

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**TITULO:**

**“IMPACTO DEL JUEGO EN LOS NIÑOS/AS ENTRE LOS 4 Y 6 AÑOS DE EDAD,  
PARA LA MEJORA DE SU DESARROLLO FÍSICO Y COGNITIVO, CON LA  
IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO MÓVIL DE METODOLOGÍA LÚDICA, DE LA  
FUNDACIÓN LA NIÑEZ PRIMERO, EN EL CENTRO ESCOLAR VILLANUEVA Y  
CENTRO ESCOLAR HACIENDA FLORENCIA, EN EL DEPARTAMENTO DE LA  
LIBERTAD, DURANTE EL AÑO 2023”**

<b>PRESENTADO POR:</b>	<b>CARNET</b>
<b>EVELYN YANETH DE PAZ BARRERA</b>	<b>(DB17007)</b>
<b>EDWIN ALEXANDER TORRES BONILLA</b>	<b>(TB17002)</b>

**TRABAJO FINAL PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD  
EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN.**

**DOCTOR ALIRIO WILFREDO HENRÍQUEZ CHACÓN  
DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO**

**LICENCIADO JOSÉ WILLFREDO SIBRIAN GÁLVEZ  
COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR  
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, OCTUBRE 2024**

**AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA

RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN

VICE-RRECTOR ACADÉMICO

MSESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

VICE-RRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR

DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

FISCAL GENERAL

**AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO

VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD TESHÉ PADILLA

SECRETARIO

MAESTRA SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO

DIRECTORA ESCUELA DE POSGRADO

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

JEFE

MAESTRO ALFREDO RODRIGUEZ ESCOBAR

JURADOS DEFENSA DE TESIS

MAESTRO BORIS EVERT IRAHETA

LIC. JOSE MIGUEL RIVAS DIAS

MAESTRO JOSE WILLFREDO SIBRIAN GALVEZ

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO

MESTRO. JOSE WILLFREDO SIBRIAN GALVEZ

## **Dedicatoria**

Este trabajo de tesis está dedicado a:

Como grupo queremos dedicar este trabajo a cada una de las personas tanto como amigos conocidos familia que con sus palabras nos apoyaron y nos impulsaron a esforzarnos para salir adelante en cada obstáculo que se nos presentó a lo largo de nuestra carrera como estudiantes universitarios. Gracias a cada uno de ellos por creer en nosotros hasta cuándo ni nosotros creímos lograrlo gracias por enseñarnos a luchar y arriesgarlo todo, y por hacernos comprender que estudiar era una prioridad para nuestro futuro.

Su apoyo incondicional nos permitió avanzar y culminar en nuestra carrera universitaria, gracias a cada una de nuestras familias por soportar tanto en los días difíciles y enseñarnos a ser fuerte y con sus oraciones, consejos y palabras de aliento nos hicieron una mejor persona a cada a uno de los miembros de nuestro grupo. También se lo dedicamos a cada uno de los docentes de la carrera que hemos culminado, sobre todo a aquellos comprometidos con la formación de profesionales integrales para la Educación Física y el Deporte y recreación, y la dignificación del gremio.

EVELYN YANETH DE PAZ BARRERA

EDWIN ALEXANDER TORRES BONILLA

## **Agradecimientos**

Primero, agradecemos a Dios todo poderoso por ser el autor de vida y darnos el valioso privilegio de entrar a esta carrera tan maravillosa que es la Licenciatura en ciencia de Educación Física Deporte y Recreación, por permitirnos llegar hasta este momento que es muy importante para nosotros, dándonos las herramientas necesarias para culminar con éxito el proceso de tesis y hacernos entender que los sueños si se hacen realidad cuando los deseos vienen desde el corazón. Así mismo, por habernos guiado desde siempre y ser nuestra fortaleza en los momentos más difíciles.

También a todas las personas que apoyaron este proceso académico, al MsC. José Willfredo Sibrian Gálvez quien fuera nuestro tutor que nos guio a través de cada una de las etapas del proceso tesis. Queremos agradecer a la Universidad de El Salvador por permitirnos formarnos y ser profesionales, a sus dirigentes, catedráticos y personal administrativo por sus enseñanzas a lo largo de nuestra carrera universitaria y hacer posible el trabajo de graduación tesis.

Queremos agradecer a las entidades que nos permitieron realizar cada actividad, enseñanza y nos facilitaron todos los recursos y herramientas que fueron necesarias para llevar a cabo este trabajo.

Por último y no menos importantes, queremos agradecer a cada una de nuestras familias que siempre estuvieron dispuestos a apoyar y creer posible este sueño de culminar nuestra carrera. Este es un momento muy especial que esperamos, perdure en el tiempo, no solo en la mente de las personas que se les agradece, sino también a quienes invirtieron su tiempo y conocimiento para orientarnos y poder llegar a la meta.

## Tabla de contenido

Dedicatoria.....	5
Agradecimientos .....	6
Resumen .....	10
Introducción.....	11
Capítulo I Planteamiento Del Problema .....	12
1.1 Situación Problemática .....	12
Tema.....	13
1.2 Enunciado del problema.....	13
1.3 Justificación .....	14
1.4 Alcances y Limitantes.....	15
1.4.1 Alcances .....	15
1.4.2 Delimitación Espacial.....	15
1.4.3 Temporales.....	15
1.5 Objetivos .....	16
1.5.1 Objetivo General:.....	16
1.5.2 Objetivos Específicos:.....	16
1.6 Sistema de Hipótesis.....	17
1.6.1 Hipótesis General.....	17
1.6.2 Hipótesis Específica 1.....	17
1.9.3 Hipótesis Específica 2.....	18
1.9.4 Sistematización De Hipótesis .....	18
Capítulo II Marco teórico .....	22
2.1 Antecedentes de la Investigación .....	22
2.2 Antecedentes teóricos.....	24
2.3 Teorías que respaldan la intervención lúdica.....	28
a) Teoría del pre-ejercicio o teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross.....	29
b) L.S Vygotsky: El juego es un fenómeno de tipo social que le permite al niño aprender arelacionarse con los demás y a conocerse a sí mismo.....	30
c) Teoría Psicosocial de Erikson .....	32

d) <i>Jerome Bruner, teoría de la simulación de la cultura 1977</i> .....	33
e) <i>Johan Huizinga el homo Ludens (J. Huizinga)</i> .....	33
<b>2.4 Beneficio del Juego</b> .....	<b>36</b>
<i>¿Qué pasa en el cerebro de los niños cuando juegan?</i> .....	37
<i>¿Porque jugar es importante?</i> .....	37
<b>2.5 El Juego y sus beneficios en el desarrollo infantil temprano</b> .....	<b>38</b>
<i>Contribuciones del juego para el desarrollo infantil</i> .....	40
<i>El juego como instrumento de aprendizaje</i> .....	40
<b>2.6 Desarrollo físico como proceso en el que interviene factores fisiológicos y nutrición</b> .....	<b>43</b>
<i>Coordinación, fuerza y equilibrio:</i> .....	47
<i>Desarrollo intelectual:</i> .....	48
<b>2.7 Descripción de juegos físicos y cognitivos</b> .....	<b>51</b>
<i>Desarrollan la coordinación óculo-manual</i> .....	52
<i>Juegos de desarrollo físicos:</i> .....	52
<i>Juegos de armar y construcción:</i> .....	53
<i>Juego dirigido en espacios abiertos:</i> .....	53
<i>Cuando los niños juegan la estructura bioquímica de su cerebro se activa:</i> .....	55
<b>2.8 Definición de términos básicos (palabras o conceptos)</b> .....	<b>56</b>
<b>Capítulo III Metodología De La Investigación</b> .....	<b>62</b>
<b>3.1 Tipo de investigación</b> .....	<b>62</b>
<b>3.2 Población</b> .....	<b>63</b>
<b>3.3 Muestra</b> .....	<b>63</b>
<b>3.4 Métodos, estadísticas, técnicas e instrumentos de la investigación</b> .....	<b>66</b>
<b>Método de investigación</b> .....	<b>66</b>
<b>3.5 Método estadístico</b> .....	<b>66</b>
<b>3.6 Técnicas</b> .....	<b>67</b>
<b>3.7 Instrumento</b> .....	<b>67</b>
<b>3.8 Validación</b> .....	<b>68</b>
<b>3.9 Metodología de Procedimiento</b> .....	<b>68</b>
<b>3.9.1 Metodología de recopilación de datos</b> .....	<b>69</b>
<b>Capítulo IV</b> .....	<b>70</b>
<b>Organización Y Clasificación De Los Resultados</b> .....	<b>70</b>

<b>4.1</b>	<b>Resultados de la encuesta.....</b>	<b>70</b>
<b>a.</b>	<b>Resultado de la Entrevista.....</b>	<b>103</b>
	<b>Capítulo V.....</b>	<b>104</b>
<b>5.1</b>	<b>Conclusiones.....</b>	<b>104</b>
<b>5.2</b>	<b>Recomendaciones.....</b>	<b>105</b>
<b>5.3</b>	<b>Anexos.....</b>	<b>106</b>
<b>5.4</b>	<b>Bibliografía.....</b>	<b>116</b>

## Resumen

El impacto de la investigación del desarrollo físico y cognitivo deja una enseñanza productiva y satisfactoria, sobre cómo se busca desarrollar por parte del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, el desarrollo también de estrategias, fortalezas, la visión, misión. El proyecto, móvil lúdico, además de ser un modelo exitoso por su adaptación a las condiciones del entorno y realidad de cada niño beneficiado, cuenta con la capacidad de crear alternativas metodológicas, que sin perder el enfoque recreativo, el juego que promueve esta modalidad de ludotecas, no solo propicia una herramienta para la convivencia pacífica, sino que busca incidir en la familia, en la organización comunitaria y en la creación de alianzas estratégicas que complementen el esfuerzo, garantizando un impacto sustancioso en la calidad de vida de las niñas, niños y adolescentes. El proyecto móvil lúdico, brindan espacios y programas que utilizan el juego y recreación dirigida para estimular y desarrollar habilidades para la vida, más que juguetes, son personas capacitadas que acompañan a través del juego a niño y niñas, quienes de forma divertida aprenden a descubrirse, relacionarse, proyectarse y a expresar sus sentimientos.

***Palabras clave:*** lúdico, físico, cognitivo, impacto, fundación, desarrollo.

## Introducción

En los últimos años, los planes de estudios brindados por el ministerio de educación, la educación física deporte y recreación en El Salvador, han sido efectuados solo para cierta población estudiantil, ya que la población de la primera infancia, nunca se ha tomado en cuenta en los procesos de aprendizaje a estas edades, sin embargo, debería de haber sido incluido en los planes del MINED para la población de la primera infancia. Esta investigación surge justamente a raíz de no haber planes de estudios en dos centros educativos que fueron elegidos en la investigación, por lo tanto, este proyecto de investigación busca identificar, cuál es el trabajo, objetivo e impacto que realiza la fundación la niñez primero, con su proyecto ludoteca móvil y que herramientas utilizan para el desarrollo en el área física y cognitiva, de esta población estudiantil de la primera infancia. Es de suma importancia, que los profesionales que forman parte del equipo técnico de FUNIPRI (Fundación la niñez primero) y aquellos interesados en conocer el proceso metodológico de la intervención lúdica móvil, cuenten con información precisa, basada en la experiencia y en una constante investigación y análisis del tipo de intervención, lo que resulta básico para alcanzar el impacto socio familiar y comunitarios que busca la ludoteca móvil. Por lo tanto, en la presente investigación se convierte en una guía necesaria y práctica para conocer y aprender de forma ordenada y técnica, todos los elementos que forman parte de la metodología que rige el proyecto móvil y su ejecución en campo, lo cual implica un compromiso profesional para quienes tengan acceso al mismo.

## **Capítulo I**

### **Planteamiento Del Problema**

#### **1.1 Situación Problemática**

La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la educación básica. Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida. Sin embargo, nos lleva a la situación que en El Salvador no hay planes de estudios en primaria, no hay educación física como tal, es por ello por lo que consideramos que es muy importante que los niños/as deben tener planes académicos para un mejor desarrollo físico, motor entre otros aspectos muy importante en los cuales en las tempranas edades se deben de desarrollar.

Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura. Si la Educación Física se estructura como proceso pedagógico y permanente se pueden cimentar bases sólidas que le permitirán la integración y socialización que garanticen continuidad para el desarrollo y especialización.

A través de la clase de Educación Física los niños aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes formas jugadas, lúdicas, recreativas y deportivas. En estas clases el niño puede desenvolverse, ser creativo y mostrar su espontaneidad como un ser que quiere descubrir muchas alternativas que pueden ser aplicables en un futuro en su vida social y que no lo pueden lograr fácilmente en otras asignaturas del conocimiento.

## **Tema**

Impacto del juego en los niños/as entre los 4 y 6 años de edad, para la mejora de su desarrollo físico y cognitivo, con la implementación del proyecto móvil de metodología lúdica, de la Fundación la Niñez Primero, en el Centro Escolar Villanueva y Centro Hacienda Florencia, en el departamento de la Libertad, durante el año 2023.

### **1.2 Enunciado del problema**

De qué manera impacta el juego en el desarrollo integral, en el área física y cognitiva de la niñez, entre los 4 y 6 años de edad, con la intervención lúdica del proyecto móvil de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

### **1.3 Justificación**

La investigación surge a raíz del no haber planes de estudios en la primera infancia por parte del ministerio de educación, en la profesión de educación física deporte y recreación, está dirigido a los especialistas en lúdica comunitaria a cargo de las ludotecas móviles, con el objetivo de ser una herramienta para guiar la atención a niños, niñas, adolescentes y sus familias usuarios del proyecto, proporcionando información y orientación metodológica sistematizada que tiene como fin facilitar los procedimientos técnicos de campo.

Es de suma importancia, que los profesionales que forman y formarán parte del equipo técnico de FUNIPRI y aquellos interesados en conocer el proceso metodológico de la intervención lúdica móvil, cuenten con información precisa, basada en la experiencia y en una constante investigación y análisis del tipo de intervención, lo que resulta básico para alcanzar el impacto Socio familiar y comunitarios que busca la ludoteca móvil.

Por lo tanto, en la presente investigación se convierte en una guía necesaria y práctica para conocer y aprender de forma ordenada y técnica, todos los elementos que forman parte de la metodología que rige el proyecto móvil y su ejecución en campo, lo cual implica un compromiso profesional para quienes tengan acceso al mismo, poniendo en práctica todo su contenido y aportando cada año en su actualización.

## **1.4 Alcances y Limitantes.**

### ***1.4.1 Alcances***

Con la puesta en marcha de esta investigación se busca conocer el impacto que desarrollan los intervencionistas que ejecutan el proyecto móvil, en las áreas tanto física como cognitiva, en la primera infancia, se sabe que no existen planes educativos para estas edades. Por lo tanto, se busca los beneficios, que comprueben el desarrollo en cada uno de los niños/as del centro escolar en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

### ***1.4.2 Delimitación Espacial***

La investigación se realizará en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad.

### ***1.4.3 Temporales.***

El estudio de esta investigación se desarrollará en los meses de abril hasta octubre del año 2023.

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo General:***

- Identificar el Impacto del juego en el desarrollo físico y cognitiva de los niños/as entre los 4 y 6 años, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

### ***1.5.2 Objetivos Específicos:***

- Percepción de los padres de familia sobre el mejoramiento del desarrollo cognitivo en los niños/as de 4 a 6 años, con la implementación del proyecto ludoteca móvil de la fundación la niñez primero.
- Identificar el desarrollo físico en los niños/as de 4 a 6 años a través de las actividades o juegos realizadas por los intervencionistas del proyecto móvil.

## **1.6 Sistema de Hipótesis.**

### ***1.6.1 Hipótesis General***

La metodología aplicada en el área cognitiva y física con el proyecto ludoteca móvil de la fundación la niñez primero, mejora el desarrollo tanto cognitivo como físico en los niños/as del centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad.

**H0.** La metodología aplicada en el área cognitiva y física con el proyecto ludoteca móvil, de la fundación la niñez primero, disminuye el desarrollo tanto cognitivo como físico en los niños/as del centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad.

### ***1.6.2 Hipótesis Especifica 1***

**H1.** A mayor conocimiento por parte de los profesionales, de las herramientas que ayudan a los niños/as a mejorar y potenciar sus habilidades, mayor será su desarrollo cognitivo y físico en las practicas lúdicas.

**H0.** A mayor conocimiento por parte de los profesionales, de las herramientas que ayudan a los niños/as a mejorar y potenciar sus habilidades, menor será su desarrollo cognitivo y físico en las practicas lúdicas.

### 1.9.3 Hipótesis Específica 2

**H1.** Si el trabajo de la metodología de la ludoteca móvil incide favorablemente en sus prácticas lúdicas, mayores serán los resultados obtenidos.

**H0.** Si el trabajo de la metodología de ludoteca móvil incide favorablemente en sus prácticas lúdicas, menor serán los resultados obtenidos.

### 1.9.4 Sistematización De Hipótesis

		DEFINICIÓN	
HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERATIVA DE VARIABLES	INDICADORES
<p>Hipótesis General:</p> <p>La metodología aplicada en el área cognitiva y física con el proyecto ludoteca móvil de la fundación la niñez primero, mejora el desarrollo tanto cognitivo como físico en los niños/as de los centros educativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación de la metodología aplicada en el desarrollo cognitivo y físico.</li> </ul> <p>Mejora de resultados en las prácticas lúdicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Metodología de la Investigación constituye una herramienta básica de las ciencias aplicadas al deporte, indispensable para la generación de nuevos conocimientos, así como para la solución de problemas relacionados con el entrenamiento físico y con el logro de óptimos resultados a nivel competitivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Profesionales calificados en el desarrollo de las habilidades.</li> <li>Constancia.</li> <li>Disciplina.</li> <li>Mejores resultados</li> </ul>

<p>Hipótesis</p> <p>General:</p> <p>La metodología aplicada en el área cognitiva y física con el proyecto ludoteca móvil de la fundación la niñez primero, mejora el desarrollo tanto cognitivo como físico en los niños/as de los centros educativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación de la metodología aplicada en el desarrollo cognitivo y físico.</li> <li>• Mejora de resultados en las practicas lúdicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Metodología de la Investigación constituye una herramienta básica de las ciencias aplicadas al deporte, indispensable para la generación de nuevos conocimientos, así como para la solución de problemas relacionados con el entrenamiento físico y con el logro de óptimos resultados a nivel competitivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesionales calificados en el desarrollo de las habilidades.</li> <li>• Constancia.</li> <li>•Disciplina.</li> <li>•mejores resultados</li> </ul>
--	---	--	--

<p>Hipótesis</p> <p>Especifica 1:</p> <p>A mayor conocimiento por parte de los profesionales, de las herramientas que ayudan a los niños/as a mejorar y potenciar sus habilidades, mayor será su desarrollo cognitivo y físico en las practicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos.</li> <li>• Desarrollo cognitivo</li> <li>• desarrollo físico deportivo.</li> </ul>	<p>El conocimiento es la acción y efecto de conocer, es decir, de adquirir información valiosa para comprender la realidad por medio de la razón, el entendimiento y la inteligencia. Se refiere, pues, a lo que resulta de un proceso de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor conocimiento.</li> <li>• mejoramiento de habilidades.</li> <li>• Desarrollo cognitivo y físico en la práctica.</li> </ul>
<p>Hipótesis</p> <p>Especifica 2:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicas.</li> <li>• beneficios</li> </ul>	<p>Preparación para perfeccionar el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incidencia de ludoteca móvil.</li> </ul>

<p>Al analizar porqué la metodología de la ludoteca móvil incide favorablemente en sus prácticas, mayor serán los resultados obtenidos.</p>	<p>metodológicos.</p>	<p>desarrollo de una actividad, especialmente para la práctica de un deporte. El resultado obtenido al realizar una metodología correcta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayores beneficios.</li> </ul>
---	-----------------------	---	---

## Capítulo II

### Marco teórico

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación

Una investigación reciente, de Sergio Pellis, investigador de la Universidad de Lethbridge, en Alberta, Canadá; Explica que “el juego libre cablea neuronalmente el cerebro y lo prepara para el éxito social y académico” es importante recalcar, que la intervención lúdica comunitaria tiene como base el juego libre, en espacios abiertos, en grupos y en condiciones adaptadas a los espacios.

Además, dice que “La experiencia del juego cambia las conexiones de las neuronas en la corteza prefrontal del cerebro, son estos cambios durante la infancia los que ayudan a conectar neuronalmente el centro de control ejecutivo del cerebro, que tiene un papel fundamental en la regulación de las emociones, en capacidad para planificar y en la resolución de problemas; así que el juego es lo que prepara a un cerebro infantil para la vida, el amor, y hasta para la escuela”

Pellis agrega “El comportamiento del juego es notablemente similar entre las especies. Las ratas, los monos y los niños se adaptan a las reglas similares que requieren que los participantes tomen turnos, jueguen limpio y no inflijan dolor. El juego también ayuda a las personas y animales a ser más competentes socialmente, pero en los niños aventaja añadida es que las habilidades asociadas con el juego conducen en última instancia a mejores calificaciones e interacciones sociales”

Otra investigación a cargo de Howard Chudacoff para su libro *Children at play: american history* (2017); habla de cómo el juego libre ha ido disminuyendo con cada década y como los adultos han ido limitando la libertad de jugar para que puedan dedicar más tiempo al trabajo escolar “los deportes, las clases extraescolares comenzaron a reemplazar los juegos tradicionales, las aficiones y el juego libre, los padres empezaron a prohibir que los niños salgan a jugar al aire libre con otros niños, los resultados han sido un declive continuo y en última instancia dramático en las oportunidades de los niños para jugar y explorar de forma libre y escogida por ello”.

Su investigación concluye en que “Durante las mismas décadas en que el juego de los niños ha ido disminuyendo, los trastornos mentales de la infancia han ido en aumento, no es solo que ahora vemos trastornos que antes pasábamos por alto, los cuestionarios clínicos destinados a evaluar la ansiedad y la depresión por ejemplo se han dado en forma inalterada, los análisis de los resultados revelan un aumento continuo esencialmente lineal de la ansiedad y la depresión en los niños y adolescentes a lo largo de las décadas, de tal manera que las tasas de lo que hoy se diagnosticaría como trastorno de ansiedad generalizada y depresión son de cinco a ocho veces lo que eran los años cincuenta, en el mismo período, la tasa de suicidios de los jóvenes de 15 a 24 años se ha duplicado y la de los niños menores de 15 años se ha cuadruplicado; la disminución de la oportunidad de jugar también ha estado acompañada por una 17 disminución de la empatía y un aumento del narcisismo, ambas características son exactamente lo que esperamos ver en niños

que tienen poca oportunidad de desarrollar habilidades sociales a través del juego”. Es por ello por lo que nuestras ludotecas trabajan con las familias, para hacerles comprender que, en el juego, los niños aprenden las lecciones más importantes de la vida, las cuales no pueden enseñarse en la escuela, para que estas lecciones sean bien aprendidas los niños necesitan mucho juego, interacción con sus iguales y la oportunidad de imaginar, crear y disfrutar sin un control excesivo del adulto.

## **2.2 Antecedentes teóricos.**

El Juego y su contexto en la historia:

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías. De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de

supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles.

Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad. Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación. Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de

los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma. En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento
- desarrollar el espíritu creador
- fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física. Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses.

Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éste elemento que Huizinga denomina “agonal” o de competitividad estaba presente.

A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello por lo que el propio estado comienza a impulsar una serie de juegos, no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia como medio de dominación social. De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego.

Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero ése estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, es una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida. Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego.

### **2.3 Teorías que respaldan la intervención lúdica**

La lógica de uso que realiza el adulto en función del Juego como intervención, es relativamente reciente, si bien las perspectivas teóricas sobre la naturaleza del juego y su rol en el desarrollo infantil pueden ser rastreadas desde fines del siglo XIX y principios del siglo XX, el imaginario social generalmente asocia al juego con un acto espontáneo, placentero e intrínseco de la infancia.

Las distintas prácticas y desarrollos que presentamos muestran también, que la intencionalidad y la mediación del adulto permiten, además, dotar al juego infantil de conceptos y sentidos que conducen al niño a aprender, sanar, construir, etc.

El Juego es ante todo un espacio distinguido como institución diferencial para los niños, que los separa del mundo adulto, y permite el tránsito de un mundo al otro.

El adulto utiliza el juego como puente intencional para acompañar el desarrollo y crear un espacio de convivencia con el niño, para los niños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como la alimentación o el descanso y, muchas veces, se le prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes.

Este trabajo comienza con una reflexión, sobre el supuesto de que, según el contexto de uso, el juego asumirá distintas tonalidades, el juego despliega una polisemia propia o múltiples sentidos, es un contenido, una actividad, un recurso, un derecho, un aspecto del desarrollo infantil, un modo de enseñar; los múltiples sentidos del juego se describen en este texto a través de ejes de intervención que se unifican con las prácticas comunitarias para la primera infancia.

#### ***a) Teoría del pre-ejercicio o teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross***

Karl Groos Filósofo y psicólogo: El juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia en un mundo evolutivo y violento. Esta teoría enfoca al juego desde el punto de vista biológico general, explicando sus diversas manifestaciones, su origen, su función tanto en especies animales como en el hombre.

Para Karl Groos; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Esta teoría toma el juego como un ejercicio de preparación para la vida, por tanto, el juego es “el agente empleado para desarrollar las potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La importancia de esta teoría es que logró vincular el juego al desarrollo definiéndolo en función de él. El juego dejó de ser una actividad carente de significado y aún nociva para los niños, para convertirse en un medio de desarrollo.

***b) L.S Vygotsky: El juego es un fenómeno de tipo social que le permite al niño aprender a relacionarse con los demás y a conocerse a sí mismo.***

Existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: 1. Dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y 2. Sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Se ocupa principalmente del juego simbólico donde el niño transforma objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado (corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, por ejemplo). JUGAR EN LA ESCUELA: La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

El juego de aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende jugando siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en el juego de la investigación. El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, es por ello, que no deben practicarse juegos competitivos sino cooperativos.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser jugadores- investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas lúdicas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, de relación y humanización de las interacciones en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

El juego puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). El juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. El juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental y en relación con las etapas evolutivas de los mismos como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. (J. Piaget, Teoría cognitiva 1930).

### *c) Teoría Psicosocial de Erikson*

Para Erikson el desarrollo del ser humano se forma de etapas, pero se engrandece con el ambiente. Para él cada etapa del desarrollo implica una dificultad, lo que se denomina crisis de madurez, que cada sujeto, cada persona deberá resolver.

Y añade el factor que explica que se superen o no se superen: la interacción entre las características propias de cada uno y el ambiente social en el que vive el sujeto. Encontramos las siguientes etapas:

**1) Etapa de la confianza versus desconfianza (cero a un año).** Es la primera dificultad que el niño tiene que abordar. El niño necesita confiar en que sus necesidades básicas van a ser cubiertas por los adultos responsables de estas tareas. Si el niño no aprende esta confianza desarrollará síntomas neuróticos.

**2) Etapa de autonomía versus vergüenza y duda (uno a tres años).** El niño empieza a explorar el mundo que le rodea. Empieza por el control de esfínteres, comienza a hablar, llama

la atención. El niño empieza a ser autosuficiente o bien aprende a sentir miedo y a dudar de sus propias actitudes, capacidades.

**3) Etapa de iniciativa versus culpabilidad (tres a seis años).** El niño quiere emprender muchas actividades, superando incluso los límites que les pone los padres y por tanto se sentirá culpable. Del estudio de esta etapa se deriva que unos padres caóticos hacen más daño que unos padres autoritarios.

El juego según Erikson es una función del Yo que expresa su intento de sincronizar los procesos corporales y sociales en sí mismo. Aunque reconoce que puede hacerse una lectura simbólica del juego, destaca la necesidad de dominar las diferentes áreas de la vida, sobre todo en aquellas que el niño percibe de sí mismo, su cuerpo y su rol social son incompletos y están rezagados. Así, el juego permite alucinar con un dominio, pero también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real. El juego es un medio de revelar la forma en que el niño experimenta y estructura su mundo y funciona dentro de él.

***d) Jerome Bruner, teoría de la simulación de la cultura 1977***

Sostiene que el juego es una de las estrategias más eficaces para aprender a resolver conflictos sociales, emocionales y personales.

El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

***e) Johan Huizinga el homo Ludens (J. Huizinga)***

Resulta siendo un planteamiento importante en lo relacionado con el estudio del juego,

parte de una proposición particular “el juego es más viejo que la cultura”, para Huizinga el juego no pertenece exclusivamente al hombre, también los animales juegan y se entregan por completo al juego, además el hombre no ha enseñado a jugar a los hombres ni a los animales, el juego surge espontáneamente. Este autor identifica cuatro características del juego que son:

**1) El juego es libre, es libertad.** El jugador puede empezar o dejar el juego en el momento que él quiera.

**2) El juego es totalmente absorbente.** “Cualquier juego puede absorber totalmente al jugador”, esta característica se evidencia en el “como si” donde el jugador deja, por un momento, de ser lo que es para ser un “como si” sabiendo que todo es “pura broma”, esto no quiere decir que el juego sea broma, el juego es una actividad “seria” que oscila entre lo serio y la broma, es en este punto en que el juego se relaciona estrechamente con la actividad sagrada con el culto que hace parte de los procesos culturales. Los miembros de la tribu o sociedad que participan en el culto o la ceremonia sacra entran, por un momento en el “como si” del juego.

**3) Encerrado en sí mismo, se aparta de la vida corriente por su lugar y duración.** El juego maneja su propio espacio y tiempo en los que se desarrolla. El juego se encuentra “fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso. Se intercala en él como actividad provisional o temporal”.

**4) Crea orden y es orden, lleva al mundo imperfecto a una perfección provisional y limitada.** Las reglas del juego son creadas por los jugadores, en esta medida no son inmutables, sino que se van modificando permanentemente a medida que el juego se va desarrollando, esto sólo quiere decir que el juego maneja sus propias reglas y su orden que es estricto, aunque no

parezca porque ¿qué orden se podría apreciar en un juego de muñecas o en el juego de la lleva o soldados y ladrones? El orden que maneja el juego es estricto en la medida que se desarrolla dentro del mundo mágico del juego, mundo que sólo es destruido por el “aguafiestas” lo que es un hecho imperdonable que se castiga expulsándolo del juego.

Psicólogos y educadores que actualmente se dedican a investigar con más rigor la influencia del juego en el desarrollo integral de la infancia, han concluido lo siguiente:

Jugar para el niño, es vivir una etapa psicológica de su desarrollo antes de instalarse en el mundo de la realidad de los adultos. Bernard Aucouturier.

- El juego libre y espontáneo es una delicada danza de la infancia que fortalece la mente, el cuerpo y nutre el alma. Joe L. Frost
- El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (Moreno, 2002).
- El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en

el cambio de conducta del individuo (Calero, 2003).

- El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano. (Moreno, 2002).
- La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba cuando era niño. Friedrich Nietzsche.
- El juego constituye la piedra angular de una infancia saludable y próspera. Nuria Guzmán 2017.
- No existe ninguna otra actividad aparte del juego que nos aporte reto, afán de superación, feedback inmediato, recompensa y sobre todo emoción. Nuria Guzmán.

## **2.4 Beneficio del Juego**

“El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto” Erikson 1972. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida, incluso hasta en la tercera edad

El juego es un hecho implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual y socioafectivo, podemos resumir sus beneficios a continuación:

- Genera bienestar físico y mental
- Crea y/o fortalece lazos afectivos
- Reduce conductas violentas
- Propicia la vivencia de valores
- Estimula el desarrollo de habilidades sociales e intelectuales
- Es una herramienta clave para el desahogo de sentimientos, la activación de habilidades emocionales y la gestión positiva del trauma y duelo.

### ***¿Qué pasa en el cerebro de los niños cuando juegan?***

- Serotonina: reduce la ansiedad y regula el estado de ánimo.
- Acetilcolina: Favorece el estado de atención, aprendizaje y memoria.
- Repetición de movimientos ligados al juego.
- Dopamina: Alta motivación Física. Los músculos reaccionan al impulso lúdico del juego.
- Encefalinas y Endorfinas: Reducen tensión neuronal, aumenta el bienestar, la calma y felicidad de los pequeños. Perfectos para la actividad favorece la creación de imágenes y seres fantásticos en exceso.

### ***¿Porque jugar es importante?***

Es una habilidad natural que les permite divertirse y crear nuevas experiencias. Es un camino para imaginar, transformar y crear.

- Aprenden a desarrollar estrategias de forma libre.
- Establecen reglas que les permiten interactuar con los demás.

A nivel preescolar , el juego es una herramienta que produce no solo un espacio para la imaginación , sino un medio para desarrollar habilidades que son vitales para alcanzar una mejor calidad de vida, jugar es descubrir y convivir, Adquirir nuevos conocimientos para la resolución de tareas de carácter cognitivo a través de la acción lúdica ,además el desarrollo de su condición física y cuidado de su cuerpo, un niño que juega aprenderá a valorar las cosas que los rodean y así mismo, un niño que juega aprende más y mejor y se proyecta hacia el futuro. Una maestra que juega con sus alumnos tiene la posibilidad de conocerlos mejor, de entender el porqué de sus conductas y descubrir talentos potenciales que de otra manera no hubiese identificado.

## **2.5 El Juego y sus beneficios en el desarrollo infantil temprano**

El Juego es un medio natural, una forma de estar del niño y, por ende, un beneficio en sí mismo. También podemos vincularlo con el desarrollo infantil y analizar los beneficios en las múltiples dimensiones biológicas y emocionales de cada niño, las perspectivas teóricas sobre la naturaleza del juego y su rol en el desarrollo cubren un amplio espectro.

Varias ideas influyentes pueden ser rastreadas hasta fines del siglo XIX a partir de aportes teóricos y perspectivas como las de Friedrich Fröbel, María Montessori, Jean Piaget o Lev Vygotsky. Ahora bien ¿Qué se entiende por buena enseñanza en Educación Inicial? Esta pregunta no es ajena a la conceptualización del juego, todavía nos queda mucho camino por recorrer a fin de dotar a la educación inicial de prácticas específicas que den sentido a la tarea didáctica que se realiza en sus aulas.

Los juegos despliegan, en su mayoría, un gran movimiento psicomotor y son propulsores del crecimiento orgánico, respondiendo a la necesidad de acción de los niños; estos son sujetos activos, exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante. Entonces el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se generan acciones sobre los objetos y se integran datos sensoriales y motrices; esto conduce al desarrollo de las capacidades físicas.

El cuerpo, vivido inicialmente como fragmentado, va construyendo su noción de totalidad. Diremos entonces que el juego es la mejor vía de acceso al desarrollo de múltiples capacidades de la vida de un niño: desde el acceso a la simbolización y la cultura, la socialización y la construcción de su pensamiento.

Con respecto a adultos, representados como padres, maestros o cuidadores, el juego es visto desde la crianza y la salud, el juego es contemplado para favorecer vínculos parento-filiales, abordar la importancia del juego en familia, considerar al juego como una vía de comunicación y encuentro, movilizar roles familiares, sostener la crianza de manera compartida, favorecer el reconocimiento de características y necesidades del niño, respetar sus tiempos y comprender que el necesitan ser tratados como sujeto activos.

En los niños, el juego permite el desarrollo de variables vinculares tales como el reconocimiento de límites, mejoras de convivencia, vínculo entre padres; de constitución subjetiva: recuperar un espacio posible, conocido y natural en donde poder hacer uso y ejercicio de la libertad a través del juego y el arte; maduración, crecimiento personal y mayor tolerancia a frustraciones.

### ***Contribuciones del juego para el desarrollo infantil***

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc.

Esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales, de las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual, el juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto de que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

### ***El juego como instrumento de aprendizaje***

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión, es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear, los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado, el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje, los juegos complicados le restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante, los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa, en la segunda deben incluirse las competencias y los deportes. El niño/a ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que este/a asimila más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños/as permanezcan sentados/as largo tiempo.

Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios, los juegos deben propiciar la higiene personal, por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas,

fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al profesor/a controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva también le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra, esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente, todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación.

## **2.6 Desarrollo físico como proceso en el que interviene factores fisiológicos y nutrición.**

El desarrollo físico es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional, en conjunto, la influencia de estos factores se manifiesta en el crecimiento y en las variaciones en los ritmos de desarrollo individual. En el desarrollo físico de las niñas y de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

En los primeros años de vida se producen cambios notables en relación con las capacidades motrices, los pequeños transitan de una situación de total dependencia a una progresiva autonomía; pasan del movimiento incontrolado y sin coordinación al autocontrol del cuerpo, a dirigir la actividad física y a enfocar la atención hacia determinadas tareas. Estos cambios tienen relación con los procesos madurativos del cerebro que se dan en cada individuo y con las experiencias que los niños viven en los ambientes donde se desenvuelven.

Las capacidades motrices gruesas y finas se desarrollan rápidamente cuando los niños se hacen más conscientes de su propio cuerpo y empiezan a darse cuenta de lo que pueden hacer, disfrutan desplazándose y corriendo en cualquier sitio, "se atreven" a enfrentar nuevos desafíos en los que ponen a prueba sus capacidades (por ejemplo, experimentan saltando de diversas alturas, realizando acrobacias, etcétera) y ello les permite ampliar su competencia física, al tiempo que experimentan sentimientos de logro y actitudes de perseverancia.

En estos procesos, no sólo ponen en juego las capacidades motrices, sino las cognitivas y afectivas, cuando llegan a la educación preescolar han alcanzado en general altos niveles de logro en las capacidades motrices: coordinan los movimientos de su cuerpo y mantienen el equilibrio, caminan, corren, trepan; manejan con cierta destreza algunos objetos e instrumentos mediante los cuales construyen juguetes u otro tipo de objetos (con piezas de distintos tamaños que ensamblan, con materiales diversos), o representan y crean imágenes y símbolos (con un lápiz, pintura, una vara que ayuda a trazar sobre la tierra, etc.)

Sin embargo, no hay que olvidar que existen niños para quienes las oportunidades de juego y convivencia con sus padres son limitadas en su ambiente familiar porque pasan una buena parte del tiempo solos, en espacios reducidos o bien porque tienen necesidades educativas especiales. Para ellos la escuela es el espacio idóneo para brindarles oportunidades de juego, movimiento y actividad compartida.

Reconocer el hecho de que cada niño y cada niña han desarrollado habilidades motoras en su vida cotidiana y fuera de la escuela con diferente nivel de logro, es un punto de partida para buscar el tipo de actividades que propicien su fortalecimiento, tomando en cuenta las características personales, los ritmos de desarrollo y las condiciones en que se desenvuelven en el ambiente familiar

### ***Desarrollo psicomotor***

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

El bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno, cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

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

Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) el niño/a construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Los juegos de movimientos espontáneos fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

### ***Coordinación, fuerza y equilibrio:***

La intervención educativa en relación con el desarrollo físico debe propiciar que los niños amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal (capacidad de identificar y utilizar distintas partes de su cuerpo y comprender sus funciones), que experimenten estilos diversos de movimiento y la expresión corporal.

Proponer actividades de juego que demanden centrar la atención por tiempos cada vez más prolongados, planear situaciones y tomar decisiones en equipos para realizar determinadas tareas, asumir distintos roles y responsabilidades y actuar bajo reglas acordadas, son situaciones que los pequeños disfrutan, porque representan retos que pueden resolver en colaboración.

Cabe destacar que el progreso de las competencias motrices en los niños no está ligado a las actividades de ejercitación por la ejercitación misma; es decir, resulta mejor trabajar situaciones en las que pongan en juego el movimiento y el intelecto (armar y desarmar rompecabezas, etcétera), que insistir en una sola actividad suponiendo que su repetición los ayuda a coordinar mejor (reparar contornos de figuras preelaboradas, etc.), ya que estas actividades suelen cansar a los niños, pues les demandan mucho tiempo en su realización y les impiden el movimiento libre.

Los niños con necesidades educativas especiales o con alguna discapacidad motriz, aunque requieren atención particular, deben ser incluidos en las actividades de juego y movimiento y apoyarlos para que participen en ellas dentro de sus propias posibilidades, animarlos a participar para que superen posibles inhibiciones y temores, así como propiciar que se sientan cada vez más capaces, seguros al participar y que se den cuenta de sus logros, son

actitudes positivas que la educadora debe asumir hacia ellos y fomentar en todos los niños del grupo.

***Desarrollo intelectual:***

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas, el juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980 a; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

- **El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.** J. Piaget (1945/1987) proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.

- **El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.** Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vigotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.
  
- **El juego es un estímulo para la atención y la memoria,** las propias condiciones del juego obligan al niño/a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.
  
- El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo. El deseo de jugar con los otros hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cercana a la realidad, cuando el juego simbólico se torna colectivo, es necesario coordinar distintos puntos de vista sobre las acciones, sobre el significado de los objetos y ello implica la coordinación de los criterios propios con los criterios de otros, lo que facilita el proceso de descentramiento.
  
- **El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.** Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y

la creatividad. Para Winnicott (1971-1982), el juego es la primera actividad creadora. Vygotski (1933-1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Desde otra perspectiva, Chatea (1950-1973) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

- **El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.** El niño/a cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad (Dilalla y Watson, 1988). Además, al jugar realiza acciones que no tienen las consecuencias que tendrían en realidad, y ello también estimula esta progresiva diferenciación.
- **El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.** El juego es en cierto modo el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad, se puede desarrollar el papel importante de los juegos lingüísticos, a los cuales se dedican los niños y las niñas con gran placer, ya que son unas de las formas básicas de aprendizaje del lenguaje. El niño/a desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos, en diálogos ficticios o reales, en el juego explora las posibilidades de su repertorio lingüístico y paralingüístico (tono, ritmo y modulación).

- **La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.** El juego simbólico desempeña un papel trascendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción, el juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético, la situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y esta situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotski, 1933-1982). En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una divergencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño/a ve y el significado mental que le atribuye, y por primera vez en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento (cabalgar) y no del objeto.

## **2.7 Descripción de juegos físicos y cognitivos.**

### ***Juegos cognitivos de armar y construcción:***

Los niños aprenden mediante los juegos de construcción y de armar a encajar, aplicar y enroscar las distintas piezas, facilitando el aprendizaje de resolución de problemas, los beneficios de los juegos de construcción van más allá de estimular la imaginación y creatividad de los niños favorecen el desarrollo de diversas capacidades cognitivas como la percepción, la orientación espacial, la atención o el lenguaje entre muchas otras.

### ***Desarrollan la coordinación óculo-manual***

Se trata de una habilidad de la que depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de muchas tareas escolares y un sin número de prácticas necesarias en la vida corriente, gracias a la cual aprendemos a ajustar los movimientos que relacionan la mano con un objeto, favorecen la psicomotricidad fina de manos y dedos.

Fortalece los músculos y mejora la precisión y la coordinación de los movimientos que realizan los niños con las manos y dedos, una habilidad imprescindible para la correcta adquisición de la escritura cuando llegue el momento.

### ***Juegos de desarrollo físicos:***

Según la definición de Juegos de Movimiento, asumida por la Dra. Mercedes Esteva Boronat". Los juegos de movimiento son, ante todo, un recurso para la educación física de los niños, en ellos las reglas cumplen su papel organizativo y obligan a subordinarse al objetivo y que se realizan con frecuencia en las actividades de educación física o fuera de esta y su objetivo principal es el desarrollo de habilidades motrices".

Los juegos de movimiento constituyen la ocupación principal de los niños, así como un papel muy importante en su desarrollo físico, pues a través de estos pueden estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento, el juego constituye un medio insustituible de educación física, por lo que se consideran como uno de los medios más importantes de esta área de desarrollo de los niños.

En ellas, los niños adquieren resistencia y coordinación de los movimientos, y fortalecen su organismo, mediante la práctica de ejercicios físicos se lleva a cabo el desarrollo de cualidades físicas, tales como: la destreza, la elasticidad, la fuerza, la rapidez, la resistencia y conjuntamente las formas básicas de la motricidad (habilidades motrices deportiva); marchar, correr, deslizarse, trepar, lanzar, saltar y otras.

Además, una actividad de movimientos bien dirigida ayuda a desarrollar cualidades de la personalidad del niño tales como: la independencia, el dominio en sí mismo, la atención, la concentración, la disposición, el valor, la perseverancia y otras.

### ***Juegos de armar y construcción:***

- Rompecabezas, cubos, bloques, ensambles, legos, tableros de actividades. Habilidades cognitivas: razonamiento, concentración, lógica, memoria, análisis y percepción, favorece el proceso de lectoescritura, lenguaje y praxias.

### ***Juego dirigido en espacios abiertos:***

- Rondas, dinámicas, circuitos, juegos tradicionales y de relevos, etc.
- Habilidades físicas: Contribuye en el desarrollo motriz grueso y fino, coordinación, equilibrio, resistencia y gasto de energía.
- Habilidades sociales: Trabajo en equipo, integración, tolerancia, cooperación, solidaridad y liderazgo.
- Habilidades emocionales: control de impulsos, empatía, resiliencia, tolerancia a la Frustración y autoestima.

- Habilidades cognitivas: Control del espacio y tiempo, concentración y atención

En la infancia, cualquier tipo de experiencia, hasta la que supuestamente es insignificante, llega a ser un estímulo que favorece al desarrollo cerebral del niño. La práctica del juego promueve las conexiones de las neuronas en la corteza prefrontal del cerebro. Sin experiencia de juego, esas neuronas no promocionan. Hay estudios de resonancia magnética que nos muestran como la actividad lúdica modifica la estructura neuronal de la corteza prefrontal, y sobre todo dentro de esta actividad, es el juego libre el que cablea mayormente y neuronalmente el cerebro.

“Los niños necesitan dedicar suficiente tiempo al juego libre, (exento de reglas externas, entrenadores, etc.)” afirman expertos investigadores en este campo, de la Universidad de Lethbridge, Canadá.

En este cerebro que aprende jugando y que tiene una enorme capacidad de plasticidad neuronal, se activan un conjunto de hormonas que trabajan en “pro” del desarrollo cerebral del niño y son las siguientes: La dopamina que motiva y estimula a los músculos para el movimiento y la repetición; impulsa la imaginación; y crea el estado propicio para la creatividad, potenciando así el proceso de aprendizaje.

Mientras el niño juega también se estimula la segregación de la acetilcolina, un neurotransmisor involucrado en el funcionamiento de las funciones motoras, neuroendocrinas y sensoriales, que favorece la capacidad de concentración, el desarrollo de la atención y el pensamiento lógico, a la vez que activa la memoria, (la formación de recuerdos), y el aprendizaje a largo plazo.

Por otro lado, la serotonina es el neurotransmisor que se encarga de reducir la ansiedad y el estrés, equilibrar y regular el estado de ánimo y el sueño, y que desempeña un papel fundamental en el control de la temperatura corporal entre otros y en la misma línea, las encefalinas son sustancias que tienen la responsabilidad de disminuir la tensión neuronal; la que provee al niño de tranquilidad y alegría.

A su vez, se incrementa la producción de endorfinas, las cuales se encargan de promover el estado de bienestar, reducir el dolor y potenciar algunas funciones del sistema inmunitario. Las endorfinas y encefalinas, hacen que se mantenga un estado de calma y felicidad en el niño.

***Cuando los niños juegan la estructura bioquímica de su cerebro se activa:***

Estimulando el desarrollo de la corteza prefrontal, que se le conoce como el centro de control ejecutivo del cerebro ya que tiene la función de regular el resto de las funciones cerebrales. La actividad lúdica modifica la estructura neuronal de la corteza prefrontal, creando nuevas redes y fortaleciendo algunas ya existentes. La corteza prefrontal es el centro de la racionalidad y es donde se desarrollan funciones cognitivas tan importantes como el pensamiento y el lenguaje.

Fortaleciendo las conexiones neuronales, pues a medida que crece estas conexiones se hacen más fuertes y se ramifican en redes más complejas, que son las que le permitirán al niño, desarrollar al máximo sus habilidades cognitivas. Contribuyendo a la formación del cerebro social, el cual regula la interacción social positiva. Investigadores de la Universidad Estatal de Washington, encontraron que el juego no solo ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas sino también las sociales. En dicha investigación, los expertos hallaron que mientras se juega, se

activa la neo corteza y se modifican aproximadamente un tercio de los más de 1.200 genes relacionados con el lenguaje y la comunicación.

## **2.8 Definición de términos básicos (palabras o conceptos).**

A

**Aprendizaje:** Es un proceso en el que el estudiante comprende y retiene información a largo plazo, relacionándola con conocimientos previos y estableciendo una conexión personal con el material. Este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje memorístico, en el que el estudiante simplemente memoriza la información sin comprenderla de manera profunda.

**Acetilcolina:** Favorece el estado de atención, aprendizaje y memoria.

B

**Bienestar físico:** Bienestar físico se define como la capacidad de realizar actividades físicas y llevar a cabo funciones sociales que no estén impedidas por limitaciones físicas y experiencias de dolor físico e indicadores de salud biológica.

C

**Capacidades múltiples:** Las inteligencias múltiples son una teoría desarrollada por Howard Gardner, psicólogo y escritor estadounidense, que propone que la inteligencia no es una capacidad única, sino que se compone de ocho facultades diferentes. Estas facultades son consideradas como unidades independientes que desglosan la inteligencia general en capacidades más específicas.

**Cognoscitivo:** Se refiere a los procesos a través de los cuales los individuos son capaces de generar y asimilar conocimiento. Cognoscitivo es una palabra que deriva del latín cognoscere y significa “conocer”. Es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

**Cognitivo:** Proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje.

**Coordinación:** Capacidad de sincronizar los propios movimientos para realizar una acción de manera efectiva.

D

**Desarrollo:** Hace referencia a un proceso en desenvolvimiento, sea que se trate de un asunto de orden físico, moral o intelectual, por lo cual puede aplicarse a una tarea, una persona, una sociedad, un país o cualquier otra cosa.

**Dopamina:** Alta motivación Física. Los músculos reaccionan al impulso lúdico del juego.

**Desarrollo físico Deportivo:** Es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional.

E

**Estructura neuronal:** La neurona está formada por una estructura cuyas partes principales son el núcleo, el cuerpo celular y las dendritas. Entre estas existen numerosas conexiones gracias a sus axones, es decir sus pequeñas ramificaciones. Los axones ayudan a crear redes cuya función es transmitir mensajes de neurona en neurona.

F

**Fuerza:** Entendida como una cualidad funcional del ser humano, es la capacidad que nos permite oponernos a una resistencia o ejercer presión por medio de una tensión muscular.

**Físico:** Pertenece o relativo a la constitución y naturaleza corpórea, en contraposición a moral.

J

**Juego simbólico:** Es, como su propio nombre indica, toda aquella demostración de la imaginación y la recreación de lo que el niño conoce sobre el mundo. Este simbolismo se ve reflejado en un momento lúdico en el que el menor representa distintos escenarios o situaciones y que forman parte de su imaginario infantil.

**Ludoteca:** Una ludoteca es un espacio donde se realiza algún tipo de actividad para niños utilizando juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. Se originaron, como espacio pedagógico específico, a partir de la década de 1960.

**Lúdico:** Es todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”.

**La inteligencia:** Es la capacidad global que poseen los individuos para actuar intencionadamente, pensar racionalmente y adaptarse al medio en el que residen”. Con esto, como base, desarrolló las escalas de inteligencia.

M

**Maduración:** Conjunto de cambios que se dan a lo largo del ciclo evolutivo e incluye variaciones sistemáticas y temporales en el niño. Por tanto, un abordaje y valoración oportuna, se encuentra ligado a un mejor pronóstico en niños que, pueden o no, encontrarse en situación de riesgo.

**Memoria:** Es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.). El Diccionario de la Lengua de la Real Academia Española la define así: Facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado.

**Memoria de trabajo:** También conocida como memoria operativa, se puede definir como el conjunto de procesos que nos permiten el almacenamiento y manipulación temporal de la información para la realización de tareas cognitivas complejas como la comprensión del lenguaje, la lectura, las habilidades matemáticas, el aprendizaje o el razonamiento. La memoria de trabajo es un tipo de memoria a corto plazo.

**Motricidad:** Capacidad del sistema nervioso central de producir la contracción de un músculo, capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento.

P

**Parentofilial:** Vínculo directo e inmediato que une a padres e hijos, derivado de la filiación y que lleva aparejado un conjunto de deberes y obligaciones de los progenitores por el mero hecho de serlo respecto de todos los hijos, sean matrimoniales o extramatrimoniales.

**Pedagogía:** La pedagogía es una ciencia social enfocada en la investigación y reflexión sobre la educación que ofrece múltiples opciones laborales más allá de la educación formal.

**Preescolar:** Se refieren al ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano.

**Psico motricidad:** Está asociado a diversas facultades sensorio-motrices, emocionales y cognitivas de la persona que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto.

**Plasticidad:** La plasticidad cerebral se refiere a la capacidad del sistema nervioso para cambiar su estructura y su funcionamiento a lo largo de su vida, como reacción a la diversidad del entorno.

R

**Resistencia:** Es una de las capacidades físicas básicas, particularmente aquella que nos permite llevar a cabo una actividad o esfuerzo durante el mayor tiempo posible.

**Razonamiento:** Proceso mental en el que se parte de una cantidad determinada de premisas para llegar a una conclusión.

**Sensorio motriz:** Una estructura sensorio motriz es una representación que un infante construye a partir de sus capacidades sensoriales y motoras, la cual permite que el niño, de manera gradual, aprenda a usar el cuerpo para moverse en el entorno.

**Serotonina:** Hormona que reduce la ansiedad y regula el estado de ánimo.

## Capítulo III

### Metodología De La Investigación

#### 3.1 Tipo de investigación.

La presente investigación que se realizará es de tipo explorativa y descriptiva, ya que está permitirá describir, registrar, analizar, explorar e interpretar la metodología aplicada en el desarrollo cognitivo y físico, en los niños/ entre los 4 y 6 años de edad, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

Se pretende establecer una relación sobre los resultados de distintos estudios que utilizan el test motor KTK, contrastando y combinando los datos, para llegar a establecer algún tipo de correlación o divergencia de estos mismos. Para extraer los estudios se consultó en fuentes de información de base de datos, Google académico, entre otros.

El test de Coordinación Corporal Infantil de Kiphard y Schilling (1974) (KTK) fue desarrollado por Kiphard y Schilling en 1970, posteriormente revisado en el año 1974. El propósito de este test es identificar y diagnosticar a niños con dificultades de movimiento y coordinación, que contemplan una edad entre los 5 a 14 años. Su aplicación reclama un espacio tranquilo, de un área mínima de 4 x 5 cm. Las pruebas que mide son: Equilibrio desplazándose hacia atrás, Saltos sobre una pierna (unipodal), Saltos y Desplazamiento laterales. Por las características de esta investigación no se tuvo hipótesis implícitas, además será de tipo transversal, porque se recolectaron datos en un determinado momento para realizar los análisis respectivos.

### **3.2 Población.**

La población en estudio serán 50 niños/as del centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023 en el departamento de San Salvador, sin importar la cantidad de géneros y edades porque este trabajo consistirá en un estudio explorativo y no comparativo.

### **3.3 Muestra.**

Es una parte de la población. Es importante hacer notar que para hacer una investigación mediante el análisis de una parte de la población o mediante una muestra, ésta tiene, necesariamente, que ser representativa.

La representatividad de la muestra implica que cada unidad de la población debe tener iguales probabilidades de ser seleccionados. De igual manera se define el tipo de muestra como Probabilística, ya que por medio de ella se generalizaron los resultados en la población, así mismo todos los atletas tienen la probabilidad de ser parte del estudio.

Para la selección de la muestra se siguió el procedimiento siguiente: Se calculó una muestra probabilística para la realización de una investigación cuantitativa donde la población fue de 50 estudiantes entre 4 y 6 años de edad entre niños/as de ambos centros educativos, para ello se utilizó un intervalo de confianza del 95% que estadísticamente equivale a 1.96 y un margen de error del 5%, en el cual, se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 PQ}{E^2}$$

$$(N-1) E^2 + Z^2 PQ$$

Dónde:	Solución
N: Población o Universo. Z: Intervalo de confianza P: Probabilidad de éxito Q: Probabilidad de fracaso E: Error estándar	Datos del problema N= 50
n: Muestra de la población	Z= 95%=1.96,
	P= 0.5
	Q= 0.5
	E= 10%=0.01
	n=?

$$n= Z^2 PQN$$

$$(N-1) E^2+Z^2 PQ$$

$$n= (1.96)^2 (0.5) (0.5) (16)$$

$$(50-1) (0.01)^2+(1.96)^2 (0.5) (0.5)$$

$$n= (3.84) (0.25) (16)$$

$$(15) (0.01) +(3.84) (0.25)$$

$$n= 15.30$$

$$0.15+0.96$$

$$n= 5$$

## LISTADO DE ESTUDIANTES

N	NOMBRE	EDAD	N	NOMBRE	EDAD
1	EZEQUIEL QUIÑONES	5	1	STEVEN CASTRO	5
2	NICOLLE CHACON	5	2	ELENA ZAVALA	5
3	MEYBELY BARAHONA	5	3	YESICA GUZAMÁN	5
4	ISAI UMAÑA	5	4	RUBÍ ALARCÓN	5
5	TATIANA ALVAREZ	5	5	JENNIFER PÉREZ	5
6	LARISSA HERNANDEZ	6	6	ARIANA ARGUETA	4
7	CAMILA PEREZ	6	7	MAYNOR AMAYA	4
8	DAYANA VARELA	6	8	ÁNGEL ORELLANA	4
9	ALEJANDRA ALVARADO	6	9	EMMANUEL MERINO	4
10	ASHLEY PEREZ	6	10	SANTIAGO CANTÓN	4
11	DENNIS DEL CID	6	11	VERENICE CASTILLO	4
12	RODRIGO GARCÍA	6	12	ISAMAR PORTILLO	4
13	BAIRON COREA	6	13	PAOLA HERNANDEZ	4
14	JOSUÉ FLORES	6	14	TANIA MARTINEZ	4
15	MANUEL RECINOS	6	15	EUNICE ALVARADO	4
16	ALEJANDRA BLANCO	6	16	AXEL MACIA	4
17	ANGELICA MORAN	6	17	OLIVER CORNEJO	4
18	MÓNICA MOLINA	6	18	SANTIAGO FUNES	4
19	XIMENA MARTÍNEZ	6	19	EDUARDO PEÑA	5
20	YAHIR LÓPEZ	6	20	JEREMIAS GONZALEZ	5
21	JOSÉ GARCÍA	6	21	NELSON CASTILLO	5
22	ELIAS FLORES	6	22	MAYA POLIO	5
23	IVANIA CORNEJO	6	23	JONATHAN BONILLA	5
24	ROSALINDA CASTRO	6	24	DOUGLAS CASTRO	5
25	DAVID ARIAS	6	25	SAMANTA LOPEZ	5

### **3.4 Métodos, estadísticas, técnicas e instrumentos de la investigación.**

#### **Método de investigación.**

Para la realización de esta investigación se implementó el método hipotético deductivo, ya que se considera el más idóneo por sus características y dimensiones, que lleva a tener objetividad, confiabilidad y validez en el estudio por medio de la medición estadística, a través de técnicas e instrumentos para la recolección de los datos necesarios para realizar el análisis pertinente. El alcance de la investigación fue descriptivo, ya que se establecieron las causas del fenómeno que se estudió, donde se explicó por qué ocurre el fenómeno, en qué condiciones se manifiesta en la población en estudio y por qué se relacionan las variables de investigación.

De esta manera se pudo dar a conocer las conclusiones y recomendaciones sacadas posteriormente de las encuestas dirigidas a los padres de familia que también son los voluntarios del proyecto ludoteca móvil y dentro de la institución donde se realizó el estudio.

#### **3.5 Método estadístico.**

Una vez que se recolectaron los valores que toman las variables de este estudio (datos), se procedió al análisis de estos, por lo tanto, el método que se utilizó fue el Método de estadística descriptiva, analítica porcentual, la prueba de estadística ji cuadrada ( $X^2$ ) haciendo su

respectiva distribución de ji cuadrada con sus grados de libertad con un margen de error de 0.05 para la validación de hipótesis de este trabajo de investigación. En cuanto a la interpretación de los datos, se interpretó de manera categórica las diferentes variables, interpretación del porcentaje que representan el total y se expresaron en una tabla de frecuencias. Los datos en sí mismos tienen limitada importancia, es necesario descifrar su significado. En esto consistió, el análisis e interpretación de los datos. El propósito es poner de relieve todo y cada una de las partes del conjunto que proporcionan respuestas, es decir, a la problemática formulada.

### **3.6 Técnicas.**

En la recopilación de la información para la población se utilizó la técnica de recolección de datos una para cada población. La recolección de datos fue por medio de la prueba del test de KTK. La aplicación de un cuestionario de valoración para los padres fue importante, ya que por medio de ella se recopilaban datos de manera objetiva y confiable, para ello se elaboraron ciertas previstas para las visitas necesarias para la obtención de la información, lo cual fortaleció y sustentó la investigación.

### **3.7 Instrumento.**

Para el desarrollo del estudio, se utilizó la coordinación motora de la batería de test KTK, la cual fue diseñada por Kiphar y Schilling como instrumento de recolección de datos, este fue administrado a una proporción de niños/as estudiantes de ambos centros educativos, con el fin de identificar problemas en el movimiento y la coordinación con el tema: “Impacto del juego en el desarrollo físico y cognitiva de los niños/as entre los 4 y 6 años de edad, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el Centro Escolar Villanueva y

Centro Escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023”.

### **3.8 Validación.**

Para poder validar el instrumento de la investigación, fue importante mostrar los puntos importantes que queríamos mostrar al realizar el test de KTK. Dicha validación consistió en primera instancia consultar el permiso a las directoras de ambos centros educativos y también a los profesionales del proyecto ludoteca móvil de la fundación la niñez primero, luego pasar el formato para validar encuestas para los padres de familia y el test Lic. Wilfredo Sibrian. Luego de ser validadas ambas cosas, se procedió a la prueba piloto.

1-Se investigó los horarios de las jornadas de la ludoteca móvil de la fundación la niñez primero en los centros escolares.

2-La prueba piloto se aplicó en un lapso de una semana, del 03 de mayo del 2024.

3-Se fotocopiaron 15 encuestas de 14 preguntas cerradas, 1 preguntas de opción múltiple y 1 explicativa. Esto dirigido a padres de familia, esta encuesta se aplicó a 15 personas esto significa al 50% de la población total de padres de familia.

4-Se realizo el test de KTK a 50 niños/as de ambos centros educativo, esto representa el 60% de la población total que realizan las jornadas lúdicas.

### **3.9 Metodología de Procedimiento.**

Al inicio del proceso se seleccionó el tema a investigar, se plantearon los objetivos que

llevaría la investigación, así como las hipótesis que sirvieron para crear una posible propuesta al final de la investigación; luego se realizó lo que es el marco teórico, el cual tiene la función importante de ser la base de la investigación; en el tercer capítulo se planteó el tipo de la metodología de la investigación, delimitación de la población de estudio, selección de la muestra, instrumento y técnicas de recolección de datos. Los instrumentos que se diseñaron fueron: encuestas dirigidas a los padres de familia y los niños/as en la prueba del test de KTK en ambas instituciones.

Los instrumentos fueron administrados de manera individual a una proporción de cincuenta estudiantes y un cuestionario a quince padres de familia con su valoración, los instrumentos para la recolección de los datos se hicieron necesario realizar una prueba piloto para validar los instrumentos, para conocer si el contenido de los instrumentos fue comprensible y así poder recopilar datos que contribuyeron en el análisis. El equipo investigador fue responsable de la elaboración y administración de los instrumentos para la recolección de los datos, el equipo investigador tuvo la capacidad de suministrarlo por ser estudiantes en formación profesional y tener la experiencia en trabajos de investigación.

### **3.9.1 Metodología de recopilación de datos**

La recolección de datos se obtuvo con la prueba del test de KTK y pasando una encuesta de valoración a los padres de familia y voluntarios de ambos centros educativos en el presente año. A los niños/as se les paso la encuesta descriptiva y visual por parte de nosotros los estudiantes de la carrera de la licenciatura en física, deporte y recreación. La encuesta se les realizo personalmente al terminar su respectiva jornada lúdica.

## Capítulo IV

### Organización Y Clasificación De Los Resultados

Después de recolectar la información a través de las técnicas de una entrevista estructurada y recolección de datos por la prueba del test, apoyada en un cuestionario conformado por quince (15) ítems de tipo abanico junto al test, es decir las respuestas consistieron en una serie de alternativas, entre las cuales el encuestado escogió la que creyó conveniente, más la prueba de resultado del test, se procedió a la interpretación y análisis de cada uno de los ítems, para dar cumplimiento al desarrollo de los objetivos diseñados por los investigadores.

Conforme a los resultados obtenidos del test junto a las encuestas aplicadas y analizadas con los correspondientes procedimientos idóneos a los padres de familias y voluntarios con la intervención lúdica del proyecto móvil de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia se obtuvieron los siguientes datos:

#### 4.1 Resultados de la encuesta.

Universidad de El Salvador Facultad de Ciencias y Humanidades Departamento de Ciencias de la Educación Licenciatura en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Física, Deporte y Recreación.



**Tema:** Impacto del juego en el desarrollo físico y cognitiva de los niños/as entre los 4 y 6 años de edad, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

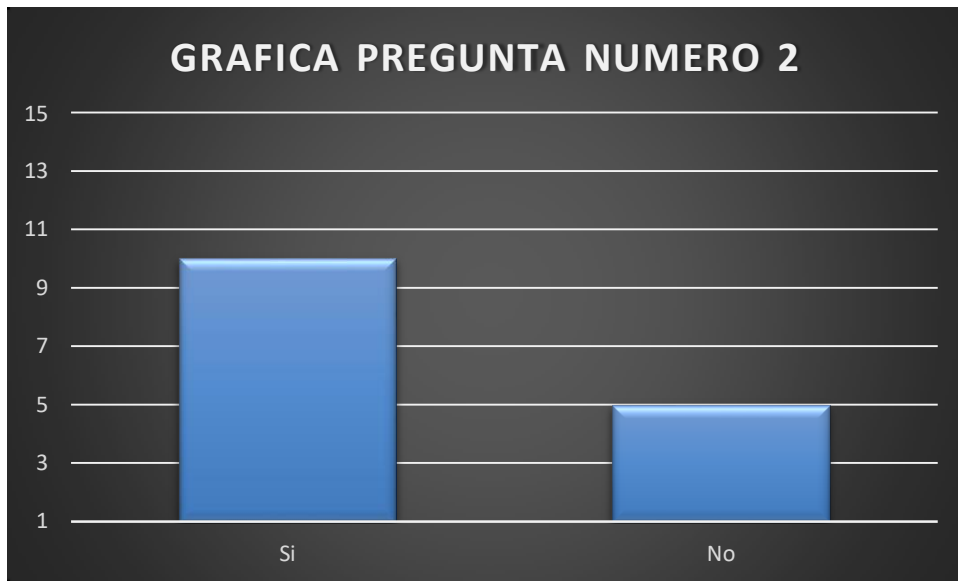
**Objetivo:** Conocer la opinión de los padres de familia y voluntarios de los centros educativos en pruebas de jornada lúdicas de fundación la niñez primero, junto a el circuito con las áreas tanto físico como cognitivo con relación a la metodología que se utiliza, para el mejoramiento físico y cognitivo a la vez identificar si se ha tenido una mejora de sus resultados con respecto a los tiempos en competencias del presente año 2024.

**Indicaciones:** Responder el siguiente sistema de preguntas cerradas.

1- ¿Ha favorecido el área física en su niño/a junto a la ludoteca móvil?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	10
No	5



**Análisis:** En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta 10 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado el área física de sus hijos y 5 padres de familia consideran que no han mejorado tanto el área física por el hecho de que sus hijos necesitaban más apoyo en el área cognitiva.

2- ¿Ha favorecido el área cognitiva en su niño/a junto a la ludoteca móvil?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado el área cognitiva de sus hijos.

3- ¿Ha mejorado o no las áreas en su niño/a junto a la ludoteca móvil?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



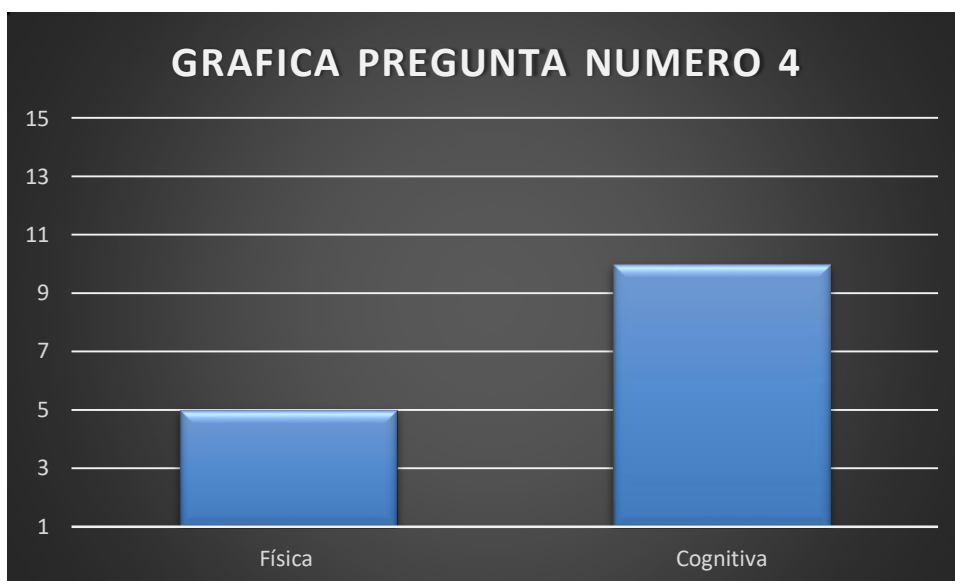
Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado tanto el área física y cognitiva de sus hijos.

4- ¿Qué área faltaba mejorar más su niño/a según usted, junto a la ludoteca móvil?

Física: \_\_\_\_\_ Cognitiva: \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Física	5
Cognitiva	10



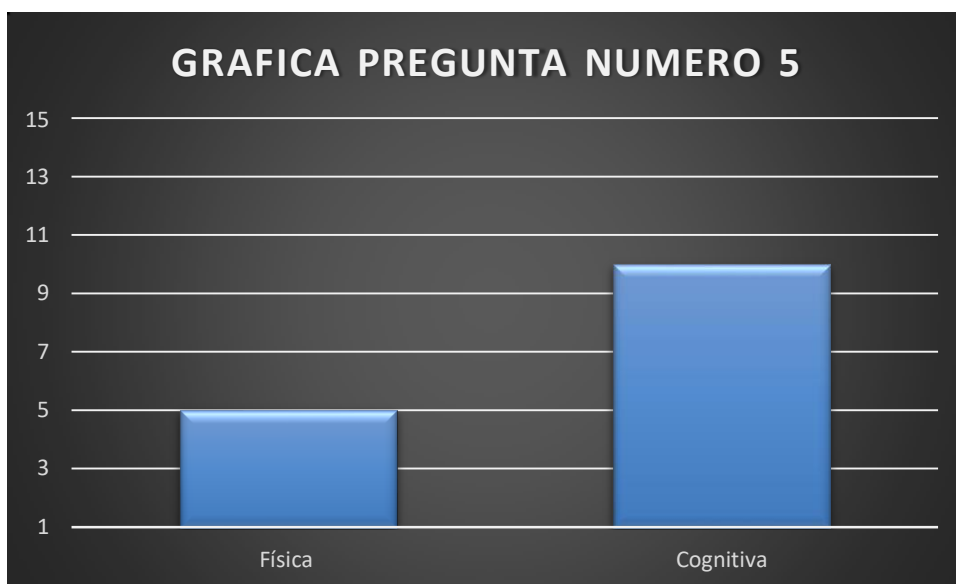
Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta 10 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado el área cognitiva de sus hijos y 5 padres de familia consideran que no han mejorado tanto el área física.

5- ¿Qué área ha mejorado más o no su niño/a según usted, junto a la ludoteca móvil?

Física: \_\_\_\_\_ Cognitiva: \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Física	5
Cognitiva	10



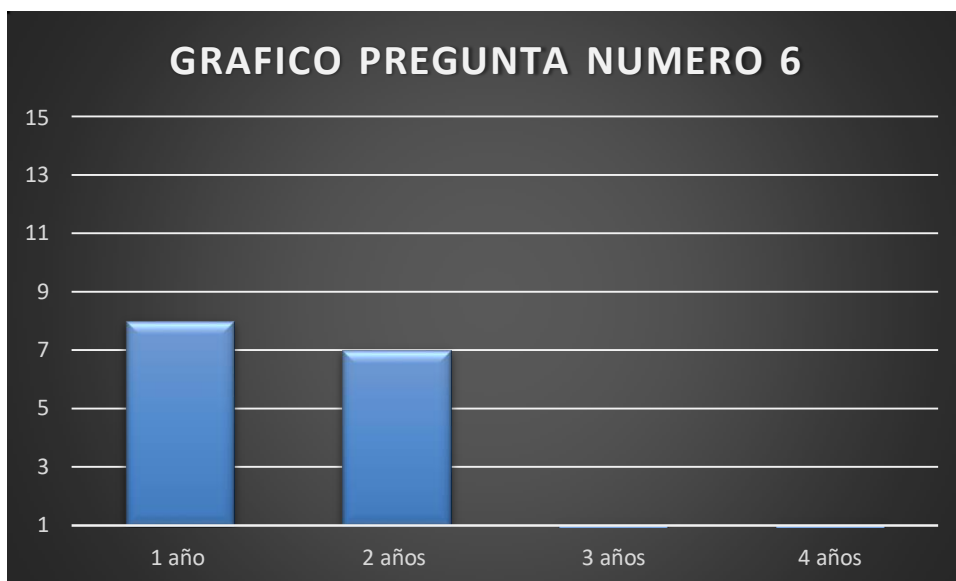
Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta 5 padres de familia consideran que no han mejorado tanto el área física y 10 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado el área cognitiva de sus hijos.

6- ¿Cuánto tiempo lleva, con el desarrollo en estas áreas su niño/a con la ludoteca móvil?

1 años \_\_\_\_\_ 2 años \_\_\_\_\_ 3 años \_\_\_\_\_ 4 años \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
1 año	8
2 años	7
3 años	0
4 años	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 niños que hacen uso de la ludoteca móvil, 8 niños llevan 1 año y 7 niños llevan 2 años, que es el periodo más largo que tienen haciendo uso de ella, por lo tanto, se encuentra vacío el espacio de 3 y 4 años.

7- ¿Cree usted que la metodología de la ludoteca móvil influye en el desarrollo de las dos habilidades en su niño/a?

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

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha mejorado tanto el área cognitiva como física de sus hijos.

8- ¿Cree usted que es necesario que la ludoteca móvil siga trabajando estas áreas con su niño/a?

Si\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha sido de gran beneficio para sus hijos, por lo tanto, consideran que si es necesario que la ludoteca siga trabajando estas áreas con sus hijos.

9- ¿Cree usted que es necesario que estas áreas sean implementadas en la primera infancia siempre?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha sido de gran beneficio para sus hijos, por lo tanto, consideran que si es necesario que la ludoteca siga trabajando estas dos importantes áreas con sus hijos desde la primera infancia.

10- ¿Cree usted que es necesario que estas áreas sean implementadas en básica?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

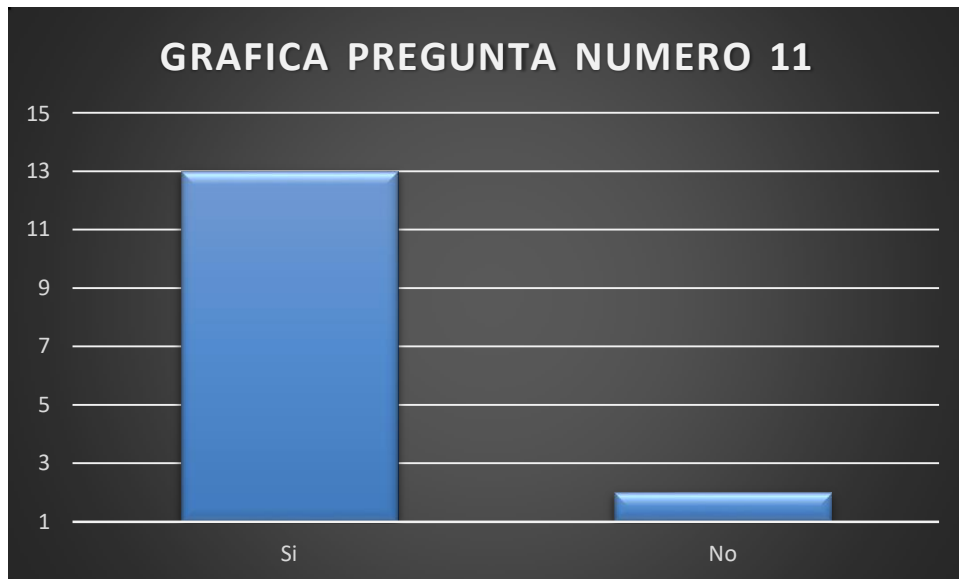
En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que la ludoteca móvil ha sido de gran beneficio para sus hijos, por lo tanto, consideran que si es necesario que la ludoteca siga trabajando estas dos importantes áreas con sus hijos desde la primera infancia y básica.

11- ¿Cree usted que es necesario que se desarrollen otras áreas en su niño/a?

Si\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	13
No	2



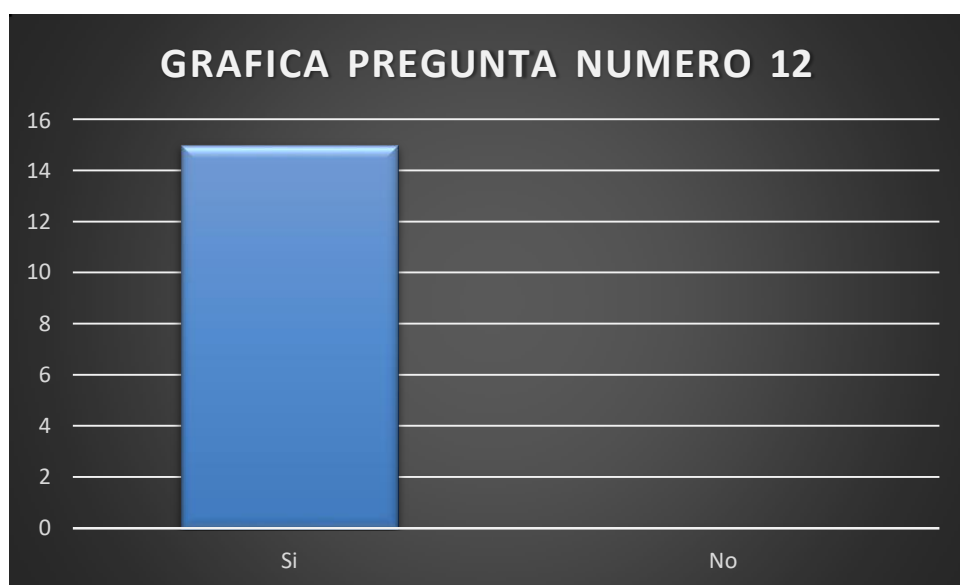
Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, 13 afirman que si es necesario trabajar también otras áreas en los niños y 2 afirman que no es necesario trabajar otras áreas en los niños.

12- ¿Cree usted que sería bueno trabajar el área emocional y social en su niño/a junto a la ludoteca?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



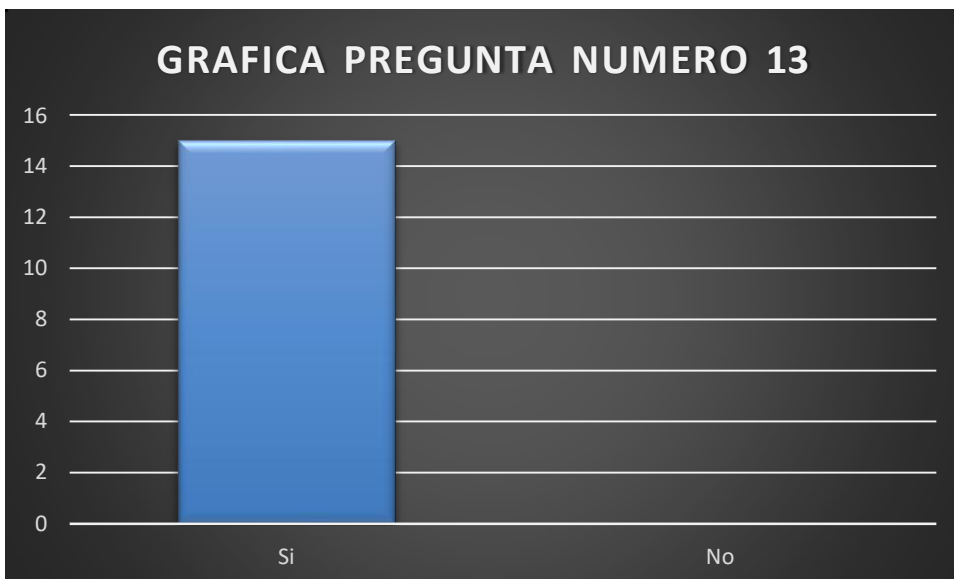
Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que si seria de suma importancia también trabajar el área emocional y social en los niños junto a la ludoteca móvil.

13- ¿Cree usted que es necesario, que el ministerio de educación debería darle interés a desarrollar estas áreas en los niños/as de la primera infancia?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

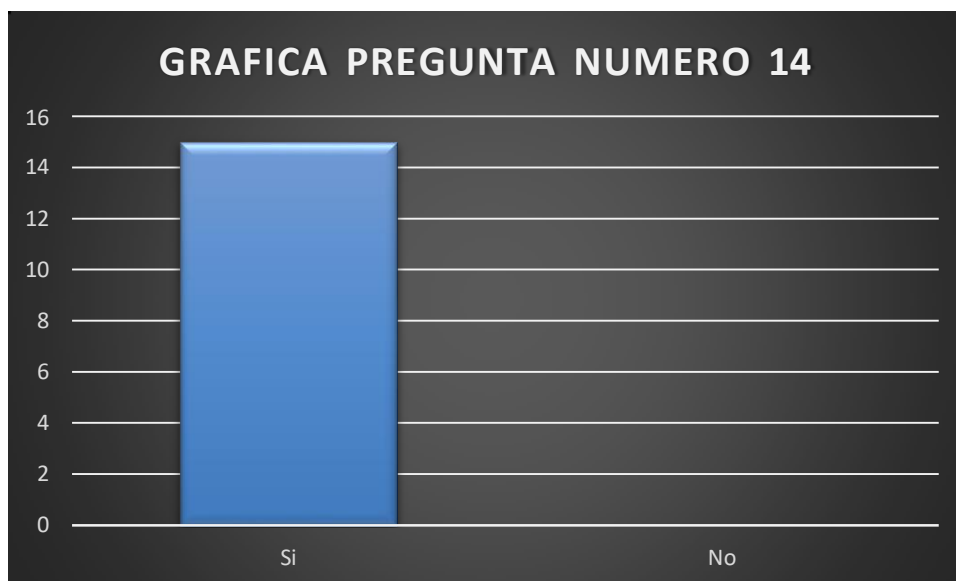
En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que el Ministerio de Educación deberían tomar más interés a desarrollar estas áreas en la primera infancia.

14- ¿Considera que el trabajo realizado por los intervencionistas lúdicos ha sido de gran ayuda en desarrollo de las áreas, en su niño/a?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Si	15
No	0

Respuestas	Total
Si	15
No	0



Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se les paso la encuesta, los 15 afirman que si es de suma importancia la intervención que tiene ludoteca móvil para desarrollar las diferentes áreas en los niños.

15- ¿Qué valoración le pondría al trabajo de los intervencionistas lúdicos de la ludoteca móvil?

Mala \_\_\_\_\_ Buena \_\_\_\_\_ Muy buena \_\_\_\_\_ Excelente \_\_\_\_\_

Respuestas	Total
Mala	0
Buena	0
Muy buena	4
Excelente	11

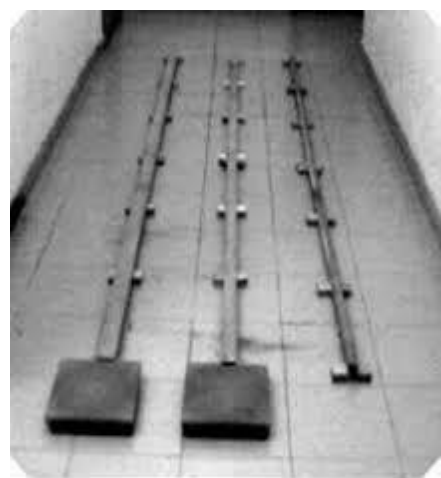


Análisis:

En la gráfica de barras se refleja que de los 15 padres de familia a los cuales se entrevistaron, ninguno dijo que era mala, ninguno dijo que era buena, 4 dijeron que era muy buena y 11 dijeron que era excelente.

## PRUEBA DE COORDINACIÓN GENERAL PARA NIÑOS KTK.

Para su aplicación se debe tener un área mínima de 4 x 5 cm. Las pruebas son cuatro: equilibrio desplazándose hacia atrás, saltos sobre una pierna (unipodal), saltos y desplazamiento laterales. En cada una de ellas se hizo la demostración y se permitió realizar intentos previos.



**Equilibrio retaguardia (ER).** Material necesario: 3 largueros de madera de 3 metros de longitud, 3 centímetros de altura y con un ancho de 6 centímetros, 4,5 centímetros y 3 cm respectivamente, siendo apoyadas en soportes transversales separados 50 cm unos de los otros. Con estos soportes las tablas donde se ejecutan los desplazamientos quedan a 5 centímetros de altura. Fichas individuales de registro.

**Descripción:** La tarea a ejecutar consiste en caminar a la retaguardia sobre 3 tablas de madera con anchuras diferentes. Son válidas las 3 tentativas por cada tabla. Durante el desplazamiento (pasos), no es permitido tocar con los pies el suelo. Antes de las tentativas válidas, el niño hará un ejercicio previo para adaptarse a la tabla, en la cual realiza un desplazamiento hacia delante y otro hacia atrás. Los desplazamientos se realizan por orden decreciente del ancho de las tablas.

**Puntuación:** Para cada tabla son contabilizados 3 tentativas válidas lo que hacen un total de 9 tentativas, se cuenta la cantidad de apoyos sobre la tabla en el desplazamiento hacia atrás con la siguiente indicación: el estudiante está parado sobre la tabla, el primer apoyo no es tomado como punto de valoración. Solo a partir del momento del segundo apoyo es que se valoriza la ejecución. El profesor debe contar en voz alta la cantidad de apoyos hasta que un pie toque el suelo o hasta que sean realizados 8 puntos. Por ejercicio y por tabla sólo pueden ser realizados 8 puntos.

La máxima puntuación posible será de 72 puntos. El resultado será igual a la sumatoria de los apoyos hacia atrás en las 9 tentativas.

**Salto Monopedales (SM):** Material: 12 placas de espuma con las siguientes dimensiones: 50cmx20cmx5cm. Fichas de registro. Descripción: el ejercicio consiste en saltar en un pie (primero con el pie hábil y luego con el no hábil) por encima de una o más placas de espuma superpuestas, colocadas transversalmente a la dirección del salto. El niño debe iniciar el salto de acuerdo con la altura recomendada para la edad de acuerdo con Schilling y Kiphard (1974).

6 años 5 centímetros (1 placa)

7 a 8 años 15 centímetros (3 placas)

9 a 10 años 25 centímetros (5 placas)

11 a 14 años 35 centímetros (7 placas)



En el caso de que el estudiante no obtenga éxito en la altura inicial de la prueba, deberá retroceder 5 centímetros en la altura hasta obtener éxito. Para saltar, el niño debe tener un espacio adecuado para poder impulsarse (cerca de 1,5 metros), siendo éste ejecutado apenas con un pie. La recepción deberá ser hecha con el mismo pie con que inició el salto, no pudiendo con el otro tocar el suelo. Son permitidos 3 tentativas en cada altura a saltar para ejecutar el salto. En cada altura a evaluar es realizado un ejercicio previo de 2 tentativas por pie.

**Puntuación:** Se atribuyen tres puntos en la primera tentativa cuando: el niño o niña cae correctamente con el pie indicado, ya sea derecho o izquierdo. En la segunda tentativa se le asignan dos puntos si cae correctamente con el pie que corresponde (derecho o izquierdo) y, finalmente, se asigna 1 punto en la tercera tentativa si logró con éxito caer con el pie asignado y cero puntos cuando fracasa.

El resultado es igual a la sumatoria de los puntos conseguidos con el pie derecho y con el pie izquierdo en todas las alturas evaluadas, siendo atribuidas más 3 puntos por cada placa colocada para la altura inicial de la prueba. El máximo puntaje posible es de 72 puntos.

**Salto lateral (SL):** Material: un cronómetro, una placa de madera rectangular de 100x60 centímetros con un obstáculo con las siguientes dimensiones: 60 x 4 x 2 centímetros, colocado de tal forma que divida el rectángulo en dos partes iguales. Ficha de registro.

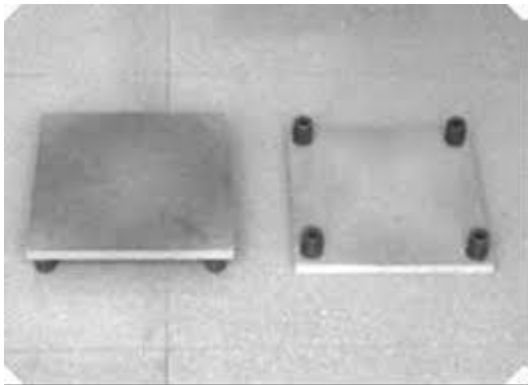


**Descripción:** el ejercicio consiste en saltar lateralmente, con ambos pies, que deben mantenerse unidos, durante 15 segundos tan rápidamente como sea posible de un lado para otro del obstáculo sin tocar y dentro de un área delimitada. Son realizados 5 saltos como pre-ejercicio. Son permitidas 2 tentativas válidas, con 10 segundos de intervalos entre ellas.

Si el estudiante toca el obstáculo, hace la recepción fuera del área delimitada y la duración de la prueba es interrumpida, el evaluador debe mandar proseguir. Si las fallas persisten, debe interrumpir la prueba y realizar una nueva demostración. Sólo son permitidas dos tentativas.

**Puntuación:** se cuenta el número de saltos realizados correctamente en 2 tentativas, siendo el resultado igual a su sumatoria.

#### Transposición lateral (TL)



**Material:** Un cronómetro y 2 placas de madera de 25 x 25 x 1,5 centímetros, en cuyas esquinas se encuentren adicionados 4 pies de 3,7 cm de altura.

**Descripción:** Las plataformas están colocadas en el suelo, en paralelo, una al lado de la otra con una separación de 12,5 centímetros entre ellas. La tarea por cumplir consiste en la transposición lateral de las plataformas durante 20 segundos, cuantas veces sea posible. Son permitidas 2 tentativas válidas. Las indicaciones fundamentales son las siguientes: el sujeto se coloca sobre una de las plataformas, por ejemplo, a la de su lado derecho; a la señal de la partida,

toma con ambas manos la plataforma que se encuentra a su lado izquierdo, para posteriormente colocarla al lado derecho; enseguida traslada su cuerpo a esa plataforma y repite la secuencia. La dirección del desplazamiento es escogida por el alumno.

Si durante el ejercicio el alumno toca el suelo con las manos o con los pies, el profesor deberá dar indicación para continuar. Durante la prueba el profesor deberá contar los puntos en voz alta. Puntuación: Se cuenta el número de transposiciones dentro del tiempo límite. El primer punto es contado cuando el alumno coloca la plataforma de la izquierda a su derecha y coloca encima de ésta los dos pies. El número de transposiciones corresponde al número de puntos. Se suman los puntos de las dos tentativas válidas.

Cabe mencionar que cada una de las pruebas tiene su baremo y están establecidas de acuerdo con la edad del evaluado.

La puntuación que recibe cada estudiante se muestra de forma numérica con su correspondiente juicio cualitativo (Muy Débil, Débil, Regular, Bueno y Muy Bueno), a ese resultado se le denomina cociente motor (CM).

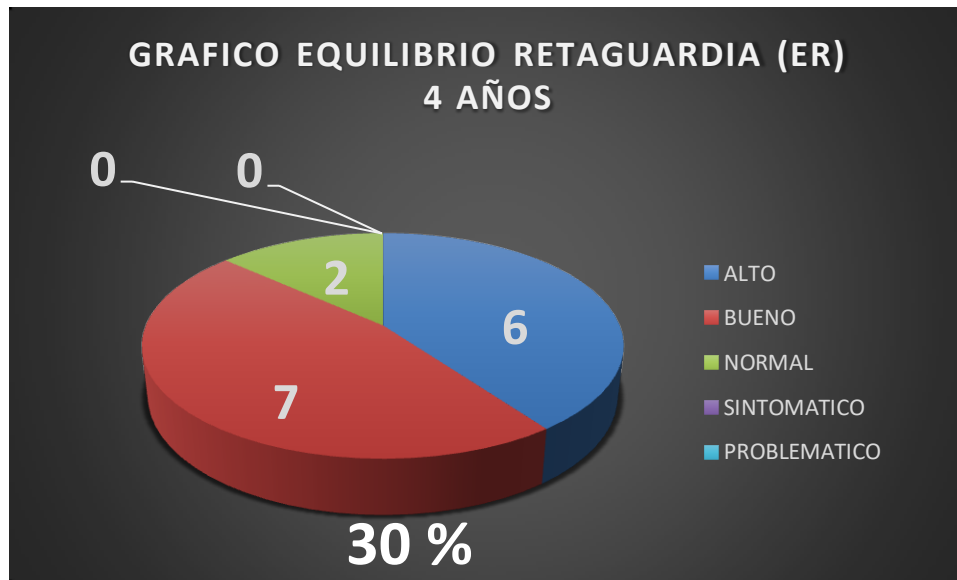
Las calificaciones Muy Débil y Débil reflejan insuficiencia en el desarrollo motor evaluado; la calificación Regular indica que es un desempeño normal o esperado; y las calificaciones Bueno y Muy Bueno se consideran por encima de lo normal y que muestran gran desarrollo motor (Esportes, s. f.). Luego de tener el CM de cada prueba estos se suman para obtener un cociente motor global (CMG), el cual determina el nivel de desarrollo de la coordinación.

BAREMO CMG BATERIA KTK

Puntaje cociente motor global	Clasificación juicio cualitativo	Porcentaje %
131-145	Alto	99-100
116-130	Bueno	85-98
86-115	Normal	17-84
71-85	Sintomático	03-16
56-70	Problemático	0-2

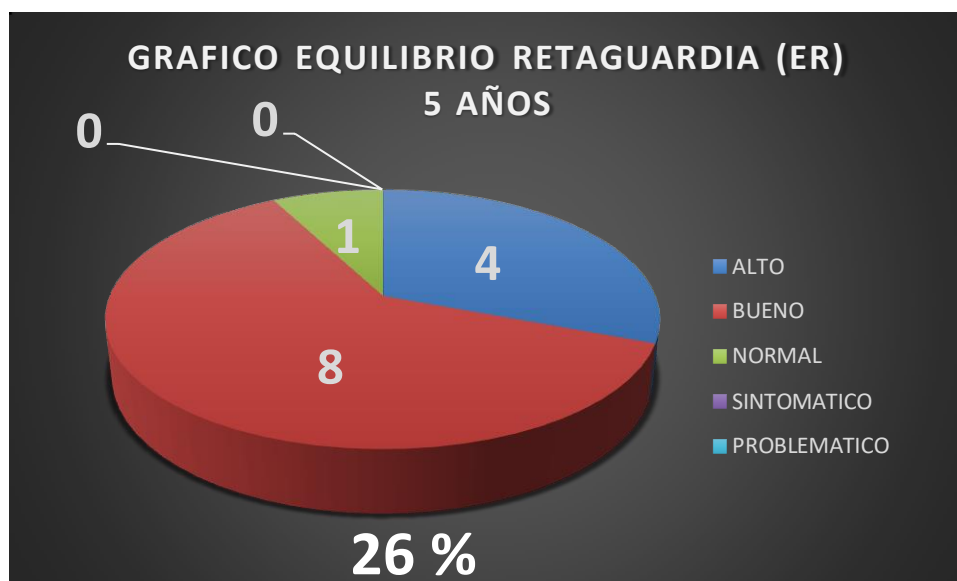
Equilibrio retaguardia (ER).

EQUILIBRIO RETAGUARDIA (ER)							
Edad	Alto	Bueno	Normal	SM	PM	TE	%
4	6	7	2	0	0	15	30%
5	4	8	1	0	0	13	26%
6	15	5	2	0	0	22	44%
7	0	0	0	0	0	0	0%
8	0	0	0	0	0	0	0%
						50	100%



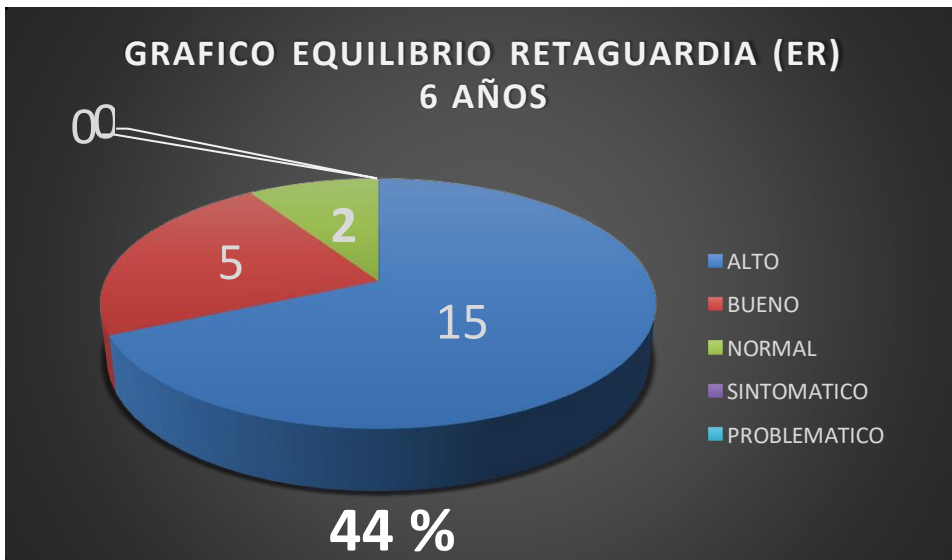
Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que siete niños han realizado la prueba del equilibrio, con una evaluación buena, seis de ellos lograron un alto logro y 2 lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de cuatros años, siendo un porcentaje total del 30% en la prueba del equilibrio.



Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que ocho niños han realizado la prueba del equilibrio, con una evaluación buena, cuatro de ellos lograron un alto logro y uno lo realizó con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de cinco años, siendo un porcentaje total del 26% en la prueba del equilibrio.

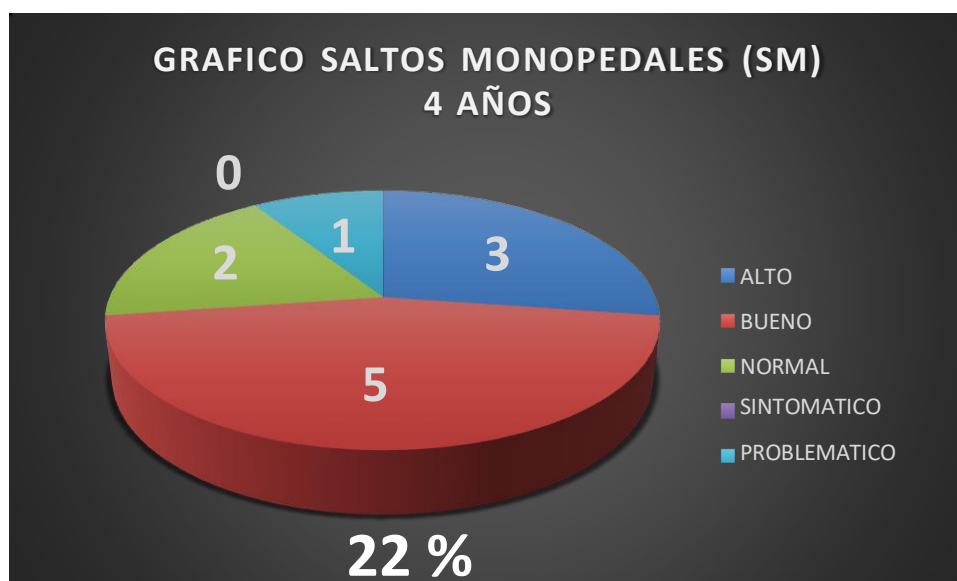


Análisis:

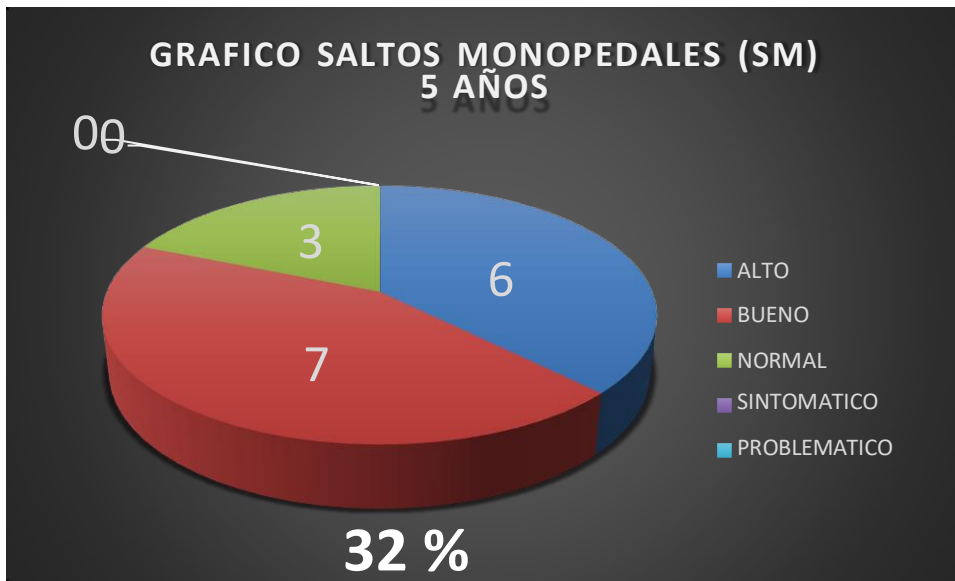
En la gráfica de pastel, se refleja que cinco niños han realizado la prueba del equilibrio, con una evaluación buena, quince de ellos lograron un alto logro y 2 lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de seis años, siendo un porcentaje total del 44% en la prueba del equilibrio.

## Saltos Monopedales (SM)

SALTOS MONOPEDALES (SM)							
EDAD	ALTO	BUENO	NORMAL	SINTOMATICO	PROBLEMatico	TOTAL ESTUDIANTES	%
4	3	5	2	0	1	11	22%
5	6	7	3	0	0	16	32%
6	8	10	5	0	0	23	46%
7	0	0	0	0	0	0	0%
8	0	0	0	0	0	0	0%
						50	100%

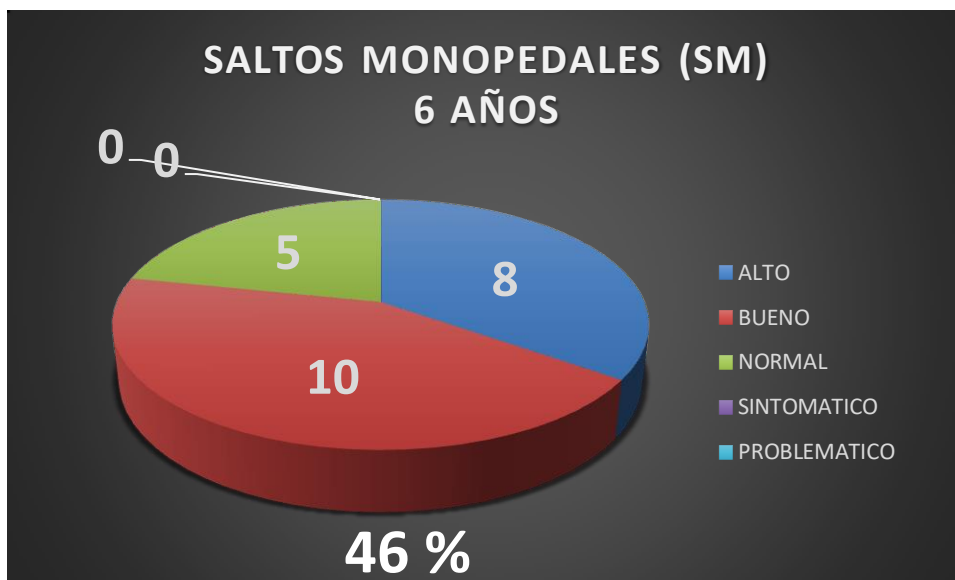


En la gráfica de pastel, se refleja que cinco niños han realizado la prueba de salto monopedal, con una evaluación buena, tres de ellos lograron un alto logro, dos lo realizaron con categoría normal y uno tuvo una evaluación de resultado problemático. Todos ellos pertenecientes en la edad de cuatro años, siendo un porcentaje total del 22% en la prueba de saltos monopedales.



Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que siete niños han realizado la prueba del salto monopedales, con una evaluación buena, seis de ellos lograron un alto logro y tres lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de cinco años, siendo un porcentaje total del 32% en la prueba de saltos monopedales.

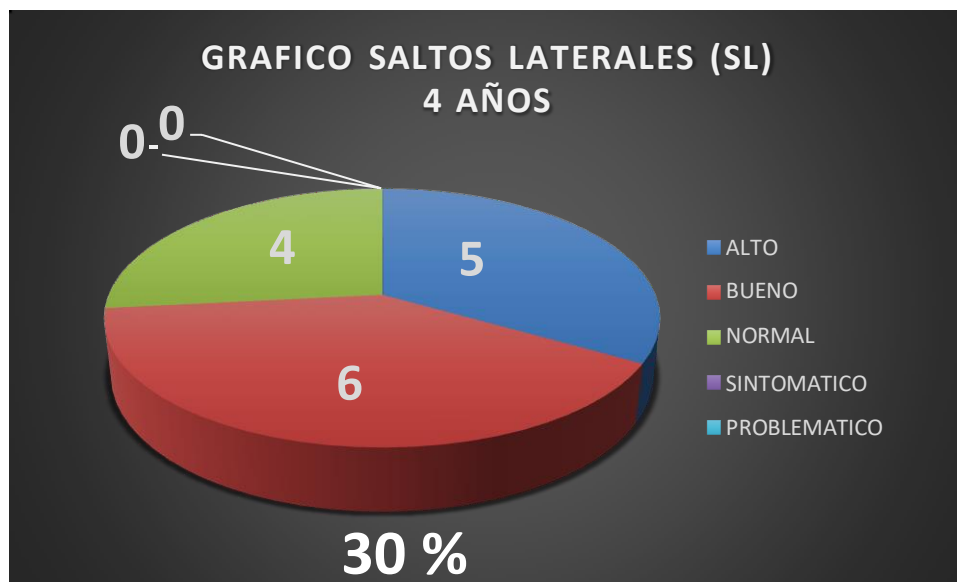


Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que diez niños han realizado la prueba del salto monopedal, con una evaluación buena, ocho de ellos lograron un alto logro y cinco lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de seis años, siendo un porcentaje total del 46% en la prueba de saltos monopedales.

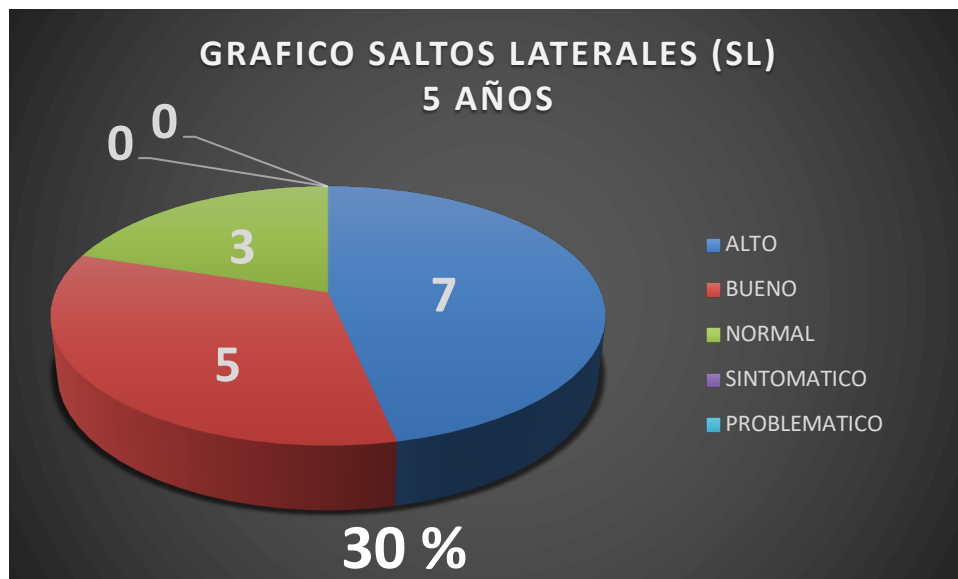
Salto lateral (SL)

SALTOS LATERALES (SL)							
EDAD	ALTO	BUENO	NORMAL	SINTOMATICO	PROBLEMÁTICO	TOTAL ESTUDIANTES	%
4	5	6	4	0	0	15	30%
5	7	5	3	0	0	15	30%
6	13	4	3	0	0	20	40%
7	0	0	0	0	0	0	0%
8	0	0	0	0	0	0	0%
						50	100%



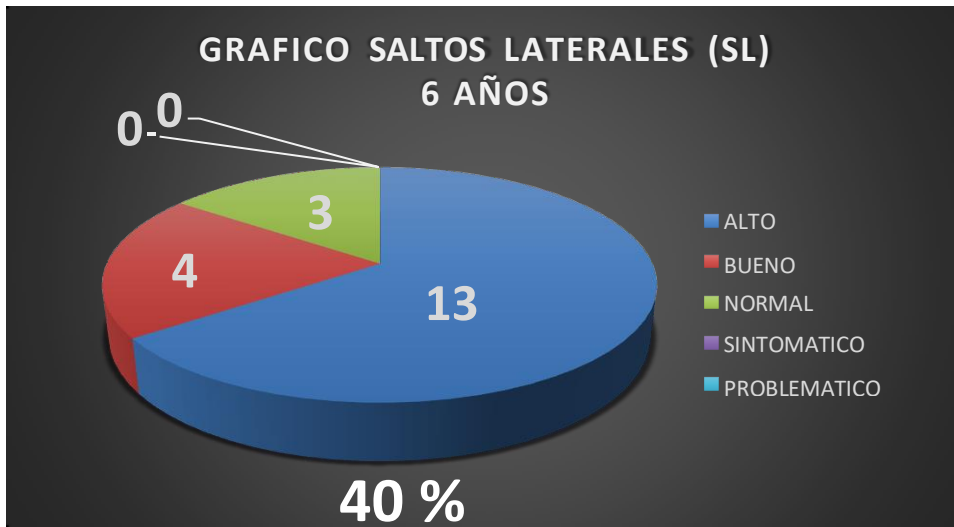
Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que seis niños han realizado la prueba de los saltos laterales, con una evaluación buena, cinco de ellos lograron un alto logro y cuatro lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de cuatro años, siendo un porcentaje total del 30% en la prueba de saltos laterales.



Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que cinco niños han realizado la prueba de salto lateral, con una evaluación buena, siete de ellos lograron un alto logro y tres lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de cinco años, siendo un porcentaje total del 30% en la prueba de saltos laterales.

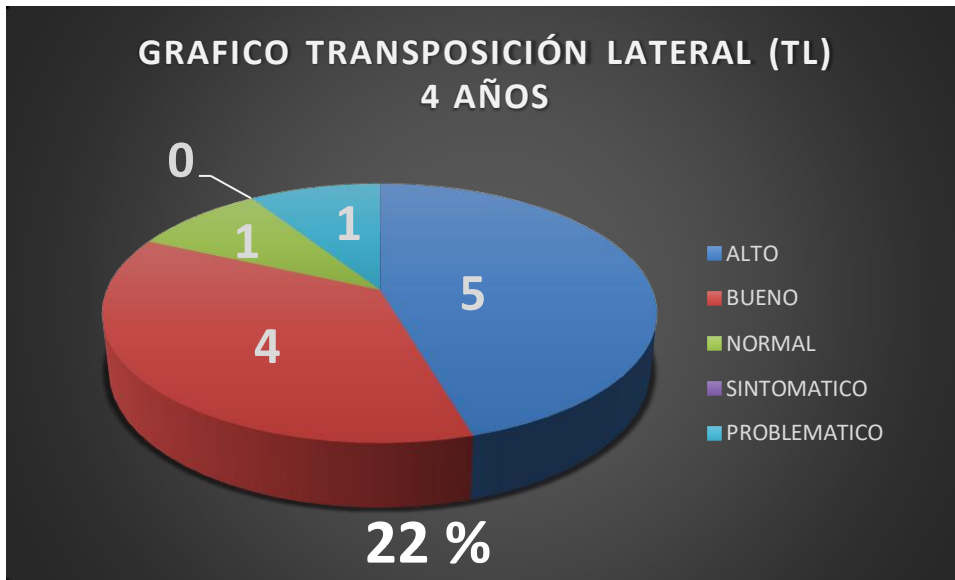


Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que cuatro niños han realizado la prueba del salto lateral, con una evaluación buena, trece de ellos lograron un alto logro y tres lo realizaron con categoría normal. Todos ellos pertenecientes en la edad de seis años, siendo un porcentaje total del 40% en la prueba de saltos laterales.

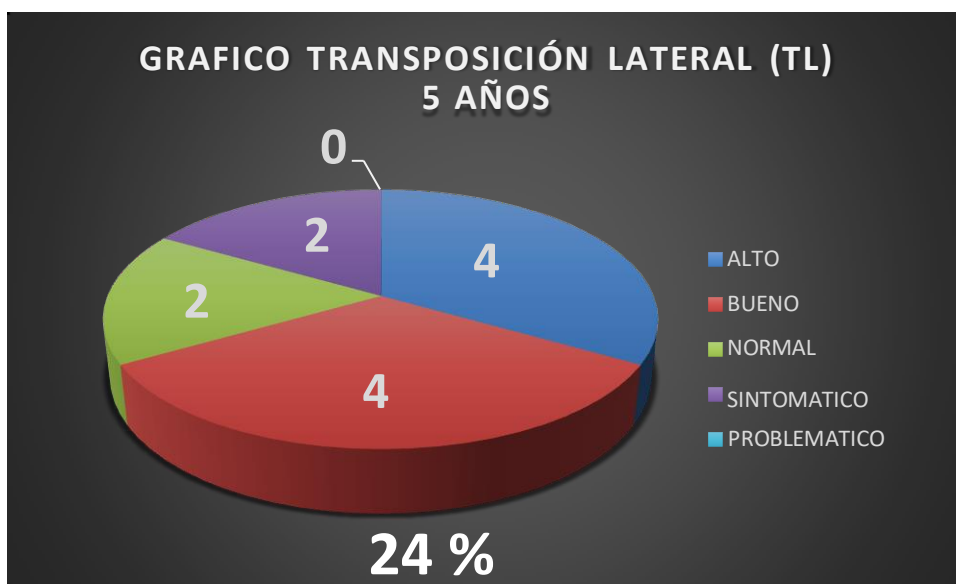
Transposición lateral (TL)

TRANSPOSICIÓN LATERAL (TL)							
EDAD	ALTO	BUENO	NORMAL	SINTOMATICO	PROBLEMATICO	TOTAL ESTUDIANTES	%
4	5	4	1	0	1	11	22%
5	4	4	2	2	0	12	24%
6	14	9	3	0	1	27	54%
7	0	0	0	0	0	0	0%
8	0	0	0	0	0	0	0%
						50	100%



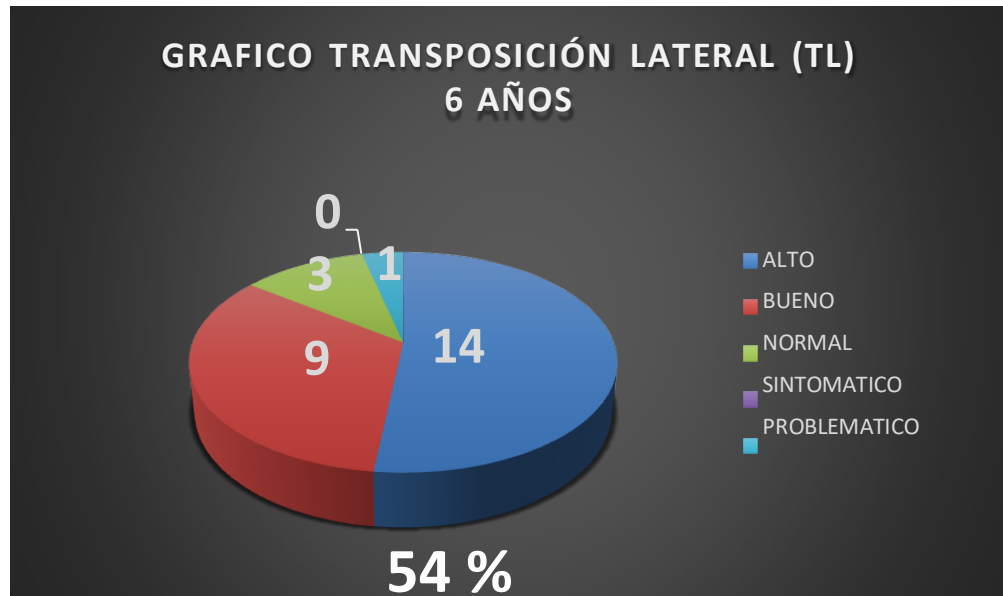
Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que cuatro niños han realizado la prueba de transposición lateral, con una evaluación buena, cinco de ellos lograron un alto logro, uno lo realizaron con categoría normal y uno tuvo un resultado problemático. Todos ellos pertenecientes en la edad de cuatro años, siendo un porcentaje total del 22% en la prueba de transposición lateral.



Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que cuatro niños han realizado la prueba de transposición lateral, con una evaluación buena, cuatro de ellos lograron un alto logro, dos lo realizaron con categoría normal y dos obtuvieron un resultado problemático. Todos ellos pertenecientes en la edad de cinco años, siendo un porcentaje total del 24% en la prueba de transposición lateral.



Análisis:

En la gráfica de pastel, se refleja que nueve niños han realizado la prueba de transposición lateral, con una evaluación buena, catorce de ellos lograron un alto logro, tres lo realizaron con categoría normal y uno obtuvo como resultado problemático. Todos ellos pertenecientes en la edad de seis años, siendo un porcentaje total del 54% en la prueba de transposición lateral.

### **a. Resultado de la Entrevista.**

Análisis global de resultados de investigación.

Partiendo de los objetivos plasmados del tema: “Impacto del juego en el desarrollo físico y cognitivo de los niños/as entre los 4 y 6 años, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023”.

En los resultados obtenidos de las puntuaciones para cada una de las pruebas del test KTK se encontró que al evaluar el equilibrio desplazándose hacia atrás el 63,6 % de la población presentó una calificación normal o superior de desarrollo para su edad en esta prueba, con una media de 49,24 que corresponde a lo normal. Por otra parte, los estudiantes de 4 años son los que presentan mayores dificultades en el equilibrio con 1 caso y 2 casos en la transposición lateral; de igual modo, el dominio del equilibrio se ve mejorado a medida que la edad es mayor.

En esta prueba no se observan diferencias entre los sexos estadísticamente significativas. Por su parte, en la prueba salto unipodal los estudiantes presentaron valores deficientes donde el 86,5 % de la muestra estuvo por debajo de lo normal y la media fue de 20,52, que corresponde a insuficiencia motora para la edad. Solo a partir de los 6 años los niños mostraron resultados por encima de lo normal; como en el caso anterior, al aumentar la edad mejoran los resultados. Es de señalar que en esta prueba los niños de 4 años tuvieron los resultados más bajos (incluso por debajo de lo normal), correspondiendo al 30,3 % de la población.

## Capítulo V

### 5.1 Conclusiones.

Hemos concluido que la metodología utilizada por la ludoteca móvil es de gran ayuda tanto para docentes, padres de familia y en especial para los niños de los distintos centros escolares a los que prestan sus servicios y brindan su conocimiento, porque se han visto beneficios en el comportamiento motriz y cognitivo de los niños al momento de ejercer ciertas actividades diarias que antes realizaban con un poco de dificultad.

Hay que mencionar que, por partes de directores, maestros y padres de familia de cada centro escolar, han aceptado que la ludoteca móvil ha sido de gran apoyo y que han sido muy bien aceptados por su desempeño y profesionalismo en el desarrollo de las áreas mejoradas.

Todos los niños/as han realizado de manera exitosa la prueba del test de KTK, dando como resultado un muy buen porcentaje en la mejoría de su prueba de coordinación en general.

## 5.2 Recomendaciones.

- Es importante que en las edades tempranas se enseñe a los niños sobre el cuidado y conocimiento de su cuerpo por medio del juego.
- De parte del Ministerio de Educación darle más interés a la educación física en el área de parvularia.
- Crear planes que vayan enfocados al desarrollo físico y cognitivo de los niños/as.
- Que el Ministerio de Educación vele por la asignación de docentes idóneos en el área de educación física

5.3 Anexos.



EQUILIBRIO RETAGUARDIA





SALTOS LATERAL





SALTOS MONOPEDALES





TRANSPOSICIÓN LATERAL





Ciudad Universitaria, "Dr. Fabio Castillo Figueroa", 27 de febrero de 2023

Lic. Edgardo Flores director ejecutivo de la Fundación la Niñez Primero

Lic. Brenda Amaya directora de proyectos de la Fundación la Niñez Primero

presentes

Estimados licenciados. Reciban un cordial saludo y deseos de éxitos en el desarrollo de sus actividades diarias.

Por medio de la presente solicito autorización para la realización de trabajo de tesis con el tema: impacto del juego en el desarrollo físico y cognitiva de los niños/as entre los 4 y 6 años de edad, con la implementación del proyecto móvil lúdica de la fundación la niñez primero, en el Centro escolar Villanueva y el Centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, el año 2023.

Enfocado en programa ludotecas móviles, en el cual el uso de la información que se obtenga será con fines académicos.

Me suscribo a ustedes sin más que agregar.

**"HACIA LA LIBERTAD POR LA CULTURA FISICA"**



Lic. José Wilfredo Sibrian Gálvez  
Docente director de Proceso de Grado

Universidad de El Salvador Facultad de Ciencias y Humanidades Departamento de Ciencias de la Educación Licenciatura en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Física, Deporte y Recreación.



**Tema:** Impacto del juego en el desarrollo físico y cognitiva de los niños/as entre los 4 y 6 años, con la implementación del proyecto móvil lúdico de la fundación la niñez primero, en el centro escolar Villanueva y centro escolar Hacienda Florencia, en el área de la libertad, durante el año 2023.

**Objetivo:** Conocer la opinión de los padres de familia y voluntarios de los centros educativos en pruebas de jornada lúdicas de fundación la niñez primero, junto a el circuito con las áreas tanto físico como cognitivo con relación a la metodología que se utiliza, para el mejoramiento físico y cognitivo a la vez identificar si se ha tenido una mejora de sus resultados con respecto a los tiempos en competencias del presente año 2024.

**Indicaciones:** Responder el siguiente sistema de preguntas cerradas

1- ¿Ha favorecido el área física en su niño/a con la ludoteca móvil?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2- ¿Ha favorecido el área cognitiva en su niño/a con la ludoteca móvil?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

3- ¿Ha mejorado o no las áreas en su niño/a junto a la ludoteca móvil?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

4- ¿Qué área faltaba mejorar más su niño/a según usted, junto a la ludoteca móvil?

Física: \_\_\_\_\_ Cognitiva: \_\_\_\_\_

5- ¿Qué área ha mejorado más o no su niño/a según usted, junto a la ludoteca móvil?

Física: \_\_\_\_\_ Cognitiva: \_\_\_\_\_

6- ¿Cuánto tiempo lleva con el desarrollo en estas áreas su niño/a con la ludoteca móvil?

1 año \_\_\_\_\_ 2 años \_\_\_\_\_ 3 años \_\_\_\_\_ 4 años \_\_\_\_\_

7- ¿Cree usted que la metodología de la ludoteca móvil influye en el desarrollo de las dos habilidades en su niño/a?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

8- ¿Cree usted que es necesario que la ludoteca móvil siga trabajando estas áreas con su niño/a?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

9- ¿Cree usted que es necesario que estas áreas sean implementadas en la primera infancia siempre?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

10- ¿Cree usted que es necesario que estas áreas sean implementadas en básica?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

11- ¿Cree usted que es necesario que se desarrollen otras áreas en su niño/a?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

12- ¿Cree usted que sería bueno trabajar el área emocional y social en su niño/a junto a la ludoteca?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

13- ¿Cree usted que es necesario, que el ministerio de educación debería darle interés a desarrollar estas áreas en los niños/as de la primera infancia?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

14- ¿Considera que el trabajo realizado por los intervencionistas lúdicos ha sido de gran ayuda en desarrollo de las áreas, en su niño/a?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

15- ¿Qué valoración le pondría al trabajo de intervencionistas lúdicos de la ludoteca móvil?

Mala \_\_\_\_\_ Buena \_\_\_\_\_ Muy buena \_\_\_\_\_ Excelente \_\_\_\_\_

16- ¿Considera que el trabajo realizado por los intervencionistas lúdicos ha sido de gran ayuda en desarrollo de las áreas, en su niño/a?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

17- ¿Qué valoración le pondría al trabajo de intervencionistas lúdicos de la ludoteca móvil?

Mala \_\_\_\_\_ Buena \_\_\_\_\_ Muy buena \_\_\_\_\_ Excelente \_\_\_\_\_

## 5.4 Bibliografía.

- LiveKid (2022). Cómo incide el juego en el desarrollo infantil. Rededuca.  
<http://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/juego-desarrollo-infantil>
- Francesc. (2021). ¿Qué es y cómo funciona el método Montessori? Additio App.  
<https://additioapp.com/que-es-y-como-funciona-el-metodo-montessori/>
- Funipri. (s/f). Ludotecas Naves, Ninezprimero.org. <https://ninezprimero.org/>
- López et. al (2020). Autanabooks.com.  
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/577?inline=1>
- Ludotecas Naves. (2022) Ludoteca Naves Hospitalaria Gloria de Kriete, FGK.  
<https://fundaciongloriakriete.org/ludotecas-naves/>
- Łuszczkiewicz, J. (2022). La importancia del juego en el desarrollo infantil.  
LiveKid. <https://livekid.com/es/blog/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Programas de estudio. (2020,). Programas de Estudio, Ministerio de Educación  
<https://www.mined.gob.sv/programas-de-estudio/>
- Bustamante, Alcibiades (2007). Prueba de coordinación general para niños KTK,  
Wordpress.com. <https://tachh1.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/test-ktk.pdf>
- Vásquez, Daniel Alarcón (2017). Uso del test KTK como instrumento de evaluación  
de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres,  
Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/journal/5256/525664809003/html/>