.11 La importancia del Juego Recreativo en el desarrollo integral infantil**

El hombre solo es verdaderamente humano cuando juega.....aprender más y de mejor manera con contenidos trascendentes para el ser humano en el desarrollo físico, psíquico y social infantil. Jugar es participar en una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente, por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles.

#### **El placer de jugar**

A partir del nacimiento los seres humanos son fuentes inagotables de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar, son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y niña.

Definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños y las niñas ya que en todas las etapas del ser humano estén desarrolladas actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especialidades lo que ayuda al fortalecimiento al desarrollo integral.

### **Sugerencias del Ministerio de Educación referente al juego en la educación parvularia.**

“Potenciar el desarrollo motor integral de los niños y las niñas de una manera natural, lógico y coherente con el desarrollo cognitivo y la edad cronológica, dentro del proceso de aplicación debe tenerse en cuenta la edad de los educandos y que el aprendizaje sea gradual por lo que en cada edad, se incrementan dificultades y la realización de las tareas, paralelamente se trabaja con la manipulación de los objetos”.<sup>50</sup> “Según el MINED para diseñar estrategias que favorezcan el desarrollo motor de los educandos se necesita organizar juegos y rondas que permitan la participación parcial o total del grupo y practicar diferentes actividades lúdicas, ya sea libre o dirigido es por ello que el juego recreativo posee ciertas características que favorecen el desarrollo de habilidades motrices”.<sup>51</sup>

También favorece la toma de conciencia de su cuerpo en su totalidad, donde el niño y la niña aprenden a conocer su esquema corporal y ubicarse en su espacio – temporal. Por otra parte el juego recreativo permite descubrir potencialidades físicas y de movimiento así como sus limitaciones, estas se pueden observar solamente cuando el niño y la niña realizan movimientos locomotores.

El juego recreativo ejercita las capacidades de atención, observación y discriminación sensorial en los infantes desarrollándoles la autoestima y creatividad.

Por tal razón dentro del currículo de educación parvularia se encuentran algunas recomendaciones para él y la docente que consisten en: <sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> MINED. (2004). Guía Metodológica de Educación Parvularia 1ª Edición. P.42

<sup>51</sup> Ministerio de Educación, Dirección Nacional de Educación. Guía Metodológica de Educación Parvularia Unidad de Diseño de Currículo. San Salvador mayo de 1996. Pag.42 -54

<sup>52</sup> Ibíd., en pág. 70

- Ofrecer estimulación integral a los niños y las niñas en un ambiente agradable
- Realizar tareas de movimientos con todo el cuerpo desarrollando flexibilidad, agilidad y equilibrio.
- Tomar conciencia de la totalidad y segmento del cuerpo a favor del desarrollo del esquema corporal.
- Descubrir las posibilidades físicas y de movimiento como también las limitaciones que poseen los estudiantes.
- Integrar al grupo progresivamente en actividades lúdicas tomando conciencia de la necesidad de actuar de forma cooperativa.
- Desarrollar la espontaneidad e iniciativa de los educandos por medio de una actividad libre pero orientada por el alumno y alumna.

**“Los principios de la educación parvularia que orientan el desarrollo de habilidades motrices son:”<sup>53</sup>**

Los principios son los siguientes:

### **Integralidad**

\* Entiende al desarrollo del niño(a) como un proceso integral; por lo tanto, fortalece equilibradamente su psicomotricidad, cognición y socio afectividad.

\* Promueve iniciativas para favorecer el crecimiento que, en esta etapa evolutiva, tiene gran importancia pues afecta también a la esfera psíquica y propiamente intelectual.

### **Protagonismo**

\* Al considerar al niño y la niña como seres humanos en formación, se centra en su desarrollo como persona, en su identidad y autonomía individual, priorizando el despliegue de sus capacidades globales, antes que la adquisición de informaciones particulares.

---

<sup>53</sup> MINED • Dirección Nacional de Educación (1994-1999). (1993). Fundamentos curriculares de la educación nacional versión divulgativa. San Salvador, El Salvador, C.A.P

\* Se centra en el niño la niña como protagonista de sus aprendizajes, lo estimula y motiva.

### **Experiencia actividad trabajo**

\* Toma como eje al trabajo estructurado y organizado en un marco de libertad y respeto a las necesidades vitales del infante, desarrolla el concepto y la aplicación del auto actividad.

\* Armoniza las actividades prácticas y propiamente creativas en todas las áreas, la observación y experimentación y las actividades lúdicas y recreativas.

## **2.2 CONSTRUCCION DEL MARCO EMPIRICO.**

Este apartado se ha construido a partir del trabajo de campo realizado por las investigadoras, en el que se incluye la descripción de los instrumentos utilizados para la recopilación de la información. De igual manera se incluye el análisis de los datos y descripción del Centro Escolar en el que se ha llevado a cabo el estudio.

### **2.2.1 Monografía del Municipio de San Marcos**

***Los datos que a continuación se presentan han sido proporcionados por el Alcalde Municipal de San Marcos, el Doctor Fidel Ernesto Fuentes.***

La recopilación de datos de la historia del municipio de San Marcos fue proporcionada por el Alcalde Dr. Fidel Fuentes quien facilitó un documento titulado “Monografía del Municipio de San Marcos”, del cual se obtuvo la información plasmada en la investigación y luego expreso que el equipo investigador se hiciera presente al departamento de Catastro para proporcionar el mapa del Municipio de San Marcos.

### **2.2.2 Datos Geográficos.**

EL Municipio de San Marcos pertenece al Departamento de San Salvador está ubicado en la zona central, cuya cabecera departamental es la ciudad capital de El

Salvador, San Salvador. Este departamento está integrado geográficamente por diez municipios que conforman el denominado Gran San Salvador, del cual el municipio de San Marcos forma parte de el por estar ubicado al sur de la ciudad capital. El municipio de San Marcos cuenta actualmente con una población aproximadamente de 70,620 habitantes, con una superficie territorial de 14.71 Km. cuadrados y con una elevación aproximada de 650 MSN (metros sobre el nivel del mar) la población total es de 51, 420 habitantes hasta el año 1996.

### **2.2.3 Ubicación geográfica del municipio de San Marcos.**

San Marcos limita al Norte con el Municipio de San Salvador; al Noreste por el Municipio de Soyapango; al Este con el Municipio de Santo Tomas y Soyapango; al Sureste por los Municipios de Panchimalco y Santo Tomas; al Sur por el Municipio de Panchimalco; al Suroeste por el Municipio de San Salvador; al Oeste por los Municipio de San Salvador y Nuevo Cuscatlán, y al Noroeste, por los Municipios de San Salvador y Antiguo Cuscatlán. Además cuenta una porción territorial aislada de la estructura principal del Municipio, situada a 5 kms. al Suroeste de la ciudad de Huizucar.

Se encuentra en los 13 39' 30" de latitud norte, entre el Cerro Amatepec y el Cerro Soyatepec al noreste y extremo suroeste, respectivamente.

San Marcos está ubicado en una región topográfica irregular, en la que se distinguen tres zonas: Zona alta (1,070msn), zona media (800msn) y zona baja (740msn).

### **2.2.4 Datos Históricos del Municipio de San Marcos**

El territorio de San Marcos tuvo su origen en la era del Cenozoico periodo Neógeno, hace unos doce millones de años aproximadamente. Piezas arqueológicas encontradas en la zona hacen suponer que por el año 1500 a. de C. Era habitada por tribus de Los Chortis que luego fueron desalojadas hacia el año 630 de nuestra era por algunos contingentes de Nahuas-Chichimecas o

Pipiles que fundaron el Señorío de Cuscatlán, durante el éxodo de Los Toltecas desde México en esa época.

A partir del siglo XI y XII D.C., fue habitado por tribus de origen pipil, quienes le llamaron Cutacuzcat que significa (joya al pie de la montaña) donde Cuta o Cuthan= Montana y Cuzcat = Joya, Alaha (símbolo de riqueza o preseas); tres eran los pueblos asentados en esta región (Teozacuango El alto, Teozacuango El otro y Teozacuango El bajo), que los misioneros españoles para diferenciarlos les cambiaron sus nombres por las evocaciones de San Marcos, Santiago y Santo Tomás, respectivamente.

En 1543 se conforma el cabildo de San Marcos Cutacuzcat de los Teozacuangos El bajo (San Marcos), que ya para 1550 contaba con una población de 250 habitantes.

En 1577 San Marcos Cutacuzcat de los Teozacuangos quedaban incluidos en Guardianía del convento de San Antonio de San Salvador, durante el repartimiento de pueblos a la región de San Francisco, efectuadas por el doctor Pedro Villalobos presidente de la real academia de Guatemala en esa fecha.

En 1740, San Marcos tenía aproximadamente 350 habitantes. Siendo su actividad económica el cultivo de maíz, algodón y caña de azúcar, así como también la crianza de aves de corral y ganado bovino y porcino.

En 1770 durante la visita a San Marcos Monseñor Cortez y Larras arzobispo de Guatemala, estimo su población en 443 habitantes.

En 1876 ya con la existencia de un cabildo, San Marcos ingresa el partido electoral de San Salvador.

En 1890, la población aumenta considerablemente a 2460 habitantes.

El 12 de junio de 1824, San Marcos queda incluido en el distrito del departamento de San Salvador, hasta que ingresa al Distrito Federal de la Republica de Centro América el 28 de enero de 1835.

El 10 de julio de 1839, San Marcos es incorporado al distrito sur de San Salvador, al desaparecer el de la república de Centro América.

El nombre con el que se conoce actualmente fue otorgado en el siglo XVI, exactamente en el año de 1550 cuando únicamente era habitado por 250 personas. El título de villa se le otorgo el 7 de febrero de 1879 y por decreto legislativo con fecha 23 de septiembre 1978 el título de Ciudad de San Marcos. Sin embargo algunos pobladores identifican la fecha de 12 de octubre de 1879 como fecha en la que se le otorgo el título de villa.

### **2.2.5 Datos Demográficos. Población**

**Urbana.** En el año de 1930, el municipio de San Marcos, registró 554 hombres y 644 mujeres, en el año de 1950, el resultado fue de 692 hombres y 790 mujeres, en 1961, la cantidad de hombres fue de 2,790 y la de mujeres 3,288, para el año de 1971, la cantidad de hombres fue de 11,121 y la de mujeres de 11,921; finalmente, de acuerdo al censo realizado en el año de 1992, por la Dirección General de Estadísticas y Censos, fue de 20,969 hombres y 22,285 mujeres. Se puede observar que hubo un ascenso muy relevante, en los años de 1971 y 1992, posiblemente registrada por las migraciones de otros municipios, debido al conflicto armado durante la década de los ochenta.

**Rural.** En el año de 1930, el municipio San Marcos registró 666 hombres y 540 mujeres; en el año de 1950, el resultado fue de 1,363 hombres y 1,517 mujeres; en el año de 1961, se registraron 2,919 hombres y 3,017 mujeres; para el año de 1971, la población estaba constituida por 2,648 hombres y 2,761 mujeres; finalmente, de acuerdo al censo realizado en 1992, el resultado fue 8,274 hombres y 8,385 mujeres. En este año se observa un ascenso muy significativo, probablemente registrado por las migraciones, debido al conflicto armado durante la década de los ochenta.

Según datos obtenidos por la Dirección General de Estadísticas y Censos (DIGESTYC), la población para el departamento de San Marcos en el año dos mil diez es de 63 mil 209 habitantes, de los cuales el 53 % son mujeres y el 47 % son hombres, La población prácticamente es joven, 64 de cada 100 habitantes (63%) tiene entre 15 y 64 años de edad, mientras que 3 de cada 100 habitantes tiene

entre 0 y 4 años de edad (30%) y 7 de cada cien personas está comprendida en la tercera edad o adulto mayor, equivalente al 7%. Es interesante lo que revela el censo en cuanto al estado conyugal de la población, de los cuales un “37 % está casada o acompañada, mientras un 3 % de la población está en condición de separada o divorciada; entretanto la población que calificada como soltera refleja que es un 36%, de los cuales el 47 % son hombres y el 53 % son mujeres”.<sup>54</sup>

El Municipio cuenta con un área de 14.7 Km/ 2, en una elevación de 795msm y es uno de las ciudades que conforman el Área Metropolitana de San Salvador, el cual se encuentra al sur de la capital.

### **2.2.6 Datos Hidrográficos.**

En este apartado se presenta una breve descripción de los ríos que existieron en el sector de San Marcos, porque debido a la contaminación ambiental que sufre este sitio ya no se cuenta con ellos.

Los ríos que el municipio posee geográficamente son 7: Metalapa, Huiza, Maicillera, Cuapa, Rión, La labranza y Ahuachia. Siendo este último en la actualidad, el único que aún conserva un pequeño caudal, ya que en verano casi llega a secarse, pero se conserva debido a los pocos nacimientos de agua en esa zona.

---

<sup>54</sup>Alcalde de San Marcos Fidel Fuentes. (2010). Depto. De estadísticas y censos.

**2.2.7 Datos de Reconocimiento: diseño y elaboración de mapa del Municipio de San Marcos.**



**2.2.8 Estructura habitacional básica del municipio de San Marcos.**

Se caracteriza por ser una zona urbana, la construcción de las casas es mixta, los techos son de lámina y duralita, y los pisos son de ladrillo, cemento y cerámica.

***Estructura Económica y Social, de Acuerdo al Acceso a Servicios.***

Su estructura económica se fundamenta en el comercio y la industria como (fábricas, talleres, maquilas, tiendas y distribuidoras de productos diversos).

La industria maquilera ha significado un cambio sustancial en la actividad económica del municipio, generando fuentes de empleo, que aunque limitadas al salario mínimo no existían en la década anterior, además ha significado la atracción de agencias bancarias, supermercados y otros pequeños comercios que satisfacen las necesidades de alimentación y compras de artículos básicos que demandan las miles de trabajadoras concentradas en ellos. También ha significado un cambio importante en la economía local, la ubicación de la terminal del sur que atrajo pequeños comercios y fortaleció el transporte en la zona.

En cuanto al transporte público, hay una disponibilidad considerable de autobuses y microbuses a un costo de US\$0.20 para los primeros y de US\$0.25 para los segundos. Las rutas de buses son las siguientes: Ruta "A", Ruta 11, Ruta 21, Ruta 37 y de los microbuses: Ruta 11, Ruta 21, Ruta 11B que circulan en la Autopista a Comalapa. La Terminal del Sur es el punto de las unidades de autobuses que se dirigen a los municipios de la zona oriental y paracentral del país.

### **Vías y medios de Comunicación.**

La ciudad de San Marcos, se comunica por dos vías una de ellas es la carretera antigua, también llamada vía tejera, con los municipios de Santo Tomás y San Salvador y la otra con la que también se comunica con los mismos municipios es la Autopista a Comalapa. La ciudad dispone de la variedad de medios de comunicación modernos. En telefonía fija, pública y móvil, tienen su sede en la urbe las principales empresas dedicadas a estos servicios en el país. Entre ellas se encuentran Claro, Telefónica, Tigo, Digicel, Saltel, etc. También hay cobertura en servicios de televisión por cable, satelital Claro tv, SKY e Internet.

### ***Servicios básicos con que cuenta el municipio de San Marcos.***

El alumbrado eléctrico de San Marcos es privado y es servido en gran parte de la población, por la generadora de Distribución de Electricidad DEL SUR. S.A. de C.V; el agua potable es suministrada por la Administración Nacional de

Acueductos y Alcantarillados (ANDA); también San Marcos posee calles pavimentadas en la zona urbana, polvosas y adoquinadas en las zonas rurales.

El servicio de telefonía con que cuenta es servido por CLARO, MOVISTAR, DIGICEL. Para el servicio de telefonía fija y móvil lo cubren las compañías MOVISTAR, TIGO y CLARO.

### **Recursos Locales con que Cuenta el Municipio de San Salvador.**

#### **Alcaldía.**

Está construida con materiales mixtos, es de dos plantas, está formada por diez oficinas para la atención al ciudadano. En la segunda planta está la oficina del alcalde y sus concejales, tiene parqueo interno y externo.

#### **Mercado.**

El Mercado Municipal de San Marcos está ubicado en la colonia jardines de San Marcos frente a la Terminal del Sur; cuenta con puestos formales e informales alrededor de él; Se caracteriza por un comercio diversificado, centrado en la comercialización de productos claves como: frutas, verduras, carnes, cereales, ropa, calzado y otros.

#### **Gasolinera.**

Cuenta con la gasolinera Texaco ubicada en la Calle Principal de la Colonia Santa María.

#### **Parques municipales.**

El municipio de San Marcos posee dos parques, el parque Balboa y el Parque de la Familia, están ubicados en Planes de Renderos, la infraestructura está en muy buen estado, cuenta con una cancha de fútbol, pistas de patinaje, de básquetbol. También posee juegos recreativos para los niños y las niñas, cuentan con baños públicos en buen estado y seguridad las 24 horas. Está muy bien reforestado y cuentan con zonas verdes.

#### **Campos Deportivos.**

La Ciudad de San Marcos cuenta con dos canchas de fútbol y una básquetbol; ubicadas la primera en la Colonia El Carmen, la segunda frente a la Terminal del Sur y la última está ubicada en la Colonia El milagro.

#### **Oficina de Correo de San Marcos.**

Hay una oficina de correo ubicada en el Edificio Castro Calle Principal de San Marcos en el Km. 5 ½.

#### **Teléfonos Públicos.**

También cuenta con teléfonos públicos ubicados en la zona céntrica de San Marcos y en algunas Colonias y barrios.

#### **Agencias Bancarias.**

En la Ciudad de San Marcos hay agencias bancarias las cuales son: HSBC y CITY BANK.

#### ***Indicadores de Servicios Educativos en el Municipio de San Marcos.***

##### **Aspectos Educativos.**

La población analfabeta, en el municipio de San Marcos ha alcanzado el nivel aceptado de escolaridad a comparación de los años anteriores, el analfabetismo en el municipio de San Marcos alcanza el 20%. Actualmente porque existen proyectos de alfabetización que la alcaldía municipal realiza dentro del municipio.

##### **Escuelas o Centros Educativos.**

###### **a) Nombres de Escuelas o Centros Escolares Públicos.**

1. Centro Escolar 10 De Octubre
2. Escuela de Educación Parvularia San Marcos
3. Centro Escolar Mixto San Marcos
4. Centro Escolar Caserío El Chilamo Cantón San Marcos
5. Centro Escolar Domingo Faustino Sarmiento
6. Centro Escolar Planes de Renderos
7. Centro Escolar San Antonio
8. Centro Escolar El Milagro

9. Centro Escolar Ignacio Pacheco Castro
10. Centro Escolar Profesor Justo Gonzáles

**b) Nombre de Centros Escolares Privados.**

1. Colegio Santa Teresa de Jesús
2. Colegio Cristiano Rey de Gloria
3. Colegio Cristiano Saulo de Tarso
4. Complejo Educativo El Rosario
5. Complejo Educativo Padre Mario Zanconato
6. Colegio Cristiano El Alfarero
7. Liceo Politécnico
8. Liceo San Marcos

**Indicadores de Servicio de Salud**

San Marcos cuenta con los siguientes servicios de salud, consultorios médicos privados, consultorios odontológicos, laboratorios clínicos, farmacias, un hospital público llamado “Saldaña” y Unidad de Salud FOSALUD, y los privados son: Clínica Comunal del Instituto Salvadoreño del Seguro Social (ISSS) y el hospital Neumológico del Instituto Salvadoreño del Seguro Social (privados).

**Industria y Comercio**

La principal industria del municipio, lo constituye la elaboración de agua purificada ALPINA, fábricas de pastas alimenticias, plásticos, embutidos, colchones, calzado, velas, fósforos, mármoles, especias, maletines de material sintético, ropa manufacturada, ladrillos y tubos de cemento y barro, productos de cuero, jabón, ensambladoras de bicicletas, triciclos, carpintería, telas elaboradas a mano, estructuras metálicas, aserraderos, talleres de sastrería, mecánica automotriz, enderezado y pintura, rotulación, serigrafía y varias maquilas. En el comercio local existen tiendas, farmacias, bazares, pequeños supermercados, ferreterías, comedores, panaderías, pupuserías, almacenes y otros pequeños negocios.

El municipio de San Marcos cuenta con actividades económicas principales de la localidad es el comercio formal e informal.

Las actividades económicas formales son:

**Alimentos:** Pupuserías, Panaderías, pizzería Cafeterías,

**Bazares:** de ropa en general, zapaterías y otros.

**Ferreterías:** San Marcos, El Tecolote, El Paso, etc.

**Fábricas:** de ropa, de ladrillos, tubos de cemento, carteras y calzado.

**Talleres:** de enderezado y pintura, mecánica automotriz, rotulación, serigrafía, carpintería, sastrería y otros.

### **Actividad Comercial.**

Las actividades comerciales que se realizan en San Marcos son de productividad. La ciudad de San Marcos cuenta con numerosos tipos de producción de alimentos, bebidas, de materiales de construcción, farmacias etc. Los productos agrícolas que se cultivan son: café, granos básicos, hortalizas y frutas; estos son cultivados más que todo en zonas rústicas, teniendo en cuenta que el terreno de esta ciudad es quebrado. Lo cultivable en este municipio, en su mayor parte se vende al mercado local, pero no es suficiente para abastecer las necesidades, por lo que se hace necesario que se traiga de otras partes; la escasa producción agrícola del municipio de San Marcos, está orientada a una agricultura de subsistencia, debido a los pocos suelos adecuados y espacios disponibles. En el rubro pecuario existe la crianza de ganado vacuno y porcino, así como de aves de corral. Este rubro existe en pequeña escala.

### ***Indicadores Culturales en el Municipio de San Marcos. Estructura Familiar.***

La estructura familiar en San Marcos un 25 % son familias nucleares y el 75% son las familias extensas.

### **Costumbres y Tradiciones.**

En San Marcos se celebra la Semana Santa, elaborando alfombras para las procesiones, el Día De La Cruz, las fiestas Patronales del 18 al 30 de Abril, en honor a San Marcos Evangelista, También celebran las fiestas navideñas, en la que realizan las posadas.

La población de San Marcos utiliza vestimenta moderna según la moda del momento.

### **La religión**

San Marcos cuenta con iglesias Católicas, Evangélica, Proféticas y Testigos de Jehová.

La comida tradicional de San Marcos son las pupusas, gallina india, tamales, atol chuco, refrescos, cebada y horchata, sopa de pata.

### **Migración**

El principal destino de las personas de San Marcos que migran a otro país es hacia Estados Unidos, España, Canadá, siendo las causales los problemas económicos, sociales y familiares.

### ***2.2.9 Descripción del Centro Escolar.***

La Escuela de Educación Parvularia San Marcos funciona desde el año de 1968 denominado en esa época como kínder Garden Nacional de San Marcos ubicado en la Calle 25 de Abril Poniente número 98 , con código número: 061200, del cual no se encuentran registros específicos de su fundación. El 28 de mayo de 1999 con la nueva reforma se hace el cambio de nombre y se le acredita como Escuela de Educación Parvularia San Marcos y su código de infraestructura es el 11496, siendo su ubicación actual la quinta calle poniente calle principal número 11 Colonia Santa María, San Marcos. La escuela está construida por sistema mixto, su estructura es de dos niveles, en el primer nivel están todas las secciones, en el

segundo nivel solamente está la dirección; además cuenta con cinco aulas, biblioteca, servicios sanitarios, aula de música. La institución tiene una capacidad de albergar a 300 estudiantes distribuidos en los diferentes turnos (matutino y vespertino). Posee un pequeño solar donde los y las estudiantes reciben su recreo y la educación física a la vez les sirve para la realización del saludo diario.

El centro escolar funciona en una casa en alquiler pagado por el Ministerio de Educación y cuenta con los servicios de agua potable, energía eléctrica, aguas negras y telefonía fija.

La planta docente está conformada por 10 docentes entre ellas la directora y la subdirectora quienes atienden también una sección. La escuela se encuentra en una zona accesible ya que se puede llegar a ella por calle vieja a San Marcos o la autopista a Comalapa.

Dicha institución presenta una serie de necesidades como el deterioro y la escasez del espacio recreativo y su entorno, afectando el funcionamiento del mismo, lo cual trae como consecuencia el incumplimiento satisfactorio establecido en las jornadas diarias. Se hace primordial la recuperación del espacio recreativo y disfrute de juegos propios de la edad infantil ya que sin estos espacios recreativos y con sus actividades lúdicas, colocan en riesgo el desarrollo motor de los niños y las niñas de educación parvularia.

### ***2.2.10 Descripción del aula***

La escuela de educación parvularia tiene un espacio físico muy pequeño y cuenta con 8 mesas de trabajo y 40 sillas, por lo cual no se puede circular por el aula con libertad, ya que es muy reducido el espacio y dentro de la misma hay un escritorio de la maestra con un estante cargado de todos los materiales didácticos de los estudiantes el cual resulta peligroso porque está saturado de materiales y en cualquier momento puede caer y lastimar a los infantes. Por lo que se observó el aula se encuentra muy deteriorada, no cuenta con puerta ni ventanas, el salón no tiene paredes y está dividida con madera, se encuentra al lado los baños; tiene

problemas de agua potable por lo cual esto afecta y se siente mal olor lo cual puede causar problemas de salud en los infantes.

La sección tiene inscritos 38 estudiantes, de los cuales 18 niñas y 20 niños que no poseen suficientes recursos económicos, por lo cual el MINED ha implementado el programa de escuela saludable, donde les proporcionan leche, arroz, frijoles, etc. a la hora del refrigerio.

En este lugar no hay ningún rincón pedagógico debido al poco espacio con el que cuenta, de acuerdo a lo afirmado por la maestra del aula, no implementa actividades para desarrollar la motricidad gruesa dentro del salón de clases, ya que dichas actividades se desarrollan fuera de él; aún así no es justificado la posición vertida por la docente, ya que si ella se dedica a trabajar con niños y niñas debe de mostrar una actitud creativa que estimule el desarrollo de las diferentes habilidades, a través de la aplicación de juegos recreativos dentro del aula, porque una de las características de dichos juegos es que se puede aplicar en todo lugar siempre y cuando se den las indicaciones correctas y se clasifique el juego que se puede desarrollar dentro del salón de clases; pero la maestra se justifica diciendo que no cuenta con el espacio suficiente para desarrollar este tipo de actividades y que le afecta en gran manera la escases de espacio. Por otra parte los y las estudiantes permanecen en un grado de insalubridad, debido a que está ubicada a la par de los baños y cuando el agua escasea se mantiene un clima de hedor insoportable que puede llegar a dañar la salud de los(as) pequeños (as) y afectar el desarrollo de dichas habilidades.



## 2.2.11 Análisis e Interpretación de Resultados

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE EDUCACION



### Guía de entrevista para docente

**TEMA:** Aporte del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices sección II (5 años), Escuela de Educación Parvularia San Marcos, 2010 – 2011.

**OBJETIVO:** Identificar los aportes del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices, sección II (5 años).

**INSTITUCION:** Escuela de Educación Parvularia San Marcos.

1. ¿Cómo define los juegos recreativos?
2. ¿Qué acciones realiza para propiciar el juego recreativo orientado al desarrollo de la motricidad gruesa?
3. ¿Considera que a través de los juegos recreativos se desarrolla la motricidad gruesa?  
Si \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_ ¿Por qué?
4. Mencione qué juegos recreativos utiliza para el desarrollo de las habilidades motrices
5. ¿Facilita usted los procesos motrices básicos en niños y niñas de 5 años?  
Si \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_ ¿De qué manera?
6. ¿Actualmente ha recibido algún seminario sobre el desarrollo de juegos recreativos?  
Si \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_
7. ¿Ha consultado material bibliográfico para ampliar sus conocimientos respecto a los tipos de juegos?  
Si \_\_\_\_\_ no \_\_\_\_\_
8. ¿Cómo define usted la motricidad gruesa?
9. ¿Ha consultado material bibliográfico para ampliar sus conocimientos sobre cómo el juego recreativo desarrollar la motricidad gruesa?

## Interpretación de resultados de guía de entrevista.

Pregunta	Respuesta
1. ¿Cómo define los juegos recreativos?	Ayuda al niño a desarrollar habilidades y destrezas haciendo de él una persona más hábil ya que ayuda a su desarrollo.
2. ¿Qué acciones realiza para propiciar el juego recreativo orientado al desarrollo de la motricidad gruesa?	Motivo al estudiante incorporándome en el juego demostrando así la facilidad de poder efectuar algunos movimientos corporales.
3. ¿Considera que a través de los juegos recreativos se desarrolla la motricidad gruesa? _____ ¿Por qué?	Sí, porque el juego ayuda en el desarrollo motriz por los ejercicios que se practican.
4. ¿Mencione qué juegos recreativos utiliza para el desarrollo de las habilidades motrices	El juego de pelota. Carrera en línea recta. Salta cuerda.
5. ¿Facilita usted los procesos motrices básicos en niños y niñas de 5 años? ____ ¿De qué manera?	Si porque es parte del proceso de aprendizaje y enseñanza en la etapa preescolar del educando
6. ¿Actualmente ha recibido algún seminario sobre el desarrollo de juegos recreativos?  Si _____ no _____	Si, en la Universidad Nacional "juegos educativos"
7. ¿Ha consultado material bibliográfico para ampliar sus conocimientos respecto a los tipos de juegos?  Si _____ no _____	Si el libro de rondas y juego proporcionado por el MINED.
8. ¿Cómo define usted la motricidad gruesa?	Es el desarrollo de habilidades corporales y sensoriales en el educando
9. ¿Ha consultado material bibliográfico para ampliar sus conocimientos sobre cómo desarrollar la motricidad gruesa?  Si _____ no _____	Algunas veces, porque no tengo tiempo disponible para buscar información.

### Análisis de la recolección de datos aplicada a la docente

Con la información recabada en el instrumento se logró constatar que la maestra no posee conocimientos de cómo se aplican juegos y se observó una actitud no muy favorable hacia los juegos recreativos y la predisposición de fomentarlos con sus estudiantes. Se observó que ella no realizaba ningún tipo de juegos recreativo

con los alumnos, en las clases de educación física solo hacían juegos libre y utilizaba un CD para que la clase fuera un poco emotiva.

En sus comentarios menciona que los juegos recreativos son actividades que se realizan en grupos de niños y niñas que permite el desarrollo de sus habilidades y la unión de lazos amistosos con quienes comparten, en la medida que lo practican les ayuda a la ejecución de movimientos corporales, habilidades, destrezas y conocimientos que adquieren en el medio que lo realizan, pero todo esto no se realiza adecuadamente.

Según la maestra, la edad de cinco años es importante que el infante presente un adecuado desarrollo de su esquema corporal, es por ello que recalca la necesidad de practicar actividades como los juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa de la forma sencilla y divertida.

Asimismo comenta que los juegos recreativos que practica en el Centro Escolar son: el juego de la pelota, caminar sobre la línea recta y salta cuerda los cuales han contribuido al desarrollo motor del niño y la niña. Es evidente la necesidad de conocer más juegos recreativos para que los pueda aplicar con sus estudiantes ya no tiene un buen repertorio de juegos que puedan desarrollar.

### **2.2.12 Descripción de los juegos recreativos aplicados a niños y niñas de la sección dos cinco años.**

A continuación se presenta la descripción de los juegos recreativos que fueron aplicados en la sección dos cinco años de la Escuela de Educación Parvularia de San Marcos.



### Congelados:

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo, en este juego un/a niño/a toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno/a de sus compañeros/as, mientras que la/el que fue nombrado/a corre a coger el balón, el resto corre lo más lejos posible. Para que paren de correr el/la niña/o nombrado/a tiene que decir una característica del niño/a que arrojó el balón, cuando los/las demás escuchen deberán quedarse congelados y la que posee el balón tratará de golpearlos/las y al que logre pegarle pierde una vida y a él/ella le toca ser el que lleva el balón.

### La carrera de las hojas:

Primero se le pide a cada niño/a que busque una hoja, el juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen deben de soplar cada una/a la suya.

### Conquista del círculo:

Se dibuja un círculo en el suelo, los participantes entran en el círculo y cada uno/a coloca sus manos en la espalda del otro/a, a la orden del dirigente inicia el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se van eliminando a los que se salen del círculo y gana el último que queda dentro.

### Las sardinas:

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez y terminada la cuenta el grupo sale en busca del que está escondido, el primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados esperando que lleguen más y así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite, el último en llegar es el que se esconde en el siguiente juego.

### La batalla de los globos:

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos, el juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que el pise el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado y gana el único que sobrevive.

### Juguemos en el bosque<sup>55</sup>:

Se arma una ronda y un niño hace de lobo.

Coro: Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: Levantándome de la cama.

Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse. Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños.

### Los colores:

Cada niño escoge un color distinto. Una persona debe asumir el papel de ángel y otra de diablo, entonces dicen:

- Ton, ton...

Niños: ¿Quién es?

- El ángel con su capa de oro.

Niños: ¿Qué desea?

- Un color

Niños: ¿Qué color?

- Blanco. (Se consulta si existe ese color).

Si no hay, se contesta: - Pase cantando.

- Amarillo. Si hay este color el niño o la niña corre si lo atrapan él va a ser el comprador.

---

<sup>55</sup>Universidad El Salvador, Incidencia de la participación en juegos para el desarrollo de habilidades, tesis, pag.35

### Los ensacados:

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.<sup>56</sup>

### Carrera de obstáculos en círculo:

Se forman círculos de diez alumnos/as agarrándose de las manos y con las piernas abiertas se numerarán, luego el numero uno dará la vuelta pasando por debajo de las piernas y por encima de las manos de los demás. Al completar el círculo es relevado por el siguiente número.

### La caza del zorro:

Cada participante introducirá un extremo de su pañuelo en el elástico de su pantalón o falda, a la señal todos corren intentando quitar el pañuelo a sus compañeros/as evitando que le quiten el suyo. Gana el que logre quitar el más.

## **2.2.13 Evaluación y análisis de los juegos aplicados por las investigadoras a los niños y niñas de la sección dos de La Escuela de Educación Parvularia de San Marcos.**

---

<sup>56</sup>Universidad El Salvador, Incidencia de la participación en juegos para el desarrollo de habilidades.pag.38

**GUÍA DE OBSERVACION DE CÓMO SE APLICÓ EL JUEGO RECREATIVO**

**Análisis de los resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños y las niñas a través de la observación.**



#	INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	Los juegos que se aplicaron fueron de interés para los niños y las niñas				
2	Los y las estudiantes atendieron las indicaciones que se les dieron sobre los juegos.				
3	Los alumnos y alumnas presentaron interés por participar en cada una de las actividades				
4	Los y las estudiantes presentaron dificultad para realizar las actividades				
5	Se motivó en el niño y la niña el deseo de experimentar los juegos recreativos.				
6	Se evidencia la necesidad de practicar juegos recreativos con más frecuencia				
7	Los alumnos y alumnas desarrollaron los juegos sin problemas				
8	Los y las estudiantes se familiarizan con los juegos.				
9	La integración de la clase en los juegos desarrollados fue satisfactoria				
10	Se logró el objetivo con el desarrollo de esta actividad				

Durante la aplicación de los juegos recreativos por parte de las investigadoras se pudo comprobar que los infantes se mostraban muy emocionados cuando se les dieron las indicaciones de cada juego y todos querían participar, esto es una muestra de que los juegos son una de las partes esenciales para el aprendizaje

específicamente para desarrollar habilidades motrices en los niños y las niñas de la sección dos (cinco años)

Los juegos que se aplicaron fueron de mucho interés para los educandos porque todos se integraron en la realización de cada juego y fue muy notoria la alegría que ellos mostraron, también se observó que prestaron mucha atención cuando se dieron las indicaciones para poder jugar porque se sentían motivados por cada juego que no pasaron desapercibidas las indicaciones.

Algunos estudiantes presentaron dificultades mínimas para realizar los juegos y era evidente en ellos la falta que les hace practicar ejercicios motores gruesos para fortalecer esas aéreas débiles y tan necesarias para favorecer sus habilidades motrices. Cuando se estaban realizando los juegos se notó que algunos estudiantes ya los conocían y se les preguntó dónde los habían practicado y ellos respondieron que en la iglesia los habían experimentado, por lo cual se hizo más fácil la realización de las actividades.

Con la aplicación de los juegos recreativos se lograron los objetivos planteados en el trabajo de investigación porque se pudo identificar los beneficios que generan los juegos recreativos para el desarrollo motriz de los infantes ya que con la realización de cada juego se integraron movimientos gruesos que favorecen el desarrollo de habilidades motoras, además contribuye a mejorar su comportamiento, aprenden a esperar turnos, cooperar y compartir con sus compañeras y compañeros de clase.

Es importante destacar que como se establece en las teorías consultadas los infantes desarrollan muchas capacidades como la alegría de vivir, de expresarse libremente, y de encausar sus energías, descargan tensiones, les ayuda también a desarrollar capacidades de coordinación como saltar, correr, y caminar coordinadamente.

## **DIARIO DE CAMPO**

La información de la investigación fue recabada durante las visitas realizadas a la Escuela de Educación Parvularia San Marcos y estos datos se documentaron de la siguiente manera:

### **08 de Septiembre:**

Este día llegamos a la institución para pedir la autorización de la directora para realizar nuestra investigación de campo y ella nos lo permitió y acepto que llegáramos con regularidad a observar. Primero nos preguntó cual era el objetivo de querer tomar esa escuela para nuestra investigación y le contestamos que una de nosotros había realizado la práctica en ese lugar y por eso decidimos hacerla allí, luego nos preguntó qué días iríamos de visita y que primero le llamáramos para confirmar si íbamos a llegar.

### **13 de Septiembre:**

Este día en la clase de educación física se observó que la maestra no permite que el niño y la niña desarrollen su motricidad por medio de juegos donde se practiquen ejercicios utilizando todo su esquema corporal, porque según ella se genera mucho desorden y de continuo les llama la atención, esto hace que los niños y las niñas se limiten en su imaginación y espontaneidad que en su etapa necesita. En varias ocasiones pudimos observar que cuando les corresponde educación física hacen un círculo y son guiados por las instrucciones de un CD practicando ejercicios finos y algunos gruesos como caminar, gatear y eso es todo.

### **27 de Septiembre:**

Lo que se observó este día en la escuela de Educación Parvularia de San Marcos fue lo siguiente: En esta ocasión la maestra no aplico ningún juego solamente utilizo los libros de trabajo donde los y las estudiantes colorearon la actividad que les correspondía. También observamos que la maestra no tiene organizadas las

zonas de trabajo, solamente la dramatización, los demás materiales están colocados en repisas y los niños y niñas eligen el que deseen, sin orientación de la maestra.

### **30 de septiembre:**

Este día visitamos la escuela para que la directora nos proporcionara los datos históricos de la institución, sobre lo cual expreso que no existían datos de la historia de la escuela, porque las personas que estuvieron a cargo en años anteriores a ella, no dejaron constancia de registros anecdóticos. También aprovechamos para observar cuando los niños y las niñas estaban en la hora de juego – trabajo, en el cual la maestra les proporciono plastilina para que modelaran. Como grupo pensamos que les iba a permitir que jugaran, pero como no tienen ninguna zona establecida, el periodo de juego - trabajo se reduce al modelado con plastilina.

### **06 de octubre:**

Este día realizamos los diferente Juegos Recreativos con los niños y las niñas, salimos al área del patio hicimos grupos de trabajo para desarrollar los diferentes juegos.

Iniciamos con el juego de la Carrera de las hojas, donde se eligieron a seis estudiantes y tenían que soplar los papelitos de colores y el que llegara primero era el ganador, después se practicó el juego de la batalla de los globos, donde cada niño y niña se amarra un globo al tobillo y tiene que cuidar que no le exploten el suyo pero tiene que tratar de explotar los globos de los demás. Y así continuamos con la realización de los otros juegos planificados.

### **11 de octubre**

En este día llegamos a la institución y pedimos autorización para realizar otros juegos recreativos con los niño/as los cuales fueron:

- La conquista del circulo

En el cual iniciamos el grupo que participarían primero, después se dieron las indicaciones previas al juego donde los participantes entraban en un círculo dibujado el piso y tenían que empujarse unos a otros tratando de sacar a sus oponentes. Aquí se desarrolla la lateralidad teniendo un predominio de un lado del cuerpo tomando como referencia las nociones espaciales para poder tener éxito en la actividad.

➤ Juguemos en el bosque

Aquí formamos una ronda y se eligió un o una participante, que sería el lobo y empezamos a entonar la canción del lobo.

En este juego que realizamos pudimos observar que los(as) participantes demostraron habilidad para practicar las actividades. El beneficio que aporta este juego al desarrollo de habilidades motoras es que cuando los niños y las niñas corren, porque los persigue el lobo ejercitan su sistema locomotor; por otra parte cuando se entona el canto de la ronda desarrollan la expresión musical y corporal.

### **19 de octubre**

Este día continuamos practicando juegos con los estudiantes e iniciamos con los juegos.

➤ Ensacados

Aquí los y las participantes se colocan dentro de un costal o saco y a la señal dada por una de nosotras, saltan hasta llegar a la meta. En este juego se desarrolla el dominio del equilibrio porque los niños y las niñas tienen que buscar la forma de no caerse, también les ayuda en su autoestima e iniciativa a superar sus miedos y temores.

➤ Congelados

En esta actividad se forma un círculo donde un(a) participante se coloca al centro del círculo y dice en voz alta el nombre de uno de los o de las jugadores y tira la pelota hacia arriba y el nombre mencionado, tiene que correr a agarrar la pelota

mientras todos corren y cuando él o ella dice “stop” todos y todas quedan congelados(as) y al que esté más cerca a ese o esa persona tiene que tirarle la pelota, si le pega esa persona se queda en lugar de él o ella. En este juego se desarrolla la atención, el equilibrio estático, porque tienen que quedarse congelados y a la vez ejercita los músculos gruesos del cuerpo.

### **25 de octubre**

Este día nos presentamos a la institución para observar si después de haber aplicado los Juegos Recreativos Planificados, la docente continuaba realizando actividades lúdicas con los niños y las niñas, sin embargo no pudimos observar nada relevante pues seguía en la misma rutina que cuando llegamos la primera vez a observar.

### **4 de noviembre**

Este día visitamos la institución con el afán de conocer la comunidad donde se encuentra ubicada la Escuela de Educación Parvularia y a la vez conocer cuáles son los riesgos que afectan a la comunidad educativa e hicimos un recorrido por el municipio de San Marcos para terminar de recabar los datos de nuestro trabajo de investigación, para ello nos guiamos del conocimiento de la zona que poseía la compañera que realizó las prácticas profesionales en ese lugar y que también vive en esa zona; por lo cual se nos hizo más fácil conocer y ubicar cada uno de los lugares mencionados en el marco empírico.

### **6 de noviembre**

Este día nos reunimos en la Escuela de Educación Parvularia para celebrar con ellos y ellas la despedida del año escolar, realizando actividades lúdicas para que los niños y las niñas convivieran y se relajaran después de un año de trabajo arduo, ellos y ellas demostraron mucha alegría porque decoramos el pequeño patio con globos y listones de colores, pero se emocionaron aún más, cuando vieron el pastel y la piñata que les llevábamos.

Iniciamos la celebración con unos pequeños juegos recreativos como el de los carros, donde uno de los participantes tapa los ojos del que está delante de él o ella y tenían que dirigirlo sin chocar con los demás; estuvo todo muy divertido y a la vez tuvieron que demostrar sus habilidades espaciales, coordinación y equilibrio, hubieron algunos equipos que fallaron porque tuvieron problemas de coordinación y equilibrio pero la mayoría desarrollo la actividad sin mayor problema, así continuamos desarrollando otros juegos recreativos que ya habíamos practicado en otras ocasiones.

### **2.3 Formulación teórico metodológica de lo investigado.**

El estudio de la aplicación de los juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices, sección dos (cinco años), se realizó en la Escuela de Educación Parvularia de San Marcos.

En el transcurso del estudio de la carrera de licenciatura con la especialidad en educación parvularia se realizaron varias prácticas donde se pudieron observar algunos problemas más comunes que se dan en la parvularia y de allí fué que se tomó en consideración el tema de investigación “Los párvulos por naturaleza tienen predilección por el juego; a partir de estas características la maestra debe planificar juegos que propicien experiencias de aprendizaje y socialización basadas en el juego, capaz de desarrollar todas sus facultades en forma progresiva, interesante y divertida”<sup>57</sup>, en la experiencia que se obtuvo durante el periodo de investigación se verifico que la maestra no planifica, ni desarrolla adecuadamente las actividades lúdicas, porque los juegos que practican los niños y las niñas los realizan sin orientación y sin acompañamiento de la maestra, un ejemplo muy evidente es el recreo, el cual se desarrolla de manera libre, es decir, que niños y niñas juegan espontáneamente y la maestra se limita a observarlos y no se toma la molestia de integrarse al juego o al menos a enseñarles un juego diferente es por ello que no se observa un ambiente agradable cuando debería ser

---

<sup>57</sup>MINED, (2000) *Día a Día en la escuela*. El Salvador. 23

la maestra, la que estimule, anime y evalúe la acción de sus estudiantes durante el periodo de recreo y acompañarles sin imponer las actividades que se van a realizar o podría sugerirles algunos juegos que a ellos les agrade. A continuación se describen los elementos documentales encontrados en el trabajo de campo realizado por el equipo investigador:

## **ELEMENTOS DOCUMENTALES**

La presente investigación pretendía conocer la forma de implementación que la maestra utilizaba para practicar los juegos recreativos, entendidos estos como actividades lúdicas que deben realizarse en campos abiertos, sin restricciones como parte fundamental para el desarrollo de habilidades motrices de los niños y las niñas de cinco años. Retomando los aportes de Federico Fröebel, ya que él consideraba el juego como el mejor método de aprendizaje para el y la infante, debido que a través del juego recreativo, se desarrollan todas las habilidades y destrezas para mejorar el aprendizaje, ya que los y las infantes por su naturaleza y auto actividad desarrollan la capacidad para pensar, actuar y crecer integralmente. Por otra parte Ovidio Decroly dió gran importancia al juego, porque establecía que a través del juego se prepara al niño y la niña para la vida, puesto que los consideraba seres únicos por lo que se debe respetar su individualidad, estableciendo que la escuela sea un espacio abierto en el que los niños y las niñas tengan una participación activa. Según Johann Christopher Schiller, el juego representa una creación libre para los y las infantes sin sujetarse a reglas, sino solamente por placer. Al igual que Decroly opinaba que el infante se prepara para la vida a través del juego.

Lo que se observó en la investigación de campo es que la docente no practica con sus alumnos y alumnas juegos recreativos donde les enseñe diferentes valores entre ellos el amor y el respeto, esto no permite que se establezcan los parámetros para medir su capacidad en el desarrollo de habilidades motrices. También se constató que durante las actividades realizadas por la docente no se practicaron juegos recreativos que estimularan el desarrollo motriz por lo cual los

niños y las niñas mostraron ciertos problemas motrices cuando se practicaron algunos juegos planificados por las investigadoras y fue evidente la necesidad que poseen de aprender de una forma divertida y dinámica; esta situación no permite que tengan vínculos socio afectivos que faciliten su adaptación al medio escolar, ya que con la práctica de los juegos recreativos los y las infantes desarrollan su motricidad gruesa y habilidades, lo que les permite desenvolverse positivamente en su entorno, que aunque el centro escolar en el que se llevó a cabo la investigación no reúne las condiciones apropiadas para la ejecución de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de habilidades motrices, la maestra debería tratar de realizar algunos juegos recreativos sencillos para ayudar a los (as) pequeños(as) a desarrollarse integralmente. En el centro educativo se constató que sí se le da importancia al juego libre y espontáneo, pero no la apropiada pues eso no significa que hay que dejar que los y las infantes decidan siempre sus juegos sin la asesoría de la maestra, de esa manera no están adquiriendo experiencias necesarias para su desarrollo integral, ni tampoco se desarrollan las habilidades motrices, pues deberían ser planificadas las actividades lúdicas por la docente.

En conclusión los aportes de los pedagogos antes mencionados son de gran relevancia en la práctica de juegos recreativos, pues cada uno de ellos en sus teorías citan la importancia que tiene el juego para el desarrollo de habilidades motrices en las y los párvulos, pero en la vida práctica de la escuela parvularia, todo esto no es tomado en cuenta y es una lástima porque nuestros niños y nuestras niñas necesitan que se les brinde atención especialmente en su desarrollo físico y motor, debido a que mostraron en algunas actividades problemas de orientación, equilibrio y otros que se observaron por la falta de ejercitación de su sistema locomotor.

## **2.4 Desarrollo y Definición Teórica**

Lo planteado por el pedagogo **Federico Froebel** creador de los jardines de infante, brindó aporte a la educación infantil y consideró el juego como parte

esencial de la vida del infante, fue quien lo estudió en su diferentes edades primero en las salas cuna, la vida en el hogar, durante sus juegos en compañía de personas mayores hasta notar la predilección por el juego. Según el método froebeliano la motricidad gruesa se desarrolla con los juegos gimnástico acompañados de cantos, los cuales tienen como objetivos desarrollar y fortificar los músculo del niño y la niña; siendo el primero en darles la importancia al juego estableciéndolo como un medio para adaptar al infante en el ambiente, compensar carencias, ocupar el tiempo en algo útil y la adquisición de hábitos.

Por otra parte el **Dr. Ovidio Decroly** enfatiza sobre la importancia del juego como una manera efectiva para el aprendizaje de los niños y las niñas. Asumía que para el infante es necesario jugar porque es la práctica de muchas actividades físicas y mentales; un medio para desarrollarse en una forma íntegra como ser humana y a la vez que se obtienen efectos productivos harán sobre salir en cualquier situación que se le presente.

Según **Johann von Schiller** los juegos recreativos pueden tomarse como una estrategia didáctica para el aprendizaje y el desarrollo del área motora gruesa en los infantes a través de los movimientos que realizan al practicarlos, por ello es de gran necesidad emplearlos en los centro educativos y en el hogar, siendo estos los lugares más importantes donde el niño y la niña permanece el mayor tiempo que convive con persona de su agrado y de alguna forma ayudan a estimular su desarrollo en todas las áreas especialmente en la motricidad gruesa valiéndose del placer que tiene por jugar.

- **La motricidad gruesa** juega un papel muy importante, influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y la niña favorece la relación entre el educando y su entorno, permite el desarrollo de actividades perceptivas, motrices del conocimiento del esquema corporal, lateralidad, espacio-tiempo, toma en cuenta las diferencias individuales, necesidad e interés de niños y niñas.
- **El esquema corporal** es la representación de una persona tiene de su cuerpo, esta logra que el niño y la niña se identifique con su propio cuerpo,

se exprese a través de él y lo utilicen como medio de contacto; estos aspectos se potencian por la aplicación de conceptos como: adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo referidos en su cuerpos; es decir, que ejerce un dominio sobre el espacio horizontal y vertical que logro con sus propias experiencias y la orientación del docente, como también cuando practican “las estatuas de marfil” se observa que el infante se exprese a través de su esquema corporal en cuanto que hace diferentes movimientos y gestos en el transcurso del juego.

- **Lateralidades** la identificación que hace el niño y la niña del concepto izquierda-derecha en base a su propio cuerpo y de los demás. Este conocimiento se logra plenamente entre los 7 y 9 años de edades, siendo de gran importancia su afirmación, pues fortalece la ubicación como concepto básico y necesario para el proceso de lecto-escritura.

Que importante es que a través del movimiento, niños y niñas logren adquirir mentalmente la forma de su cuerpo y a tomar conciencia del espacio interno y externo; es decir, de todo lo que pueden ser capaces de ser con él y con el medio que los rodea. La práctica de los juegos tradicionales ayuda al infante a conseguir lo necesario para la adquisición de los aprendizajes y conocimientos que le servirán para su infancia y en su vida futura cuando adulto. Además los juegos recreativos permiten a los pequeños la oportunidad socializarse con los demás compañeros y compañeras, durante el equipo investigador visitó la Escuela parvularia se constató el desenvolvimiento de los infantes en las hora de recreo y educación física esta era muy aceptable corrían por todo el patio de la escuela, trepaban a los árboles con mucha rapidez y compartían entre ellos y ellas siempre mostraban energía corporal y un perfecto desarrollo de su motricidad gruesa que les permite desarrollar cualquier juego sin mayor dificultad.El piensa que a partir del nacimiento los seres humanos son fuentes inagotables de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar, son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y niña y define el

juego como la actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. Para Schiller el juego no es una actividad privativa de los niños y las niñas ya que en todas las etapas del ser humano deben estar presentes actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especialidades lo que ayuda al fortalecimiento al desarrollo integral.

### **CAPITULO III**

#### **MARCO OPERATIVO**

##### **3.1 Descripción de los Sujetos de la Investigación.**

De acuerdo al estudio realizado se ha determinado que los sujetos de investigación lo conforman: el **juego recreativo considerado como variable independiente y el desarrollo de habilidades motrices denominada la variable dependiente** las que fueron investigadas de manera teórica a través de la utilización de una serie de documentos y libros de texto para fundamentar la investigación y de manera práctica en la Escuela de Educación Parvularia San Marcos, en la sección dos, cinco años, que cuenta con una población de 38 estudiantes de los cuales 18 son niñas y 20 son niños. Dicho estudio se realizó con el propósito de establecer cuáles son los Aportes del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices.

El juego recreativo se concibe como una parte integral en la vida de los infantes por que ayuda a fortalecer todas las áreas del desarrollo infantil sin obligación de obtener un resultado, es decir, que se practica por placer y diversión, sin ninguna intención de competir o superar a un adversario.

A través del diseño, construcción y la aplicación de distintos instrumentos que permitieron explorar la percepción que los y las estudiantes tienen respecto a qué tan favorable o desfavorable es la aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de su conocimiento y de las habilidades motrices en general, enfatizando en la motricidad fina, entendida esta como la capacidad para realizar

trazos, dominio de los músculos pequeños y otros que faciliten su aprendizaje, se pudo comprobar que los y las estudiantes se sienten mucho mejor en un ambiente agradable en el que se les respete, se puedan comunicar libremente con sus compañeros y compañeras así como cuando la maestra realiza actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje especialmente cuando los juegos permiten el desarrollo de diferentes habilidades especialmente la psicomotricidad.

Se considera que la vida dentro del aula y el ambiente que se genera en su interior puede resultar favorable o desfavorable para el desarrollo de una cantidad de actividades que de acuerdo al referente que cada persona tenga, así, puede ser que realmente los protagonistas convivan en forma armónica o exista desarmonía en las relaciones que dentro de este espacio se tengan, de acuerdo a lo anterior, se puede afirmar que la responsabilidad ética de todo trabajo realizado por el o la docente consiste precisamente en saber actuar con responsabilidad y tener claro que la formación de los pequeños en estos espacios está depositada en sus manos; que son ellos, los profesores, quienes al interior de las aulas tienen la autoridad a su cargo, la cual deberá ser ejercida en forma democrática y en la medida que se practique y se fomente la participación en todas las actividades y toma de decisiones dentro del aula, permitirá el crecimiento libre y autónomo de cada uno de los integrantes del grupo, evitando así su exclusión. Por otra parte el señalamiento u hostigamiento a los estudiantes creara una atmosfera negativa en la que ni los y las estudiantes se sentirán bien para el aprendizaje, ni el maestro, debido a que una de las cualidades esenciales que la autoridad docente democrática debe revelar en sus relaciones las libertades de los estudiantes y la seguridad en sí mismo, asegurando que durante el desarrollo de los diferentes contenidos se lleve a cabo una variedad de actividades que inviten a los y las estudiantes a participar y esto se lograra solamente a través del juego recreativo.

Durante las visitas realizadas a la institución en la que las docentes permitieron observar a los párvulos, se logró constatar que los niños y las niñas casi no realizaban actividades lúdicas con su maestra durante el desarrollo de los

periodos didácticos pero mediante se llevaba a cabo el estudio, las investigadoras realizaron algunos juegos recreativos en el que los y las infantes mostraron agrado y entusiasmo con la realización de cada actividad y luego espontáneamente las practicaban en sus recreos.

La observación que se realizó a los y las estudiantes de la sección dos cinco años, dejo como resultado la confirmación de que el **juego recreativo** se aplica muy poco y se pudo percibir un ambiente monótono y rutinario; en el que los y las estudiantes llegan, reciben su clase, se distraen en su recreo libre y luego se van a sus casas y así culmina un día más sin tener un espacio para descargar adecuadamente las energías acumuladas que por naturaleza poseen, cada maestra no toma en cuenta las necesidades físicas de sus alumnos y alumnas por lo cual se muestran muy contentas cuando llegan practicantes pues saben que ellas les van a hacer su trabajo, es notorio en los educandos una gran necesidad de satisfacer sus necesidades físicas como lo es a través juego pues en la escuela no se realizan actividades de esparcimiento, ni siquiera en la clase de educación física por que trabajan con ejercicios dirigidos por un disco que ya está bastante antiguo y lo peor es que unen dos secciones y hacen dos círculos grandes donde los niños y las niñas no tienen el espacio suficiente para desarrollar la motricidad. Es evidente que las maestras de esta escuela necesitan conocer y practicar los juegos recreativos y su aporte que ofrece a cada uno de los niños y las niñas para desarrollar las habilidades y destrezas motrices que poseen. Al terminar las visitas se verifico que los juegos no están recreativos son parte de la vida de los y las infantes y que siguen practicándolos periódicamente.

Al final del estudio no se observó ningún cambio en el desarrollo de los recreos, mucho menos en la educación física, porque tanto estudiantes como maestros y maestras, continuaban con el mismo comportamiento rutinario y monótono; por tanto los y las estudiantes presentan dificultades de marcha, locomoción y coordinación, aunque ellos y ellas expresaron que en sus hogares practicaban algunos juegos con sus familiares y en algunos casos por que son miembros de una iglesia practican juegos recreativos; no obstante eso no es suficiente para

desarrollarse plenamente y es una lástima que la maestra desaproveche la oportunidad que tiene de ayudar sus estudiantes.

### **3.2 Procedimiento para la recopilación de datos.**

Durante el proceso de investigación en la que se pretendía determinar el aporte del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices, se diseñaron dos instrumentos a través de los cuales se logró alcanzar la información necesaria para determinar si realmente el juego recreativo es parte del proceso de aprendizaje e influye en el desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas de la sección dos; se habló con la Directora de la Escuela de Educación Parvularia San Marcos, Profesora. Hortensia Guadalupe Ventura para explicarle el objetivo de la investigación, así como la metodología a emplearse, y los instrumentos a utilizar para recopilar la información, autorizando las visitas, y mostrando además atención y espíritu de servicio.

Posteriormente se habló con la maestra encargada de la sección dos y se le mostraron los instrumentos que se utilizarían para recopilar la información los cuales se describen a continuación:

#### ***Encuesta al docente.***

Este instrumento fue aplicado a la maestra de educación Parvularia en la sección dos cinco años con el objetivo de conocer si ella aplica juegos recreativos con su grupo de clase y de qué manera los desarrolla; dicha encuesta se elaboró con 9 ítems de preguntas abiertas para facilitar su respuesta, esta permitió identificar que la docente no posee mucha información referente al juego recreativo y su importancia para el desarrollo de las habilidades motrices de los y las estudiantes por lo tanto se le dificultó un poco distinguir entre un juego recreativo y otro tipo de juegos, por esa razón es que el equipo investigador considera que no los pone en práctica por que desconoce cuáles son y su beneficio para el desarrollo integral de los y las educandos

### **Lista de cotejo.**

Este instrumento se diseñó tomando en cuenta las visitas que se realizaron en dicho centro de estudios, en la sección dos en la que se realizó la investigación, debido a que los niños y las niñas aún no saben leer ni escribir, el instrumento se llenó solamente con la observación directa que se hizo a la hora de practicar los juegos planificados por el equipo. Esta investigación permitió conocer a fondo la realidad que los estudiantes viven en las aulas en las que casi no se realizan juegos recreativos. El tipo de preguntas que se aplicaron fueron abiertas para facilitar la evaluación de las actividades que realizaron los y las estudiantes.

### ***Diario de campo:***

Este es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados

El diario de campo dió lugar a describir las experiencias más relevantes en las visitas que se realizaron en la escuela, durante el tiempo que duro la investigación. También se registraron las experiencias detectadas en el campo de la investigación; es decir las condiciones en que se visualiza el juego recreativo, su desarrollo, organización, implementación, además el rol o papel que desempeña la maestra en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, así como cada uno de los aspectos que se estaban evaluando durante el periodo de estudio.

### **3.3 Especificación de la técnica para análisis de los datos**

En la investigación sobre la aplicación del juego recreativo para desarrollar habilidades motrices en niños y niñas de la sección dos cinco años de la Escuela de educación Parvularia San Marcos, se utilizó la técnica descriptiva – analítica, con el propósito de recabar información que posteriormente se describió en todo el documento, como recurso inicial se tomó en cuenta la observación que es un recurso muy importante para el estudio que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, para recabar información y registrarla para su posterior

análisis. Esta se realizó al principio de la investigación, cuando cada día que se visitó la escuela, se observaba detenidamente el desarrollo de la jornada desarrollada por la docente, esta facilitó la redacción en el diario de campo, en el que se describieron las experiencias más relevantes que se observaban en cada una de las visitas; además se diseñó una encuesta, la cual fue destinada a obtener datos importantes para el equipo investigador. Esta sirvió para recopilar datos y se aplicó a la docente de la sección observada, con diez preguntas que fueron contestadas según su criterio; los resultados obtenidos de cada pregunta fueron con el propósito de conocer si la maestra sabe o aplica juegos recreativos en el centro de estudio.

El análisis de los datos, sirvió de base para la formulación teórico metodológico de lo investigado, del mismo modo el estudio es considerado de carácter cualitativo descriptivo porque a través del análisis y la recolección de información empírica, empleada por la técnica de carácter cualitativo en la que se sustenta la observación de los hechos en forma destacada, considerando que en ellos está contenida la verdad científica.

### **3.4 Recursos**

Para poder realizar el trabajo de investigación se utilizaron una serie de recursos como describen a continuación:

#### **Recursos humanos**

Niños y niñas del centro Escolar.

Maestras.

Director del centro escolar

Profesores

Estudiantes de la sección dos cinco años de la escuela de educación Parvularia San Marcos.

### **3.5 Índice Preliminar Sobre Informe Final**

En este apartado se da a conocer los aspectos más relevantes de la investigación: Marco Conceptual, Marco Teórico y Marco Operativo.

#### **Capítulo I Marco Conceptual.**

Se describen los Alcances y las Limitaciones de la investigación, citando como una de las teorías más relevantes la de Ovidio Decroly quien afirma que hay que preparar al niño para la vida misma, recomendando a las maestras y maestros respetar la personalidad de los estudiantes, además reconocía las diferencias individuales, puesto que cada niño y niña actúa de diferente manera o ritmo, porque son seres independientes que poseen sus propias cualidades.

También introduce el juego en la educación respetando el carácter de las actividades lúdicas y lo considera como el medio fundamental de la autoeducación del niño y de la niña.

Él pensaba que a través del juego el infante adquiere su propio aprendizaje de acuerdo a sus diferentes capacidades y de esa manera se va formando integralmente, esto se relaciona con la investigación realizada en que el juego recreativo es la expresión máxima del infante y si esta se ve limitada o se coacciona, el o la infante se ve privado de un factor muy importante para su desarrollo integral.

A excepción de Johann Christopher Friedrich von Schiller que crea un método basado en la creación artística vista desde el punto de vista lúdico de juego.

Al igual que Decroly piensa que el juego es la base fundamental del desarrollo de los educandos y afirma que el juego en el ser humano le sirve para escapar de la monotonía y exteriorizar su niño interno. Donde nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

En cuanto Federico Augusto Froebel, considera que no basta solamente con preparar al niño para la vida sino que es importante que tenga sus propias experiencias para que utilice su razonamiento y de acuerdo a ello actúe. También piensa que la expresión motora y el aprender haciendo son los mejores métodos que favorecen el aprendizaje y que a través del juego se adquieren conocimientos y habilidades y se desarrollan una serie de destrezas.

## **Capítulo II Marco Teórico.**

Este es muy importante porque en él se plasma una serie de datos tanto de planteamientos y enfoques teóricos como empíricos. Se describen específicamente la construcción del Marco Empírico y Desarrollo y Definición Teórica.

Una de las técnicas que se utilizó fue la observación que es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, esta se utilizó al principio de la investigación, en un diario de campo se redactaban, las experiencias que se observaban en cada una de las visitas al Centro Educativo esta se realizó a docentes y estudiantes de la sección dos cinco años.

Acompañada de ésta se presenta la técnica de la encuesta, con el respectivo instrumento de un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas; esta fue dirigida a la maestra la cual es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. Los hallazgos que se encontraron con esta parte del trabajo de campo se presentan a continuación de forma descriptiva incluyendo las respuestas dadas por la maestra a las preguntas del cuestionario.

El juego recreativo es una parte fundamental para el desarrollo integral de los educandos pero lastimosamente la docente no aplica ningún juego donde se le permita al niño y la niña expresarse libremente por tal razón los y las estudiantes presentaron dificultades motrices cuando se realizaron algunas actividades lúdicas y en el cuestionario que se le paso a la maestra se pudo observar la falta de información que posee y a la vez el desánimo que tiene la maestra por conocer más sobre los juegos recreativos. El juego recreativo tiene un gran valor educativo para el niño y la niña, porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital, espontánea y permanente del infante.

El juego en la escuela Parvularia crea y fomenta normas de relaciones sociales y morales, es agente de transmisión de ideas.

Mediante el juego y de acuerdo a una buena dosificación se descubre en los niños y las niñas valores, actitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo,

perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de práctica de sentimiento deportivo e intelectual.

El niño por medio de los distintos juegos recreativos realiza una sucesiva identificación con el mundo externo. El juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad así como de desarrollo de habilidades motrices. Es en la escuela en educación Parvularia que se debe dar preferencia a la práctica de los juegos.

Aplicando los juegos recreativos como un estímulo para el desarrollo de la motricidad en los niños y las niñas, se puede afirmar que este se utiliza de manera cotidiana, los pequeños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota y otras actividades que les permita realizar una serie de movimientos corporales. La o el docente del nivel parvulario puede aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del estudiante, mediante los juegos los niños y las niñas podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás y otras. En síntesis, se puede afirmar que la motricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con las demás personas y con el medio que le rodea, desempeñando un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras sino también su inteligencia.

### **Capítulo III Marco Operativo.**

En este capítulo se detalla la síntesis del trabajo de investigación que se llevó a cabo en la Escuela de Educación Parvularia San Marcos, en la sección dos, cinco años, con una población de 38 estudiantes de los cuales 18 son niñas y 20 son niños, con el propósito de conocer los Aportes del juego recreativo para el desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas que tienen la misma edad

cronológica de acuerdo al nivel de estudio, apoyado con aportes de diferentes autores que explican cada categoría.

Durante la observación directa se pudo constatar que el **juego recreativo** se considera una actividad que implica relación y comunicación y su función principal es proporcionar diversión y entretenimiento pero también puede cumplir un papel educativo muy importante porque contribuye al estímulo físico y mental así como el desarrollo de habilidades psicomotrices.

Se comprobó que los juegos recreativos son muy importantes para el desarrollo de habilidades motrices en los infantes pero debido a una serie de factores en la institución en la que se desarrolló la investigación estos se practican muy escasamente, en el aula observada, concluyendo que no se les da la debida importancia para propiciar el **desarrollo de habilidades motrices** de los y las estudiantes y al final del estudio no se observó ningún cambio en el desarrollo de la jornada mucho menos en la clase de educación física o en el recreo, pues tanto estudiantes como profesores, continuaban con el mismo ritmo de trabajo monótono y tradicional.

En cuanto a la pregunta planteada al inicio del estudio ¿De qué manera el JuegoRecreativocontribuye al desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas de cinco años? Se puede afirmar que aunque la docente casi no le da mucha importancia a los juegos recreativos, y no los aplica con frecuencia, cuando se ejecutaron con el grupo investigador se dieron excelentes resultados, ya que los y las participantes demostraron sus habilidades innatas que aún no habían sido fortalecidas con ninguna actividad lúdica que contribuyera al desarrollo de diferentes capacidades y habilidades especialmente las enfocadas al desarrollo motriz.

### **Bibliografía Utilizada:**

1. Batalla Flores, Albert. (200). Habilidades Motrices. Editorial INDE. Barcelona España. Primera Edición.
2. Bolaños, Bolaños, Guillermo, Woodburn, Sharon S, (2002) .Guía Didáctica de Educación Física Escolar, OBANDO.
3. Diana E. Papalia (2008), Desarrollo Humano.
4. Educar Cultura Educativa, (2000), Guía práctica para la correcta formación de sus hijos. Colombia.
5. Ediciones Novedades educativas, El juego infantil y su metodología.
6. Fouguet, Oleguer Camerino. (2000).Fichero de juegos deportivos recreativos. Editorial INDE.
7. Froebel, F. (2001). La Educación del Hombre, Talleres Punto Fino México.
8. Giménez Teresa Vicente (2007) Los derechos de los niños responsabilidad de todos.
9. Helen, Roxana Valverde Limbrick, Aprendo Haciendo Material Didáctico para la Educación Escolar.
10. Janot, Jaime Bantula, (1998). Juegos motrices cooperativos.
11. Johann Schiller. (2005), Cartas Sobre la Educación Estética del Hombre. Editorial Anthropos.
12. López Cruz, Ángela. (2002) Didáctica Especial para la Educación Parvularia. Editorial Piedra Santa, Guatemala.
13. Mabel Cendemarin y otras. Madurez Escolar. Manual de Evaluación y Desarrollo de las Funciones Básicas para el Aprendizaje Escolar. Edit. Andrés Bello 7ª edición 1995 Chile.
14. Metodológica de Educación Parvularia Unidad de Diseño de Currículo. San Salvador mayo de 1996.
15. Mejía Lequerica. (2009) El Juego Educativo Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz, Ediciones Morata s.l. Madrid España. P.245
16. MINED. (2004). Guía Metodológica de Educación Parvularia 1ª Edición.
17. Ministerio de Educación, Dirección Nacional de Educación. Guía

18. MINED • Dirección Nacional de Educación (1994-1999). Fundamentos curriculares de la educación nacional versión divulgativa. San Salvador, El Salvador, c. A.
19. Microsoft® Student 2009, "juegos Enciclopedia Educativa."
20. Microsoft® Student (2009). "Infancia." , Enciclopedia Educativa.
21. MINED, Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia Cooperando con la Reforma Educativa. (1999).
22. MINED (2003), Guía Metodológica. El Salvador.
23. Navarro Adelantado, Vicente. (2002), El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores primera edición. Editorial INDE. España.
24. Océano/Centrum "Enciclopedia de la Pedagogía", Barcelona España.
25. Pérez C: Educar jugando. México: alfa omega.
26. Rodríguez Sánchez, José, (2004). Juegos motores para primaria.
27. Santillana Infantil (1998). Enciclopedia de la Educación Infantil.
28. Sadurni Brugué, Marta. (2003). Habilidades Motrices. Editorial OUC. Barcelona España. Segunda Edición.
29. Trigs, Eugenia (1992), Juegos motores y creatividad.
30. UNICEF, Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas.
31. UNICEF, (2009) Juego Desarrollo Infantil. p.258
32. Universidad El Salvador, Incidencia de la participación en juegos para el desarrollo de habilidades.
33. Universidad Pedagógica, (2005). Pedagogos y movimientos pedagógicos. Compilación.
34. Vax Louis, (1965). Arte y Literatura Fantásticas. Editorial Universitaria de Buenos Aires P.223

### **Bibliografía Consultada:**

1. Cano Guijarro, Isabel, (2003). Los juegos.

2. Coscher, Aindt (2006). Juegos Pre deportivos en grupos.
3. Gómez Navarro, Ángel (2001). Juegos tradicionales.
4. Pérez Navarro, Joaquín (2003). Teoría del juego.
5. Ruiz, Juan Francisco (2003). Los juegos en la motricidad infantil de los tres a los seis años.
6. Uriel, José Ramón (2002). Fichero de juegos sensoriales de equilibrio y esquema corporal.

ANEKOS

## **JUEGOS RECREATIVOS**

### **CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS**

Material: Un balón.

Desarrollo: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niña 2). Mientras la que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo más lejos posible. Para que paren de correr, la niña (niña 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niña 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que está para que la que tiene el balón (niña 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

### **CINCHADA EN CRUZ O TELARAÑA**

Material: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos. Desarrollo: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como más les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente. Versión cooperativa: Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

### CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

### CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

### ESCONDIENDO MÍ NUMERO

Material: Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel. Desarrollo: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

### CHICOTE SCOUT

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelo en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelo a la presa,

dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelo en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelo del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

### CUNCUNA CIEGA

Material: 1 pañuelo o venda por participante. Desarrollo: Se forman equipos de +- 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

### GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de atrapar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

## LAS CUATRO ESQUINAS

Material: 4 Pañuelos, 1 Balón Desarrollo: Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 ms. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.

## EL BATEADOR LOCO

Material: Un palo para batear, una pelota. Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo. Variaciones: Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o más pelotas.

## LAS SARDINAS

Participa la unidad completa. Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo

encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

### CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

### CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

### ¿TE GUSTA MI VECINO?

Se hace sentar a todos los niños en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO? Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. ¿PORQUE?, el que está sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...Entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambian de puestos y el que está de pie también se senta quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

### EL PITADOR

Material: Un pito Desarrollo: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

### LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Participantes: Más de 10 personas Material: Un globo por participante Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

### POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

Participantes: Más de 10 personas Material: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa. Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

### EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores. Participantes: Más de 10 personas Material: Una pelota.Desarrollo: Cinco o seis niños se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los niños que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante. El juego consiste en que los niños que forman el círculo le den al niño que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el niños de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

### CIRCULOS COLOREADOS

Participantes: Más de 10 personas Material: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón. Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de

círculos de color en el suelo, varios por cada color. El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo. Nota: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y sería conveniente que indicases al principio que círculos son de qué color.

#### GIRA A LA TORTUGA

Si a tus niños les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego. Participantes: Más de 10, Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su estómago. El jugador del suelo intenta evitar que le dé la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

#### AGARRAR LA COLA

Participantes: Más de 10 Material: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo). Desarrollo: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse para cualquier lado para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

#### CARRERA DE BARCAS HUMANAS

Participantes: Más de 10. Material: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas Desarrollo: Se divide a los jugadores por equipos

de ocho o diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca. Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera. Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.

## PIES QUIETOS

Participantes: Más de 10  
Desarrollo: A cada jugador tiene un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores. Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son más bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercarse lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a él. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

## EL DRAGÓN

Definición: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar. Objetivos: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo. Participantes: Grupo, desde 18 personas. Material: Pañuelos o pañoletas. Desarrollo: Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. La primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

## PALOMITAS PEGADIZAS

Definición: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Objetivos: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable. Participantes: Grupo, desde 12 personas. Desarrollo: Cada palomita salta, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

## EL INQUILINO

Participantes: Se necesita un número impar de participantes. Desarrollo: Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente. El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino

que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!

### LAS CULEBRAS

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas, Edad: a partir de los cinco años. Desarrollo: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos. Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

### BAILES POR PAREJAS

Participantes: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), Edad: a partir de los 5 años. Desarrollo: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

### ACECHANDO AL JEFE

Definición: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen. Desarrollo: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples. La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira

si puede ver alguno de quienes le sigue. Si la ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos. Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.

#### BARCOS EN LA NIEBLA

Definición: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador. Objetivos: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores. Material: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar. Desarrollo: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. Él no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados entre sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupos, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).

#### BULLDOG INGLÉS

Definición: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores. Objetivos: Pasar un rato divertido. Desarrollo: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos niños más mayores se sitúan en el centro del

local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo antes de que él pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.

#### ATRAPANDO LA CADENA

Definición: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto. Objetivos: Diversión. Desarrollo: Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso". El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.