

**UNIVERSIDAD MAYOR  
ESCUELA DE POSTGRADO  
PROGRAMA MAGÍSTER EN  
MOTRICIDAD INFANTIL**



**“EFECTOS DE LA APLICACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA  
EN JUEGOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES Y COGNITIVAS  
REPRESENTADAS A TRAVÉS DEL LENGUAJE, EN NIÑOS DE 4 A 5  
AÑOS”**

Tesis para optar al grado académico de Magíster en Motricidad Infantil.

Tesistas:

Navia Zamorano Cristian Navia

Prieto Vega Bárbara Rhode

Profesor Guía:

Manuel Lobos González

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Universidad Mayor, Facultad de Educación, por habernos brindando la oportunidad de realizar este estudio de magíster y de la cuál siempre hemos recibido el apoyo.

Al Profesor Manuel Lobos González, Profesor de Educación General Básica, Licenciado en Educación, Universidad Educare. Magíster en Educación, mención Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica de Chile, por su apoyo constante y permanente en la terminación de esta tesis. Por brindarnos su valioso tiempo, comentarios y dirección. Por su valiosa asesoría en el capítulo III y IV de esta investigación.

A los Magíster en Motricidad Infantil Lucia Ernestina Illanes Aguilar, María Eliana Arias Meriño y Eduardo Henríquez Vásquez profesores del programa de magíster, por el constante apoyo en el programa y valiosas asesorías en los conceptos estructurales.

En general, a todas las instituciones, organismos, archivos, bibliotecas, que de alguna manera contribuyeron a facilitarnos el acceso a la información requerida para alcanzar los objetivos trazados en esta tesis.

En especial, a nuestros padres y hermanos, por su apoyo durante este proceso.

Finalmente, a todas aquellas personas, colegas y amigos que nos brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de nuestros objetivos.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	6
<b>INTRODUCCION</b> .....	7
<b>CAPÍTULO I: FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	9
1.1    Problematización .....	10
1.1.1    Formulación del problema .....	10
1.1.2    Fundamentación .....	10
1.1.3    Justificación .....	14
1.1.4    Relevancia .....	15
1.1.5    Factibilidad .....	15
1.1.6    Complejidad .....	16
1.1.7    Delimitaciones (acotamiento) y Limitaciones .....	16
1.2    Objetivo general .....	17
1.3    Objetivos específicos .....	18
1.4    Preguntas de investigación .....	18
1.4.1    Preguntas de investigación .....	18
1.4.2    Hipótesis .....	19
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	20
2.1    El juego .....	21
2.1.1    Definiciones del juego .....	22
2.1.2    Teorías del juego .....	25
2.1.3    Características del juego .....	26
2.1.4    Clasificación del juego .....	29
2.1.5    Importancia del juego y definición de un concepto general .....	34
2.1.6    Definición general del juego .....	36
2.2    DESARROLLO INFANTIL .....	36
2.2.1    Principios del desarrollo .....	38
2.2.2    Áreas de desarrollo .....	39
2.2.3    Etapas del Desarrollo .....	52
2.2.4    Factores de riesgo en el desarrollo motriz y cognitivo .....	64

2.3	Unidad Didáctica.....	66
2.3.1	Definición .....	66
2.3.2	Características de la unidad didáctica según la Federación de Enseñanza de Andalucía (FEA, 2010) .....	69
2.3.3	Componentes del curriculum.....	70
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....</b>		<b>79</b>
3.1	Antecedentes metodológicos generales (Plan de acción) .....	80
3.2	Tipo de Investigación .....	80
3.3	Sujetos del estudio .....	82
3.4	Tipo de Diseño.....	83
3.5	Instrumentos de recolección de datos .....	84
3.5.1	Descripción .....	84
3.5.2	Características Psicométricas .....	85
3.5.3	Validez de Contenido .....	85
3.5.4	Confiabilidad .....	87
<b>CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE DATOS Y ANÁLISIS .....</b>		<b>90</b>
4.1	Procesamiento.....	91
4.2	Análisis de datos.....	92
4.2.1	Prueba de Normalidad .....	92
4.2.2	Comparación de resultados Pretest-Postest Puntajes Brutos Lenguaje.....	93
4.2.3	Comparación de resultados Pretest-Postest Puntajes Brutos Motricidad.....	94
4.2.4	Comparación de Categorías Pretest-Postest Lenguaje.....	96
4.2.5	Comparación de Categorías Pretest-Postest Motricidad.....	97
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES .....</b>		<b>99</b>
5.1	Conclusiones según formulación del problema .....	100
5.2	Conclusiones según resultados .....	100
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>103</b>
<b>ANEXOS.....</b>		<b>110</b>
ANEXO N°1 Resumen Tepsi .....		110
ANEXO N°2 Planificaciones Clases.....		117

ANEXO N°3 Comunicación Apoderados ..... 126

SOLO USO ACADÉMICO

## RESUMEN

El presente estudio se enmarca en el paradigma cuantitativo, el que tiene por objetivo investigar cómo una unidad didáctica basada en el juego, con el juego como fin único, tiene como consecuencia el desarrollo motor y cognitivo.

Se presenta el problema a investigar desde una perspectiva de la actualidad en Chile y su currículum educativo, y en cómo es utilizado el juego como un medio para el desarrollo de habilidades y no como un fin en sí mismo en la etapa pre escolar.

Posteriormente, se exponen los antecedentes teóricos que sustentan la investigación, abarcando el juego y su desarrollo a través de la historia, así como también sus características principales y tipos de juego, el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas y el currículum como unidad didáctica.

Seguido de un análisis de la teoría del juego y su desarrollo en la historia, se formula una definición general del juego, la cual es considerada como definición única a lo largo de la investigación.

En cuanto al análisis de los datos, se contrastan dos momentos de evaluación de habilidades motrices y cognitivas, para evidenciar los efectos de una unidad didáctica basada en el juego, con el juego como único objetivo.

Finalmente se presentan las conclusiones sobre lo investigado, así como una propuesta de unidad didáctica para el currículum escolar chileno, en la etapa preescolar.

## INTRODUCCION

La presente investigación pretende demostrar los efectos de una unidad didáctica basada en juegos, en las habilidades motrices y cognitivas de un grupo de niños de 4 a 5 años, de Educación Prebásica del Colegio San Esteban Diácono.

Se seleccionó una muestra de 15 sujetos de estudio de forma no probabilística, no representativa y accidental, donde 6 sujetos de estudio corresponden a hombres y 9 sujetos a mujeres de entre 4 a 5 años y se le evaluaron las 2 variables mediante un test diseñado para evaluar el desarrollo psicomotor (TEPSI) de niños entre 2 y 5 años.

Esta prueba estandarizada determina si el desarrollo psicomotor del niño está normal o bajo lo esperado para su edad, evaluando dos de tres áreas fundamentales: Lenguaje y Motricidad, permitiendo así tener obtener la información necesaria para conocer el nivel de desarrollo del niño en relación con el universo de sujetos de su misma edad. Si el evaluado, no alcanza el nivel que le corresponde, el test señala la magnitud de los retrasos observados.

La principal problemática que se analizará está estrechamente vinculada con la importancia de que, dentro de los planes y programas del currículum en Chile, se cuente con una unidad didáctica basada en el juego como fin único, el cual permite el desarrollo integral de la persona. Para ello, se elaboró una batería de actividades, basada en diferentes tipos de juego, que se aplicara en un tiempo estimado de 12 sesiones, dentro de las cuales, dos de ellas serán para una evaluación inicial (Pretest) y una final (Postest), y el resto para la aplicación propia del instrumento.

El propósito central será analizar y comparar estas dos evaluaciones Pretest y Postest a partir de resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento didáctico TEPSI, para evidenciar si existe o no algún efecto en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en la etapa infantil. Dicho análisis es relevante en la medida que se considere, según Aucouturier (1985) y Arnaiz (1988), al juego como elemento primordial del currículo de Educación Infantil y una parte inicial e imprescindible.

Desde esta perspectiva, este análisis pretende evidenciar si esta propuesta lúdica que es la unidad didáctica basada en el juego como fin único, y evaluada a través del test TEPSI, presenta algún efecto en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, promoviendo así un desarrollo integral con actividades propias de la etapa infantil, que además puede ser una fuente primaria de información para prevenir futuros retrasos en el desarrollo del niño.

SOLO USO ACADÉMICO

## **CAPÍTULO I: FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

SOLO USO ACADÉMICO

## **1.1 Problematicación**

### **1.1.1 Formulación del problema**

El juego con el fin único de jugar no es considerado como una unidad didáctica de desarrollo integral de acuerdo con los planes y programas establecidos en Chile por el Ministerio de Educación, a pesar de que el juego entrega diferentes posibilidades de exploración del propio entorno y relaciones lógicas que se favorecen a través de la interacción con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo; siendo un medio de conexión entre el desarrollo motor, social y cognitivo.

### **1.1.2 Fundamentación**

La deficiencia motriz en la infancia y la falta del juego en el currículum han sido de interés para varios investigadores de diferentes entornos y contextos en los cuales se desarrolla el ser humano. El propósito de esta investigación es analizar los beneficios del juego, con relación al desarrollo integral del ser humano, es decir, motor, social y cognoscitivo, a partir de la etapa infantil.

En 1979, se incorporó al Programa de Salud del Niño la evaluación y estimulación del desarrollo psicomotor, que hasta el momento se realizaba sólo en infantes menores de 2 años. A partir del año 1993 se generaron cambios por parte del Ministerio de Salud, que llevaron a que este aspecto del programa se orientará a una búsqueda temprana de los trastornos más severos y a la enseñanza de técnicas de estimulación según edades (MINSAL, 2004). En Chile, ya a los 18 meses de vida se comienza a evidenciar un déficit del desarrollo psicomotor (MINSAL, 2004).

Posteriormente en el año 2006, la Encuesta Nacional de Calidad de Vida y Salud (ENCAVI), aplicada en hogares, dispone información sobre retrasos del desarrollo y rezagos de los que disponía Chile. Esta encuesta permitió por primera vez tener una visión país entorno al desarrollo temprano con representación nacional, de acuerdo con el sexo, edad y distribución urbana-rural. Entiéndase por retraso y rezago en el desarrollo psicomotor, un trastorno en el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y motrices tales como hablar y caminar. Generalmente está asociado con daños y déficit del sistema nervioso central, que obedecen a la falta de estimulación (Bedregal, P., Torres, A., Carvallo, C., 2014).

Debido a esto se crea el programa Chile Crece Contigo (ChCC), el cual busca proporcionar dentro de sus aristas, apoyo en el desarrollo de los infantes, *“acompañando, protegiendo y apoyando integralmente el desarrollo de todos los niños, niñas y sus familias”*. (Gobierno de Chile., 2007-2017)

Por otra parte, de acuerdo con el informe publicado por la (UNICEF, 2006), en base a la Encuesta de Caracterización Socioeconómica (CASEN, 2011), se establece que un 30% de los niños y niñas de 6 meses a 5 años presenta rezago en su desarrollo, aumentando esta brecha con la edad y nivel socioeconómico (Bedregal, P., Torres, A., Carvallo, C., 2014).

De igual forma, en el año 2008 el departamento de pediatría y cirugía infantil de la Universidad de Chile señala que en Chile y otros países del cono sur, se han reportado tasas del 29 al 60% de déficit en el Desarrollo Psicomotriz, dependiendo del instrumento, edad y características poblacionales del niño y educación preescolar. Durante esta investigación los resultados de la Encuesta CASEN obtenidos en el año 2006 vuelven a tomar protagonismo, señalando que el 30% de los niños están riesgo y un 11%

presenta retraso en el desarrollo psicomotor. Como consecuencia a esto, el Ministerio de Salud (MINSAL), se ha encargado de diagnosticar y manejar el retraso en el desarrollo psicomotor, aplicando el EEDP (Escala de evaluación del desarrollo psicomotor) al 80% de 18 meses, el cual mide el desarrollo motor, coordinación, desarrollo social y el lenguaje, y el TEPSI (Test de desarrollo psicomotor) al 50% de 4 años que están en control, el cual determina el nivel de desarrollo del niño en cuanto a su edad, coordinación, lenguaje y motricidad (Schonhaut L., Herrera M., Acevedo K., Villarreal V., 2008).

Investigaciones sobre el juego y sus beneficios dentro de la etapa preescolar, a lo largo de los años han ido en incremento, convirtiéndose en una importante herramienta pedagógica.

“La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma” (Tamayo Bermúdez A .2011). Es decir, el juego forma parte de desarrollo innato e íntegro del ser humano.

Al igual que Tamayo, diversos autores señalan la importancia del juego en el desarrollo de los niños. La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. Froebel, considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, además, señala la importancia del juego en el aprendizaje de los niños pequeños, estudiando los tipos de juegos que ellos necesitan para desarrollar su inteligencia. Piaget (1986-1980) por otra parte, concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil, donde principalmente el juego simbólico, señala es “una instancia ... para la construcción de modalidades lógicas avanzadas (de León, M. 2016). Vygotsky

al igual que Piaget señala la relevancia del juego para el desarrollo cognitivo, emocional y social.

A partir de estos autores, el interés por el juego y su participación en el desarrollo integral de los niños comienza a ganar relevancia y a generar interés por integrar el juego a los currículos de primera infancia. Dicho interés ha sido apoyado por décadas de investigación sobre el desarrollo infantil y se refleja a su vez, en los documentos más recientes de organizaciones profesionales tales como la Asociación Nacional para la Educación de los Niños Pequeños y el Consejo Nacional de Investigación. Sin embargo, los aspectos específicos de la relación entre el juego y los currículos se mantienen abiertos a la interpretación, lo que afecta las creencias de los profesionales, así como sus prácticas de aula. (Elena Bodrova, Deborah J. Leong, 2010).

Recientemente, las autoras Elena, B. y Deborah, J. (Elena Bodrova y Deborah J. Leong, 2010), concluyen de su investigación, que independiente de la orientación filosófica de los muchos investigadores, el juego debe ser parte del currículum de primera infancia, asegurando de esta manera el desarrollo y óptimo crecimiento de los involucrados.

Las múltiples definiciones de juego dificultan el proceso de diseño de un currículum óptimo y que defienda la preservación del juego ante la demanda de una concentración en las habilidades académicas.

Elena, B. y Deborah, J., establecen el concepto de “aprendizaje lúdico” para hacer una distinción entre el juego iniciado por los niños y las actividades iniciadas por los adultos que de una u otra forma hacen uso de elementos de juego. Esto puede ayudar a evitar confusiones que llevan a que algunos currículos sean etiquetados como “basados en el juego”, cuando en realidad no dejan tiempo para que los niños inicien juegos por su cuenta.

Hayley C. Leonard (2016), por otra parte, destaca en su estudio el impacto de las habilidades motoras deficientes en el desarrollo perceptual, social y cognitivo, haciendo referencia a que las habilidades motoras actúan como restricciones de nuestras acciones, lo que afecta nuestras interacciones con el entorno y la forma en que aprendemos sobre las relaciones entre nuestros diferentes sentidos y la información que proporcionan.

Por último, Delgado-Mero (Delgado, D., 2016), en su investigación el juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria, destaca la importancia del juego. Señalando que *“la comunidad educativa y en especial los docentes deben aprovechar los grandes beneficios que aporta el juego en la escuela para no solo transmitir conocimientos, sino también para adiestrar las habilidades motoras mismas que no son innatas, sino que deben ser desarrolladas de la mejor manera y para ello nada mejor que el juego”*.

### **1.1.3 Justificación**

Se pretende realizar esta investigación para fundamentar la importancia de una unidad didáctica basada en el juego como fin único dentro de los planes y programas del currículum en Chile, favoreciendo el desarrollo de habilidades motrices, sociales y cognitivas a través de baterías basadas en diferentes tipos de juegos, ya sean libres o dirigidos, promoviendo así un desarrollo integral con actividades propias de la etapa infantil, que además van a prevenir rezagos o retrasos en su desarrollo.

Además, se pretende a través de un marco teórico, señalar las principales características del juego y los beneficios que éste presenta en las diferentes áreas del desarrollo, proporcionando una definición única y general

del juego a partir de un análisis teórico de diversos autores, con la que se trabajará cada una de las variables relacionadas.

Finalmente, servirá como guía metodológica para aquellos docentes o profesionales en el área de la educación, que quieran mejorar sus prácticas pedagógicas desde una perspectiva más libre y lúdica, encontrando el gusto por el reto, incentivando la confianza y la empatía, así como la autonomía, entre otras características.

#### **1.1.4 Relevancia**

- Consultorios/ salud
- Gobierno/ políticas públicas
- Educación preescolar/ playgroup
- Comunidad educativa (directivos, profesores, psicólogos, educadoras de párvulo, psicopedagogos, entre otros).
- Especialistas en motricidad
- Educación no formal (familia, padres, apoderados, etc.)

#### **1.1.5 Factibilidad**

Se pretende elaborar una unidad didáctica basada en juegos creada a partir del análisis del marco teórico, de manera que, según la prueba estandarizada, TEPSI (Test de Desarrollo Psicomotor), se obtengan los datos de partida para establecer si dicha unidad responde a los objetivos esperados y resulta factible de incorporar al currículum nacional.

Dicha prueba será realizada en el Colegio San Esteban Diácono, en niños de 4 a 5 años durante el segundo semestre del año 2018.

### **1.1.6 Complejidad**

Resulta compleja la problemática a resolver, ya que esta viene determinada por un análisis teórico, a partir del cual se establecerá una definición única y general para el concepto de juego y cómo éste mejoraría el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en el infante.

Además, es necesario elaborar una unidad didáctica cuyo principal objetivo sea abordar el juego desde sus diferentes dimensiones considerando el juego como fin único, de manera que, es necesario establecer todo lo que una unidad didáctica contempla dentro de ella según el currículum nacional (Objetivos, indicadores, tiempo, materiales, evaluaciones, entre otros). Junto con ello, esta debe ser aplicada y analizada en niños que se encuentren en una etapa preescolar dentro de una institución escolar, para evidenciar la factibilidad y la importancia de ser incorporada dentro de la planificación escolar.

### **1.1.7 Delimitaciones (acotamiento) y Limitaciones**

Delimitaciones:

Esta investigación comprenderá el concepto de juego desde una perspectiva única y general, así como sus características y beneficios educativos en la etapa infantil. Por otra parte, se aborda el juego como promotor del desarrollo motor y cognoscitivo, así como las características individuales de cada una de estas variables.

A su vez, las etapas del desarrollo infantil forman parte fundamental de la investigación porque permiten establecer según estándares, las características motrices que deben poseer los niños según su edad.

Por último, se buscará incorporar lo anteriormente mencionado dentro de una unidad didáctica basada en la estructura del currículum chileno, para lo cual resulta necesario conocer todo lo que ello comprende.

Limitaciones:

En lo referente a los límites, en esta investigación es de carácter descriptivo y se presentan variables que no pueden ser controladas, tales como, la asistencia de los sujetos considerados en la muestra, la suspensión de clases durante el período de aplicación de la unidad didáctica, el tiempo efectivo de las clases, y la presencia de sujetos no considerados dentro de la muestra, como, por ejemplo, niños con necesidades educativas especiales.

Esta investigación al proporcionar una metodología para el desarrollo motor y cognitivo permite ser aplicada en diferentes contextos relacionados con el desarrollo infantil.

Con respecto al análisis estadístico, se realiza con el software SPSS V15.0, en base a un mismo grupo de sujetos de estudio que comprende dos situaciones evaluativas en diferentes momentos, preTest y postTest.

## **1.2 Objetivo general**

Verificar la importancia de una unidad didáctica basada en el juego como fin único según la estructura propuesta por el Currículum Nacional Chileno para el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en el periodo escolar, a partir de un análisis pretest y posttest en niños de 4 a 5 años durante un periodo que comprende 12 sesiones.

### **1.3 Objetivos específicos**

- Establecer una definición general de juego.
- Elaborar una unidad didáctica basada en el juego como fin único, según la estructura del currículum nacional.
- Aplicar la unidad didáctica basada en juegos, en niños de 4 a 5 años.
- Comparar resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento didáctico TEPSI, pretest y postest.

### **1.4 Preguntas de investigación**

#### **1.4.1 Preguntas de investigación**

- ¿Qué es el juego?
- ¿Cuáles son las dimensiones del juego?
- ¿Cuáles son las características principales del juego?
- ¿Existen diferentes tipos de juegos?, ¿Cuáles?
- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo del niño?
- ¿Qué es el desarrollo motor? y ¿Cuáles son sus características?
- ¿Cuáles son las fases del desarrollo motor?
- ¿Qué es el desarrollo cognitivo? y ¿Cuáles son sus características?
- ¿Qué es el desarrollo social? y ¿Cuáles son sus características?
- ¿Cómo se relaciona el juego con el desarrollo motor, cognitivo y social?
- ¿Cómo se mide el desarrollo motor, cognitivo, social?
- ¿Cómo se evalúa el juego?

- ¿Cuánto tiempo/sesiones es/son necesario/as aplicar una metodología basada en juegos para evidenciar resultados? / ¿Cuánto demora la aplicación de una metodología basada en juegos en provocar un cambio?
- ¿Cómo se estructura el currículum nacional chileno?
- ¿Cuáles son las características principales que debe contener una planificación según estándares educativos chilenos?
- ¿Cada cuánto tiempo es necesario realizar un momento evaluativo para evidenciar progreso?
- ¿Hay una mejora post la aplicación del instrumento?

#### **1.4.2 Hipótesis**

La aplicación de una unidad didáctica basada en el juego como fin único, tiene un efecto positivo en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en niños de 4 a 5 años del Colegio San Esteban Diácono de Santiago, Comuna de Vitacura.

- Variable dependiente: Desarrollo Motor y Desarrollo Cognitivo.
- Variable independiente: Unidad Didáctica, 12 sesiones.
- Variable controlada: Edad de los sujetos.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

SOLO USO ACADÉMICO

## 2.1 El juego

El juego, se encuentra presente no solo en los seres humanos, sino también en otros animales y actualmente ha ido adquiriendo protagonismo en las prácticas educativas, debido a la variedad de beneficios que este aporta al desarrollo integral de los niños.

Diversas investigaciones atribuyen los beneficios del juego a la etapa infantil y señalan que este incide tanto en el desarrollo motor, como social, cognitivo y afectivo; de manera que, este puede ser utilizado como un recurso de enseñanza-aprendizaje dentro de un contexto educativo.

A pesar de lo anterior, este aún es cuestionado por muchas personas, y en diversas ocasiones es visto hasta como tiempo perdido en el desarrollo de los niños.

Otro factor importante, es la diversidad de definiciones que existe del juego. Es por lo anterior, que resulta difícil para muchos investigadores y profesionales del área de la educación incluir el juego como recurso de aprendizaje.

Esta investigación, busca esclarecer el aporte que el juego hace en el desarrollo motor y cognitivo de los niños, de manera que, a partir de la determinación de una definición general del juego según lo propuesto por Rocha, M., Espinoza, I., González, P. en su tesis “El juego como estrategia pedagógica” en conjunto con otros autores, poder hacer uso de este como recurso de aprendizaje en una unidad enfocada directamente al juego.

### 2.1.1 Definiciones del juego

Según la Real Academia Española (RAE, 2018), el vocablo juego, proviene del latín *iocus*, y es definido como “la acción y efecto de jugar por entretenimiento”, así como un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Si bien se observa una relación entre ambas definiciones, el concepto de juego ha ido cambiando a lo largo de los años, según señalan Rocha, M., Espinoza, I., González, P. (2006), siendo para los griegos, todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy se denomina “niñerías”. Los hebreos, utilizaban el concepto para referirse a las bromas y las risas, mientras que para los romanos, significaba alegría, jolgorio. Llegando a ser considerado como sinónimo en diversas lenguas de alegría, satisfacción y diversión, que se ocupan en tiempos de ocio y recreación en los periodos de la infancia.

Posteriormente, con Platón el juego adquirió su primer enfoque educativo, siendo considerado como el medio principal de aprendizaje, desde los 3 hasta los 6 años (García, M. 2013), comenzando con la música para la formación del alma y la educación física para la formación del cuerpo (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006). Platón por otra parte, señalaba que era importante evitar de cualquier manera la humillación dentro del proceso de enseñanza, así de esta forma se evitaban los deseos de venganza.

Aristóteles en sus libros relacionados con educación y formación del hombre, plantea que los niños menores de 5 años para evitar la inactividad, deben realizar movimientos que el juego y otras actividades proporcionan. (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Posterior a esto, con el cristianismo el juego perdió su valor, ya que era visto como algo inmoral, el cual no tenía significado ni importancia.

A partir del siglo XVI, los colegios jesuitas fueron los primeros en incorporar el juego en las prácticas educativas. Y en el siglo XVII Juan Amós Comenio, Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII, señalan por primera vez que para lograr el aprendizaje en los niños se deben considerar sus intereses propios, y que el juego era una actividad atractiva y agradable que permite ejercitar los sentidos y la inteligencia.

Friedrich Fröbel, consideraba que la educación ideal del hombre, es la que comienza desde la niñez con tres operaciones: la acción, el juego y el trabajo. De ahí, que el considerara el juego como *“el mejor medio para introducir a los niños al mundo de la cultura y sociedad, así como la creatividad, sin dejar de lado el aprecio...”* (Rodríguez I.). Para Fröbel, la educación tenía la tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión de Dios, a esto lo denominó educación integral. De esta forma, reconoció la importancia del juego en el aprendizaje y este fue considerado como medio para el desarrollo integral del hombre.

Para Jean Piaget, el juego no forma parte de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño, destacando que este se hace más significativo en la medida en que el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos en diferentes situaciones (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006), de esta forma el juego y los juguetes eran considerados como materiales útiles para el desarrollo motor, cognitivo, lógico y del lenguaje del niño; Para Piaget el juego se caracteriza *“por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación”* (Piaget, 1973. Citado en Tripero, A. 2011)

Para Vygotsky, el juego es considerado un instrumento y recurso socio-cultural, es decir una actividad social que se da de la interacción con otros niños, de manera que, se adquieren papeles o roles. De esta forma el juego cumple un papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención y la memoria. *"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño"*. (Vygotsky. Citado en Dannii, 2014). Por otra parte, Vygotsky hace alusión al juego simbólico, el cual se relaciona con la capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad, mediante la interacción entre el sujeto y su entorno. (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Desde una perspectiva antropológica-social, Rubio Camarasa, señala que el juego "es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores" (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Diana Delgado, señala que, desde una perspectiva de la didáctica, el juego es considerado como "entretenimiento que propicia conocimiento y que a la par produce satisfacción...". De esta forma describe, que el juego favorece y estimula en los niños ciertas cualidades como son el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, reflexión, imaginación, solidaridad, juego limpio, entre otros. (Delgado, D., 2016) Es decir, contempla todos los aspectos que conlleva ser un ser íntegro para la sociedad.

Naik y Park (2014), señalan que las expresiones lúdicas y en particular el juego, "son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para

una comprensión del mundo más complejo...” (Naik, 2014; Park, 2014. Citado en Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. 2017)

Para Gómez, J. “El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.”

Resulta evidente la variedad de definiciones existentes sobre el juego y las diferencias que existen entre cada una. Es por lo anterior, que es necesario establecer una definición que contemple las características principales del juego, de manera que esta sea entendida por igual en diferentes contextos educativos, y así ser utilizada como un recurso didáctico objetivo para el desarrollo de los niños y niñas, desde las diferentes áreas que según autores el juego estimula.

### **2.1.2 Teorías del juego**

Son cuatro las principales teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre. Teoría del excedente energético, del preejercicio, de la recapitulación y la de relajación ( Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Teoría del excedente energético. A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer en 1855, propone esta teoría, mediante la cual el juego es visto como consecuencia del exceso de energía de las personas, de manera que, a través del juego consume la energía excedente. Esta teoría parte de la premisa de que la infancia y la niñez son etapas en donde el niño no debe participar de ninguna actividad para sobrevivir, ya que sus necesidades se sustentan en los adultos.

Teoría del preejercicio. Gross en 1898, propone una explicación alternativa, donde señala que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas tareas que este tendrá que desempeñar una vez alcanzada la adultez. Ortega en 1992, indica que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el rol del juego en el desarrollo del individuo. Es decir, su influencia en aquellos aspectos que se relacionan con la incorporación del sujeto en la sociedad.

Teoría de la recapitulación. Stanley Hall en 1904, plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. Es decir, el juego reproduce las formas de vida del ser humano en su forma más primitiva. Por ejemplo, los niños disfrutan de la construcción de cabañas.

Teoría de la relajación. Esta teoría fue propuesta por Lazarus, en donde señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo y agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. Es decir, el juego sirve como elemento de recuperación de la fatiga.

### **2.1.3 Características del juego**

Características del juego según Martínez (1998-2002), Ortega (1992), Delval (1994), Garaigordobil (1992), Paredes (2002), y otros autores citados por Rocha, M., Espinoza, I., González, P., (2006).

- a) Ausencia de finalidad. El juego es fin en sí mismo. Es decir, para que un comportamiento sea juego, este debe centrarse en principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma.

- b) Juguetes-objetos no imprescindibles. La presencia de un objeto como parte de un juego no es vital. “Los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan una actividad, pero no la determinan”. Ahora bien, si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación
- c) Motivación intrínseca y voluntariedad. El juego es voluntario, de manera que se relaciona con la motivación intrínseca. Es decir, el juego responde a la motivación interna que mueve al niño a jugar de diferentes formas y de manera espontánea, sin atender órdenes de terceros. \_
- d) Libertad y arbitrariedad. Se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libre elección. A través del juego los niños salen de la realidad, y se sitúan en otros contextos, roles, personajes, con una movilidad y libertad que la vida cotidiana no permite.
- e) Diferentes grados de estructuración. Cada juego posee reglas propias y la estructuración de este está dada por el nivel de complejidad de dichas reglas.
- f) Ficción. Jugar es establecer el “como si” de la realidad, teniendo conciencia de esa ficción. Es por esto, que cualquier actividad puede ser convertida en juego, y según señala Garaigordobil (1992), “mientras más pequeño es el niño mayor es su tendencia a convertir cada actividad, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad si no la actitud del sujeto frente a esta”.

- g) Efecto catártico. El niño(a) puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, “el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real” (Beltrán, 1991. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)
- h) Seriedad. Para los niños el juego es una actividad seria, porque a través de esta los niños ponen a prueba todos los recursos y capacidades de su personalidad.
- i) Placer. Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión.
- j) No agotamiento físico y psicológico. El juego es incompatible con los estados de cansancio tanto físico como psicológicos, dicho de esta forma, la duración de los juegos tiende a ser mayor que en cualquier otra actividad.
- k) Espacio y tiempo. El juego tiene un espacio y tiempos determinados.
- l) Carácter innato. El juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador.

### 2.1.4 Clasificación del juego

Clasificación del juego desde una perspectiva cognitiva, social y física, según Rocha, M., Espinoza, I., González, P., (2006)

#### **Perspectiva Cognitiva**

El principal exponente de esta perspectiva es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva...” (Martínez F María T. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Según lo anterior, Rocha, M., Espinoza, I., González, P., (2006) exponen cuatro categorías o tipos de juegos: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

- a) Juego funcional o de acción. Se da durante los dos primeros años de vida, antes de que aparezca la capacidad de representación y pensamiento simbólico. Se incluyen aquellas actividades donde el niño realiza acciones sobre su propio cuerpo o sobre objetos. Se realizan solamente por placer, por lo que carecen de normas internas. La mayor parte de las actividades que el niño realiza en esta etapa las realiza solo, o con un adulto.
  
- b) Juego de construcción. Se entiende por todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. Según autores este tipo de juego se encuentra presente durante todas las etapas del desarrollo, y en la medida en que el niño crece va ganando mayor complejidad.

c) Juego simbólico. Surge a partir de los 2 años como consecuencia de la capacidad de representación del niño. En este juego predomina el estado preoperacional según Piaget, y se considera la actividad más frecuente en el niño desde los 2 hasta los 7 años. Tiene un carácter individual o social, y posee distintos niveles de complejidad.

Este tipo de juegos exige un nivel de conocimiento del contexto por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia de acciones, ya que este trata de reproducir fielmente la actividad.

d) Juego de reglas. Surgen a partir de los 7 años, y son de carácter principalmente social, en donde los niños comparten con otras personas, y comienzan a adquirir ciertos conocimientos sobre las normas y reglas. Según Martínez (2002), “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. y pueden presentar variaciones en tanto al componente físico como simbólico. (Martínez F., 2002. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Una de las dificultades presentes en este tipo de juegos, es la del niño para controlar sus deseos y motivaciones personales. Moreno señala que “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento preoperacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona” (Martínez F., 2002. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006).

La complejidad del juego de reglas se relaciona directamente con el conocimiento del infante sobre las normas y reglas de dicho juego.

ETAPA	TIPOS DE JUEGO			
Sensoriomotora (0-2 años)	Funcional	Funcional	Funcional	<b>Funcional</b> * <sup>61</sup>
Preoperacional (2-6/7 años)	Funcional	Funcional	Construcción	<b>Simbólico</b> *
Operaciones concretas (6/7-11 años)	Funcional	Simbólico	Construcción	<b>Reglas *</b> (simples)
Operaciones formales (desde los 11 años)	Funcional	Simbólico	Construcción	<b>Reglas* (complejo)</b>

**Tabla de clasificación del juego según punto de vista cognitivo** (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006) Se señalan los tipos de juegos que predominan según las etapas del desarrollo propuestas por Piaget.

### Perspectiva social

Según lo explicado por Rocha, M., Espinoza, I., González, P. (2006) en su investigación, la clasificación desde un punto de vista social, se basa en la propuesta de Parten en 1932. A partir de esta, el juego es visto desde una perspectiva social, que considera aspectos tales como, el número de participantes, cuantitativo, y la relación que se mantiene entre ellos, cualitativo.

Dentro de esta clasificación se establecen cinco tipos de juego: el juego solitario, juego de espectador, juego paralelo, juego asociativo y el juego cooperativo.

- a) Juego solitario. El niño participa solo y sin colaborar con otros niños, su interés se encuentra centrado en la actividad misma.

- b) Juego de espectador o comportamiento observador. A partir de la observación de cómo otros niños juegan, y sin mostrar mayor interés por integrarse al grupo y compartir, el niño participa de la actividad desde fuera, pudiendo o no entregar comentarios sobre la actividad.
- c) Juego paralelo. El niño comparte el espacio, e incluso podría compartir los materiales utilizados, pero juega de forma independiente del resto, es decir, no depende de la interacción con el otro.
- d) Juego asociativo. Se observa una asociación entre los integrantes del grupo, que buscan cumplir un objetivo o meta en común. A pesar de lo anterior, no se observa una distribución de tareas u organización de estas.
- e) Juego cooperativo. El niño juega con otros niños, distribuyendo tareas y organizándose en función de conseguir un objetivo. De esta forma, el juego cooperativo es clasificado como el juego de mayor complejidad desde una perspectiva social. Esto es posible, ya que el conocimiento de las reglas se comienza a dar a partir de los 7 años. Martínez señala que a “través del juego cooperativo y las reglas, el niño aprende relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos, así como a respetar a los demás” (Martínez F. 2002. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

Edad	Tipos de juego				
0-2 años	Solitario	De espectador			
2-4 años	Solitario	De espectador	Paralelo		
4-6 años	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	
6 años - adelante	Solitario	De espectador	Paralelo	Asociativo	Cooperativo

**Tabla de clasificación del juego desde una perspectiva social.** (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006). Esta tabla muestra a partir de una agrupación en edades propuesta por Parten (1932), los tipos de juegos de los que deberán participar los niños según mirada social.

### **Perspectiva física o motriz**

La tercera forma de clasificar el juego propuesta por Rocha, M., Espinoza, I., González, P. (2006) es desde una perspectiva motriz, citando a Pellegrini y Smith (1998), autores que dividen al juego de actividad física en tres categorías: estereotipias rítmicas, juego de ejercicio y juego de acoso y derribo.

- a) Estereotipias rítmicas. Son aquellas actividades repetitivas, con movimientos motores globales centrados en el cuerpo del niño y con ausencia de objetivo, tales como patadas, balanceos y movimientos de brazos. Este tipo de juego alcanza su máxima expresión a los 6 meses y a los 12 comienza a decaer.
  
- b) Juego de ejercicio. Se manifiestan a partir del año y se caracterizan por el nivel de actividad física que estos alcanzan desde un contexto lúdico. Puede ser de carácter individual o grupal y se observa a partir de movimiento locomotores globales y gruesos, tales como saltar, correr, escalar, entre otros. Su máxima expresión es a los 4 años y comienza a decaer a los 6-7 años.

c) Juego de acoso y derribo. Son los juegos comúnmente llamados “juegos de persecución, de peleas, o violentos”. Se destacan comportamientos que a simple vista parecen violentos o agresivos, pero que difieren de estos al observarse risas y expresiones faciales placenteras. Es de carácter social y su máxima expresión se da entre los 7 y 11 años.

El juego de acoso y derribo permite al niño medir su fuerza y comprobar hasta dónde puede llegar sin hacer daño al compañero. Se ha comprobado que los niños que no tienen la oportunidad de practicarlo presentan dificultades para interpretar señas gestuales de la comunicación no verbal y emplear la fuerza de manera apropiada en actividades lúdicas y físicas. (Fuentes, 1999. Citado en Martínez, 2002. Citado en Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006)

<b>Edad</b>	<b>Tipo de juego</b>
0 - 12 meses	Estereotipias rítmicas
12 meses – 7 años	Juego de ejercicio
7 años – adelante	Juego de acosos y derribo

**Tabla de clasificación del juego desde una perspectiva física o motriz** (Rocha, M., Espinoza, I., González, P., 2006) Se destacan según edades los tipos de juegos que predominan en cada grupo.

### **2.1.5 Importancia del juego y definición de un concepto general**

Como se ha visto a lo largo del capítulo, el concepto de juego y su importancia ha ido cambiando a lo largo de los años, es más, hoy en día el juego cumple roles o funciones distintos según el docente o profesional educativo que lo practique, asumiendo que todos los practican.

Diversos autores señalan, que a partir del juego los niños exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, de manera que a partir de este desarrollan capacidades físicas, afectivas, sociales, hábitos, la creatividad, entre otros.

Es por lo anterior, que muchos destacan que el juego es fundamental para el desarrollo, si es que este, el desarrollo, es visto desde una perspectiva en donde el niño es constructor de su propio aprendizaje, activo, y el profesor un guía que promueve el aprendizaje a partir de tareas y problemas que el niño debe solucionar. De esta forma, a través del juego “los especialistas de la educación entregan a los niños libertad en la toma de decisiones, aspecto esencial que permite desarrollar la creatividad y llevar a cabo acciones favorables para la vida” (Gómez J.), que se relacionan con la integración en la sociedad.

Por otra parte, los beneficios que el juego entregue al desarrollo van a depender también del autor y la definición que este plantee dentro de dicho concepto. Por ejemplo, para Fröbel, el juego “era el mejor medio para introducir al niño a la sociedad”, en cambio, para Piaget era visto como un medio para el desarrollo intelectual del niño, para Vygotsky, era un recurso que permite la interacción con otros, de ahí su importancia en el desarrollo de habilidades sociales y así sucesivamente para diversos autores.

Como fue mencionado en el primer capítulo, esta investigación tiene por objetivo establecer un concepto general del juego obtenido de diversos autores, para así poder estudiar el juego como unidad didáctica dentro de un proceso educativo. Esto es necesario según lo evidenciado, por la diversa variedad de definiciones y conceptos existentes relacionados al juego, lo que dificulta su incorporación formal al proceso educativo.

### **2.1.6 Definición general del juego**

El juego es una actividad propia de los niños y niñas, placentera, libre y espontánea, que se da según sus propios intereses y/o aspiraciones y que tiene por único objetivo el juego en sí mismo, es decir, generar entretenimiento.

Dicho entretenimiento propicia el conocimiento, a través de la exploración y el descubrimiento; y en la medida en que el infante practique el juego desde diferentes situaciones y/o contextos, su desarrollo intelectual, social, motor y afectivo se verá enriquecido.

Por lo anterior, el juego es utilizado como recurso educativo, ya que este promueve desarrollo de los niños y niñas, evita su inactividad y es un medio para introducir al menor al mundo de la cultura y sociedad a través de la interacción con sus pares. Dicho de esta forma, es de suma importancia al momento de utilizar el juego como recurso educativo no olvidar las características que permiten que este sea considerado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **2.2 DESARROLLO INFANTIL**

“El Desarrollo Infantil es parte fundamental del desarrollo humano, un proceso activo y único para cada niño, expresado por la continuidad y los cambios en las habilidades motoras, cognitivas, psicosociales y del lenguaje, con adquisiciones cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria y en el ejercicio de su rol social. El periodo prenatal y los primeros años iniciales de la infancia son cruciales en el proceso de desarrollo, lo cual constituye la interacción de las características biopsicológicas, heredadas genéticamente, con las experiencias que ofrece el entorno. El alcance del

potencial de cada niño depende del cuidado que responde a sus necesidades de desarrollo” (Souza, JM., 2014).

A lo largo de la historia, diversos estudios y especialistas, han planteado diferentes teorías acerca de la naturaleza del desarrollo y la influencia de tales teorías sobre cómo los niños(as) se desarrollan y aprenden. Por esto, Piaget (1980), afirma que los primeros años de vida de un niño(a) son los más cruciales de toda su vida. Aprenden los comportamientos característicos de la especie humana como: caminar, hablar, pensar y relacionarse.

El Desarrollo Infantil (DI) es una parte fundamental del desarrollo humano, puesto que, durante los primeros años, se forma la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción de dos componentes fundamentales, tales como las influencias del entorno en el que vive el niño(ña) y la herencia genética. Es decir, el DI, es un proceso continuo, dinámico y progresivo, ya que comienza con la concepción y continúa durante toda la vida.

El desarrollo, es una forma de adaptación frente a las condiciones internas y externas que se presentan en el ser humano a lo largo de toda la vida, y de cómo estas actúan en las características que cada uno posee. Por lo tanto, el desarrollo cerebral en la infancia, es un componente determinante de la salud, aprendizaje y conducta de cada ser humano.

Los niños se desarrollan, aprenden, crecen y adquieren nuevas habilidades en tan poco tiempo, que resulta trascendental, potenciar ese desarrollo y otorgarles a ellos las oportunidades para que puedan hacerlo. El desarrollo del niño se expresa en múltiples áreas, tales como lo cognitivo, moral, emocional, lenguaje, físico y social. Existen también, diferentes etapas de desarrollo en las que vivencian diferentes descubrimientos, logros

significativos de sus vidas, que permiten favorecer y enriquecer su aprendizaje, junto con determinar el rumbo de su desarrollo.

### **2.2.1 Principios del desarrollo**

El desarrollo humano responde a tendencias o principios que facilitan entender de qué manera van cambiando, desarrollando los seres humanos a medida que pasan de una etapa a otra dentro del ciclo vital individual.

Según Schlack L., Cuando se evalúa el desarrollo de un niño en situación de normalidad o de enfermedad es conveniente tener en cuenta algunos principios de la maduración del sistema nervioso:

- a) La velocidad cambia en etapas,
- b) la velocidad del desarrollo normal es diferente de un niño a otro,
- c) la velocidad es diferente de un área a otra en una etapa dada del desarrollo,
- d) el desarrollo progresa en dirección céfalo caudal (el dominio del movimiento ocurre de la cabeza a los pies) y próximo distal (el dominio del movimiento ocurre del centro del cuerpo a las extremidades),
- e) el desarrollo tiene como base la maduración del sistema nervioso,
- f) el desarrollo no es paralelo al crecimiento.

### 2.2.2 Áreas de desarrollo

Según (Rice, 1997 citado en Craig 1997 y 2009; Coon y Mitterer, 2010; Collin y col. 2012; Kail y Cavanaugh, 2011; Morales, 2008 y Sarason, 1997, 2000), plantea que el desarrollo humano es un proceso complejo que se divide en 4 dimensiones básicas: desarrollo físico, cognoscitivo, emocional y social. Aunque cada dimensión subraya un aspecto particular del desarrollo hay una interdependencia considerable entre las áreas ejemplo las capacidades cognoscitivas pueden depender de la salud física y emocional como de la experiencia social cada dimensión refleja a las otras. Pero cada área es importante para entender el desarrollo lo que da un aspecto unidisciplinario. El desenvolvimiento y constitución de cada uno de nosotros como sujetos únicos, es el producto de la integración e interdependencia de estas áreas o dimensiones del desarrollo.

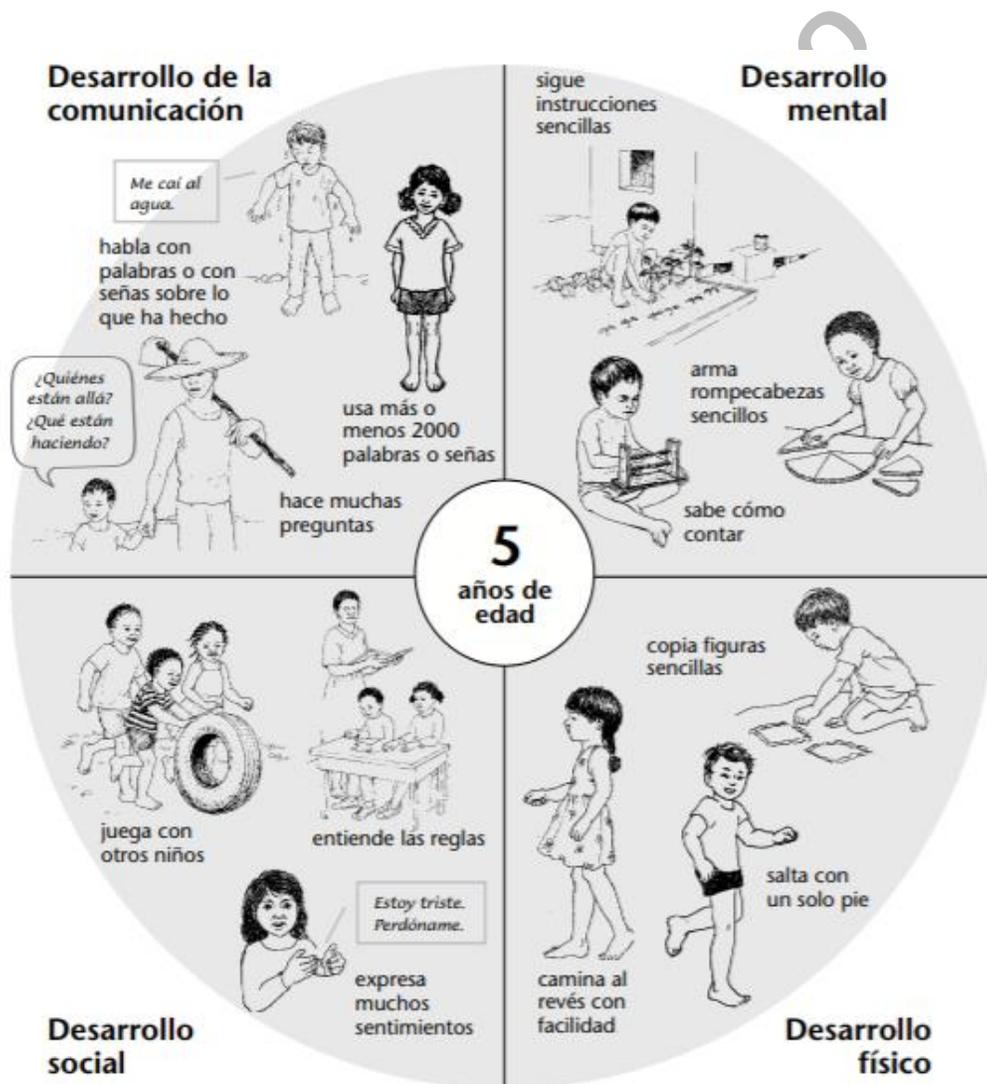
Las áreas del desarrollo infantil: motor, socio-emocional, lenguaje y cognoscitiva, están estrechamente relacionadas. El desarrollo en un área influye y es influenciado por el desarrollo en otras áreas (Pastor R., Nashiki R., Pérez M., 2010).

De acuerdo al artículo Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto, publicado en el año 2015, se concluyó que dichas áreas constituyen las características o atributos del desarrollo y, mediante la observación de los comportamientos y de las habilidades en esas áreas, se verifica el curso del desarrollo de un niño.

Las autoras Souza JM, Veríssimo M. (2015), señalan en su investigación la gama de habilidades que presentan las diferentes áreas. Esta investigación se centra específicamente en el área de desarrollo motor y

lenguaje; donde de ellas desprende y destacan las habilidades motrices y habilidades cognitivas.

Con relación a lo anterior, afirmar que cada una de las acciones que hace un niño o niña conforme a su edad, incluye una habilidad de cada área del desarrollo. En efecto, a continuación, se presenta una imagen con información general sobre el desarrollo de los niños y también, habilidades que el niño necesita aprender.



Apéndice C: cuadros de desarrollo infantil (Apéndice C, 2008, p. 239).

### 2.2.2.1 Habilidades Motrices

Al pasar de los días, las personas se encuentran con innumerables desafíos por alcanzar o problemas por resolver. Cada situación concreta, requiere de una respuesta específica, por lo mismo, la práctica y la experiencia, el aprendizaje, prepara a las personas para resolver las diferentes situaciones que se le presenten día a día. Lo mismo sucede con las habilidades motrices, las ejecutamos en múltiples situaciones de la vida diaria.

Según Batalla A. (2000), las habilidades motrices son “grado de competencia de un sujeto frente a un objetivo, para la consecución del cual el movimiento juega un papel primordial e insustituible”.

Por otra parte (Falcón F., Rivero E. 2010, citado en Guthrie), definen las habilidades motrices como *“la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas”*. Por consiguiente, se entiende que la capacidad de movimiento humano adquirida por el aprendizaje, entendiéndose el desarrollo de la habilidad motriz como producto de un proceso de aprendizaje motor. Estas habilidades básicas, base en el aprendizaje de posteriores acciones motrices más complejas, son los desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos y recepciones.

#### 2.2.2.1.1 Clasificación

En diversas publicaciones (Ruiz, 1997), se han analizado los modelos característicos de clasificación en los que se ha partido de variables y características muy diferentes pero que siempre han estado referidas a tres

elementos que interactúan de forma compleja en el aprendizaje: la propia habilidad, el aprendiz y el contexto de aprendizaje.

Los cambios que presenta el ser humano en el transcurso de su vida a medida que se desarrolla, respecto a su capacidad de moverse, son de naturaleza progresiva, organizada e interdependiente. Desde que el niño o niña nace hacia delante, es posible evidenciar etapas en su evolución, en donde cada una de ellas tiene la misma importancia o jerarquía como parte de todo el proceso, pues encuentra su antecedente en las fases anteriores y su solución en las fases que le siguen, posteriores o en la final.

Gallahue (1985), en su modelo teórico de desarrollo motor, establece una clasificación de las habilidades motrices el cual está compuesto por 5 fases, dentro de las cuales se destaca la fase de habilidades motrices básicas. Este autor define Habilidades motoras básicas, al conjunto de movimientos voluntarios inherentes a la naturaleza humana, los que son perfectibles en relación a niveles más complejos y específicos de actividades motoras; podemos mencionar entre estas habilidades básicas al caminar, correr, saltar, lanzar con puntería, entre otras.

Las habilidades motoras básicas las podemos clasificar desde el punto de vista de los movimientos básicos o fundamentales y según los teóricos de la educación, considerar esta etapa crucial en la adquisición del proceso madurativo. Mc Clenaghan y Gallahue (1985):

- a) Habilidades de Locomoción. Son aquellas que nos permiten el desplazamiento y exploración en y del espacio. Implican, especialmente el manejo del propio cuerpo, y por ende demandan de la capacidad de coordinación dinámica general. o Ejemplo: trepar, caminar, rodar.

- b) Habilidades de manipulación. Son aquellas que nos permiten la exploración y relación con los objetos y, como tales, una atención especial al manejo de éstos; demandan fundamentalmente de la capacidad de coordinación dinámica específica. o Ejemplos: De propulsión: lanzar, botear, volar. De absorción: recibir objetos.
- c) Habilidades de estabilidad y equilibrio. Aquellas que nos permiten mantener una posición en espacios reducidos o bien desplazarnos en ellos (estática y dinámica respectivamente), venciendo la acción de la fuerza de gravedad que incide Sobre la estabilidad corporal.

Por su parte Sánchez Bañuelos (1984), señala que el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en 4 fases, de las cuales se destaca la primera de ellas que comprende de los 4 a los 6 años:

1ª fase (4-6 años)

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.
- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial y temporal.
- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar, entre otros, se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento.
- Se emplean juegos libres o de baja organización. Para el desarrollo de la lateralidad
- Se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

### 2.2.2.2 Habilidades Cognitivas

La palabra cognición viene del latín "cognoscere", que significa conocer. Por lo tanto, cuando hablamos de lo cognitivo normalmente nos estamos refiriendo a todo aquello que pertenece o que está relacionado con el conocimiento, es decir, el cúmulo de información que hemos adquirido gracias al aprendizaje o la experiencia. Esto conlleva, procesos mentales superiores de las personas que incluyen la forma en que ellos conocen y comprenden el mundo, procesan la información, hacen juicios, toman decisiones, describen su conocimiento y comprensión a los demás.

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendiz es el objeto de esta Propuesta. El concepto de habilidad cognitiva es una idea de la psicología cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos, sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino cómo lo aprendió (Chadwick y Rivera, 1991).

Hay autores que coinciden en explicitar que existen algunas habilidades de pensamiento de tipo básico, y otras que podríamos incluir como de tipo superior. Esta simple clasificación puede contribuir para que cada docente la tome en cuenta a la hora de enseñar cualquier contenido conceptual.

En lo que nos refiere, las habilidades de orden superior están basadas en las habilidades básicas, por la sencilla razón de que no podemos intentar que los niños accedan a tareas relacionadas con las habilidades superiores, sin haber trabajado antes con las básicas.

En el libro Como desarrollar la inteligencia y promover capacidades, las habilidades de superiores, contemplan las siguientes destrezas: Habilidad para resolver y analizar situaciones problemáticas difíciles, Habilidad para tomar decisiones, Habilidad para responder y resolver situaciones.

Las habilidades cognitivas superiores como el lenguaje, el cálculo o el razonamiento, verbal y no verbal, han sido generalmente estudiadas en los exámenes clínicos de neurólogos y neuropsicólogos, como parte de la valoración rápida del estado mental o, más en profundidad, al realizar exploraciones más detalladas de las funciones neuropsicológicas-cognitivas, con fines clínicos o de investigación (Blanco Menéndez y Aguado Balsas, 2002; Peña Casanova y Barraquer Bordás, 1983; Ellis y Young, 1988; Parkin, 1996 citado en Blanco R., 2014).

#### Relación de las habilidades cognitivas y Lenguaje

Refiriéndose a una habilidad cognitiva superior como es el Lenguaje, es importante destacar que ha sido abordado desde diferentes áreas como la lingüística, la psicología cognitiva y del desarrollo, la psicolingüística, la psicopedagogía e incluso desde la filosofía, y ha tenido una influencia importante en la educación, donde ha se ha configurado un espacio de aplicación de muchas de las teorías sobre el lenguaje desde distintas posiciones. Quizás dos de las más influyentes, y que se evidencian en los resultados de este estudio, son las de los autores (Jean Piaget & Lev Vygostki, citado en Mora A., 2018), quienes hablan del desarrollo ontogenético, filogenético y epigenéticos del lenguaje, al cual se le atribuía una relación con la cognición.

En el caso de Piaget, el lenguaje constituye un reflejo de la inteligencia, ya que este aparece cuando el sistema cognitivo alcanza niveles concretos,

de tal forma que el lenguaje podría entenderse como el producto de la acción y el pensamiento, es decir, el pensamiento produce la acción y el lenguaje es una de las formas de liberar el pensamiento (Mora A, 2018).

Según Richmond (1981), “Piaget indica que el grado de asimilación del lenguaje por parte del niño, y también el grado de significación y utilidad que reporte el lenguaje a su actividad mental depende hasta cierto punto de las acciones mentales que desempeñe; es decir, que depende de que el niño piense con preconceptos, operaciones concretas u operaciones formales”. En este sentido, el lenguaje es un medio que permite ejercer acciones en los sujetos y es la base para construir conocimiento, una propuesta donde se hace énfasis en la actividad individual e interna de los sujetos para conocer que involucra elementos de diversa índole, por la complejidad de las capacidades cognitivas y el lenguaje.

En el caso de (Vygotski, citado en Mora A., 2008) este autor propone que el desarrollo de esta relación entre el lenguaje y la cognición ocurre en paralelo, la unión de ambos coincide con la aparición del lenguaje hablado, se trata de una interrelación dialéctica entre el lenguaje y el pensamiento, y a las funciones psíquicas superiores, de tal forma que el lenguaje es el instrumento del pensamiento.

El lenguaje tiene diferentes funciones, dentro de las cuales se encuentran la comunicación, la regulación del comportamiento; instrumento para producir efectos en el entorno social y reorganizar la propia actividad psicológica, es decir la construcción del conocimiento y el lenguaje, que cumple un rol importante como herramienta social y cultural para transformar el ambiente social y físico.

A diferencia de Piaget, (Vygotski citado en Mora A., 2018) se interesó no solo por la actividad interna de los sujetos, sino que también por los medios, los cuales son de índole cultural y socio históricamente situados, de ahí que el lenguaje se considere central, ya que la apropiación de herramientas culturales y signos ocurre por medio de este y sus funciones comunicativas. Parte del legado de estos autores supone que en la actualidad se plantean los procesos de enseñanza y aprendizaje en virtud de la existencia de los procesos cognitivos superiores y la importancia del lenguaje en los procesos formativos.

Desde los programas educativos, se manifiesta la importancia del lenguaje en todo este proceso de formación humana; sin embargo, por lo general, el tratamiento con el cual se le ha abordado este tema refleja una visión tradicional de concebir el lenguaje como comunicación y potenciar las habilidades lingüísticas de estudiantes desde las etapas más tempranas, enfocado en aquellas relacionadas con la oralidad, la expresión, la lectura y la escritura, aspectos que tienen más relación con la comunicación y hacen referencia a un función específica del lenguaje, y dejan de lado su otras funciones y relaciones (Murillo, 2008; Rodríguez, 2010).

Aunque la educación plantee la importancia del lenguaje, del texto anterior se desprende la idea de que el lenguaje es considerado como un vehículo de comunicación verbal y escrita, cuando también es un medio de comunicación corporal. Cada expresión del lenguaje conduce al objetivo de la “comunicación” por la que el ser humano se diferencia de las otras especies y consigue acceder al conocimiento.

Los signos verbales interactúan y se complementan tan íntimamente con los no verbales que se nos hará muy difícil comprender el proceso de comunicación sin conocer también uno de los componentes fundamentales de

este proceso, el que va más allá de las palabras (Rondal y Bredart, 1991; Serrano, 1981 citados en Escriba A., 1999).

Importancia de la comunicación en el desarrollo infantil, la comunicación y sus lenguajes en el desarrollo infantil

La comunicación (diálogo primero del ser humano) es lenguaje corporal porque la función tónica y gestual, movimientos y gestos constituyen el pre-lenguaje presente en el desarrollo evolutivo infantil. (Maigre y Destrooper, 1976).

El cuerpo del niño es el elemento básico de contacto con el medio externo y para alcanzar las metas máximas de desarrollo de los procesos psíquicos superiores como el pensamiento, es necesario que aquellos procesos de análisis, síntesis, abstracción, simbolización, entre otros, que en él intervienen, hayan sido previamente realizado de forma concreta mediante su propia actividad corporal.

Podemos afirmar que el cuerpo y el movimiento son los medios primordiales en el proceso evolutivo de conocimiento y comunicación del sujeto consigo mismo y con el mundo donde se encuentra inmerso y ubicado (García y Holgado, 1990). Las bases primarias y fundamentales de la comunicación se establecen a partir de la pulsión vital bajo sus formas de expresión más primitivas y espontáneas: la tensión tónica, el movimiento y el gesto.

Para Aucouturier (1985) y Arnaiz (1988), la comunicación se desarrolla desde el nacimiento en la relación tónica-afectiva privilegiada en que viven el niño y la madre. Esta relación se establece sobre una base no verbal a partir

de intercambios tónicos con el medio y con el otro. Se estructura con ello, la forma específica de cómo el niño se relaciona con el mundo, su forma de estar en él, es decir, aquellas relaciones que constituyen su expresividad motriz.

#### **2.2.2.2.1 Clasificación Habilidades Cognitivas**

La clasificación de las habilidades difiere según los autores; a continuación, se presenta una agrupación de las habilidades cognitivas en torno a tres grandes ejes (Barrios, J., 2015):

- a) Dirección de atención: A través de la atención y de una ejercitación constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: *observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación*.
  
- b) Percepción: Es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Por tal motivo, es conveniente que los alumnos integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo para que aprendan a *manejar y organizar* la información.
  
- c) Procesos del pensamiento: Se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar *interpretaciones y evaluaciones* de la información.

Basándonos en distintas clasificaciones de autores estudiosos de la psicología cognitiva citados al comienzo de este artículo y de los programas de aprender a aprender y de mejora de la inteligencia (de Bono, 1987; Feuerstein, 1980; Domínguez & otros, 1980) se señala la siguiente clasificación en donde se presentan cuatro grandes habilidades cognitivas:

- a) Habilidades descriptivas. suponen, entre otros ejemplos, contar, resumir, enumerar, resaltar, describir narrar, esquematizar, entre otros.
- b) Habilidades analíticas. suponen clasificar, relacionar, cotejar, agrupar, analizar, comparar, contraponer, generalizar, medir, entre otros.
- c) Habilidades críticas. suponen tareas como evaluar, enjuiciar, justificar, apreciar, criticar, elegir, matizar, discutir, discernir, entre otros.
- d) Habilidades creativas. supone, entre otras posibles tareas, transformar, inventar, aplicar, imaginar, diseñar, detectar problemas, cambiar, redefinir, encontrar analogías diferentes, producir ideas originales.

A modo de comparar, se presenta otra clasificación (Barrios J., 2015) las habilidades cognitivas también se pueden clasificar en:

- a) Observar. es dar una dirección intencional a nuestra percepción e implica subhabilidades como atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar datos, elementos u objetos.

- b) Analizar. significa destacar los elementos básicos de una unidad de información e implica subhabilidades como comparar, destacar, distinguir, resaltar.
- c) Ordenar. es disponer de manera sistemática un conjunto de datos, a partir de un atributo determinado. Ello implica subhabilidades como reunir, agrupar, listar, seriar.
- d) Clasificar. se refiere al hecho de disponer o agrupar un conjunto de datos según categorías. Las subhabilidades que se ponen en juego son jerarquizar, sintetizar, esquematizar, categorizar, entre otros.
- e) Representar. es la recreación de nuevos hechos o situaciones a partir de los existentes. las subhabilidades vinculadas con esta habilidad son simular, modelar, dibujar, reproducir.
- f) Memorizar. implica procesos de codificación, almacenamiento y recuperación de una serie de datos. Este hecho supone también retener, conservar, archivar, evocar, entre otros.

### 2.2.3 Etapas del Desarrollo

Estudiosos y teóricos más conocidos, cuyos estudios son ampliamente utilizados en el abordaje del DI, tales como Sigmund Freud, Erik Erikson y Jean Piaget explican el desarrollo por etapas aproximadas, de acuerdo a la edad y describen las características de comportamiento o habilidades en las diversas áreas del desarrollo, como la motora, la cognitiva, la emocional, entre otras.

El desarrollo humano está determinado por factores biológicos, psicológicos, socioculturales y del ciclo vital; las diversas teorías intentan explicar cómo evoluciona el desarrollo y la importancia que tiene este en la vida de los seres humanos.

Según (López L., 2000) en términos del desarrollo humano, los niños entre los cuatro y cinco años se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo, pues han logrado una serie de estructuras a nivel neural, muy bien conformadas. A la edad de cuatro años su cerebro es extremadamente plástico (plasticidad cerebral), en términos de desarrollo de las funciones cerebrales, esto permite que si antes de esta edad sucede una situación anormal, como por ejemplo, un daño cerebral, el niño pueda recuperarse en un alto porcentaje. Ya a los cinco años esta plasticidad cerebral disminuye debido a que se han estabilizado los circuitos neuronales que se encargan del cerebro, por ejemplo, los correspondientes al lenguaje ya están establecidos.

La psicóloga (León A., 1998) señala que la mayoría de los sistemas, en especial el óseo, el muscular y el nervioso ya están funcionando prácticamente de forma madura. El tamaño de los huesos aumenta, se endurecen cada vez más y se acelera el desarrollo de los músculos grandes, por lo que estos niños pueden demostrar más habilidad en el campo motor. Al respecto (Mussen,

1978) señala que durante este período continúa aumentando su peso y estatura, y que por lo general los niños tienden a ser más pesados y las niñas a tener más tejido graso.

Revisados los cambios físicos que ocurren a medida que el niño va creciendo y se va desarrollando, es importante considerar también el desarrollo motriz, cognitivo y psicosocial, entre otros.

En las páginas siguientes y para entender aún mejor el proceso del desarrollo motor y las etapas del desarrollo que lo caracterizan, un primer elemento a considerar son los modelos existentes sobre este proceso. (Ruiz Pérez, 1994 citado en Gamboa R., 2010) plantea que existen dos perspectivas de análisis del tema, una es la perspectiva Europea donde se destacan autores como De Ajuriaguerra, Azemar, Le Boulch, Pikler y Da Fonseca, y por otra parte una perspectiva americana, donde se destaca a Gallahue.

#### **J. Ajuriaguerra y el Desarrollo Motor Infantil ( L. Ruiz, 2004)**

Para J. Ajuriaguerra (1978) el desarrollo motor infantil atraviesa por diversas etapas o estadios en los que se conforman las posibilidades de acción y se refina la melodía cinética; a las siguientes fases se les denomina:

- a) Fase 1: Organización del esqueleto motor. Es una fase en la que se organiza la tonicidad de fondo, y la propioceptividad, desapareciendo las reacciones primitivas.
- b) Fase 2: Organización del plano motor. Los reflejos ceden terreno progresivamente a una motricidad voluntaria que manifiesta una progresiva integración motora y un refinamiento de la melodía cinética.

- c) Fase 3: Automaticas. Automatización de las adquisiciones, donde la tonicidad y la motilidad se coordinan para permitir que las realizaciones de los sujetos sean más eficaces y más adaptadas a las demandas del medio, en definitiva, más automáticas.

Para Ajuriaguerra, toda esta progresión tiene un claro soporte neurológico, de desarrollo del Sistema Nervioso Central, en el que cada estructura tiene su papel y su momento de desarrollo.

Las posibilidades de que en esta progresión se manifiesten dificultades (dispraxias) o incapacidad para realizar los movimientos programados (apraxias) hace que Ajuriaguerra haya dedicado parte de su producción investigadora a este tema y a analizar las características de la motricidad infantil (hábitos motores, arritmias, inestabilidad psicomotriz, entre otros).

### **De las holocinesias a las ideocinesias en el niño según Azemar**

Según G. Azemar (1982), al pasar los años ha ido exponiendo ideas básicas y consideraciones necesarias para comprender el desarrollo motor infantil.

Para este investigador, el desarrollo motor infantil atraviesa por diversas etapas (L. Ruiz, 2004):

- a) Del nacimiento a los 5 años la motricidad infantil es un medio de exploración. El ensayo y error, el tanteo experimental son formas características de actuar en el niño de estas edades. Es una etapa donde las *Holocinesias* son predominantemente movimiento donde el

efecto que las acciones provocan importa más que la forma de realizarlas. Es una etapa donde los proyectos infantiles se desarrollan a través de locomociones, equilibraciones, y manipulaciones globales de los objetos. A medida que el niño crece y se desarrolla, sus movimientos se van refinando progresivamente y la corrección y control consciente de sus movimientos es posible, lo que manifiesta una motricidad más evolucionada.

- b) A partir de los 6 años la motricidad infantil se convierte en un medio para conocer el entorno que le rodea, empieza a tenerse en cuenta la forma de moverse tanto como el efecto de la acción.

El desarrollo progresivo del córtex va permitiendo aprendizajes más complejos e *Ideocinéticos* donde la función lúdica se manifiesta como característica importante de la persona.

Este autor expresa la necesidad de no estereotipar antes de tiempo la motricidad infantil, ya que esta presenta una característica moldeable, la cual muchas veces se ve afectada por el deseo del adulto, de que los niños dominen actividades concretas y/o tareas complejas.

### **El Desarrollo Psicomotor según Jean Le Boulch**

Por otra parte, (Le Boulch J., 1972 citado en Ruiz L., 2004), Doctor en Medicina y Profesor de Educación Física, desarrolló un método pedagógico para entender la motricidad infantil y su relación con otros aspectos de la conducta, método que tiene como base el movimiento humano y su evolución, y que denominó Psicocinética.

Para este autor existen dos grandes estadios o períodos en la evolución de la motricidad (L. Ruiz, 2004):

- a) El que corresponde a la infancia y que está caracterizado por la puesta en acción de la organización psicomotriz, periodo de estructuración de la imagen corporal.
- b) Período de preadolescencia y adolescencia, caracterizado por la mejora de los factores de ejecución (sobre todo en varones), particularmente el factor muscular, que dotan de una nueva dimensión a las prestaciones motrices.



Para Le Boulch el desarrollo motriz es simultáneo y parejo con el resto de los componentes de la conducta. Su concepción del desarrollo motor le permite conciliar en un aprendizaje á basado en modelos, la disponibilidad del sujeto que aprende y controla sus movimientos.

### **La aproximación psicosociológica de V. Da Fonseca (1987)**

Este autor portugués en diversos escritos y artículos ha manifestado su interés por el desarrollo psicomotor infantil como elemento imprescindible para el acceso a los procesos superiores del pensamiento (1981, 1982, 1986, 1987).

- a) Fase de movimiento. Nacimiento a 1 año.
  - Fase de exploración sensoriomotriz
  - Estimulación de las modalidades sensoriales

- Agarra, ve, siente, menea, oye y muerde objetos
- Secuencialización de acciones y manipulaciones
- Adquisición de la imagen del cuerpo
- Adquisiciones visuo-perceptivas
- Integración fisiognómica
- Expresión mímico-emocional
- Adquisición de la posición bípeda

b) Fase de lenguaje. 2 a 4 años.

- Entiende sonidos familiares
- Experiencia pre verbal
- Juegos mímicos - faciales
- Comunicación no verbal
- Trascendencia del entorno inmediato
- Satisfacción de las necesidades por los gestos y más tarde por las palabras
- Juego - imitación social
- Imitación práctica y verbal

c) Fase perceptivo-motora. 4 a 7,5 años.

- Comprensión del mundo por la experiencia práctica
- Desarrollo del lenguaje
- Situaciones mágicas sin dominio simbólico
- Formas, tamaños, direcciones
- Categorización perceptiva
- Relación espacial y temporal
- Relación causal

d) Fase de pensamiento. 7,5 a 13 años.

- Juicio de experiencias
- Comprensión del mundo por procesos cognoscitivos
- Verificación de observaciones
- Retención más precisa y secuencializada
- Comparación y análisis sistemático
- Operaciones formales
- Procesos cada vez más abstractos
- Epigénesis de la identidad



Para Da Fonseca (1987), el sistema psicomotor humano manifiesta en su funcionamiento todas las propiedades que el padre de la Teoría de los Sistemas (Von Bertalanffi, 1980), manifestó: totalidad, jerarquización, integración, equilibrio, realimentación, adaptabilidad, equifinalidad.

A partir de la perspectiva americana, se destaca el aporte de David Gallahue, quien realiza una explicación teórica sobre el desarrollo motor infantil.

### **El modelo teórico del Desarrollo motor de David. L. Gallahue (1982)**

De acuerdo a lo que menciona Gallahue, el desarrollo motor se estructura en una serie de fases que corresponden a los momentos concretos de la vida de las personas, donde dentro de ellas encontramos estadios de desarrollo motor que consideran factores físicos y mecánicos, que influyen en el desarrollo.

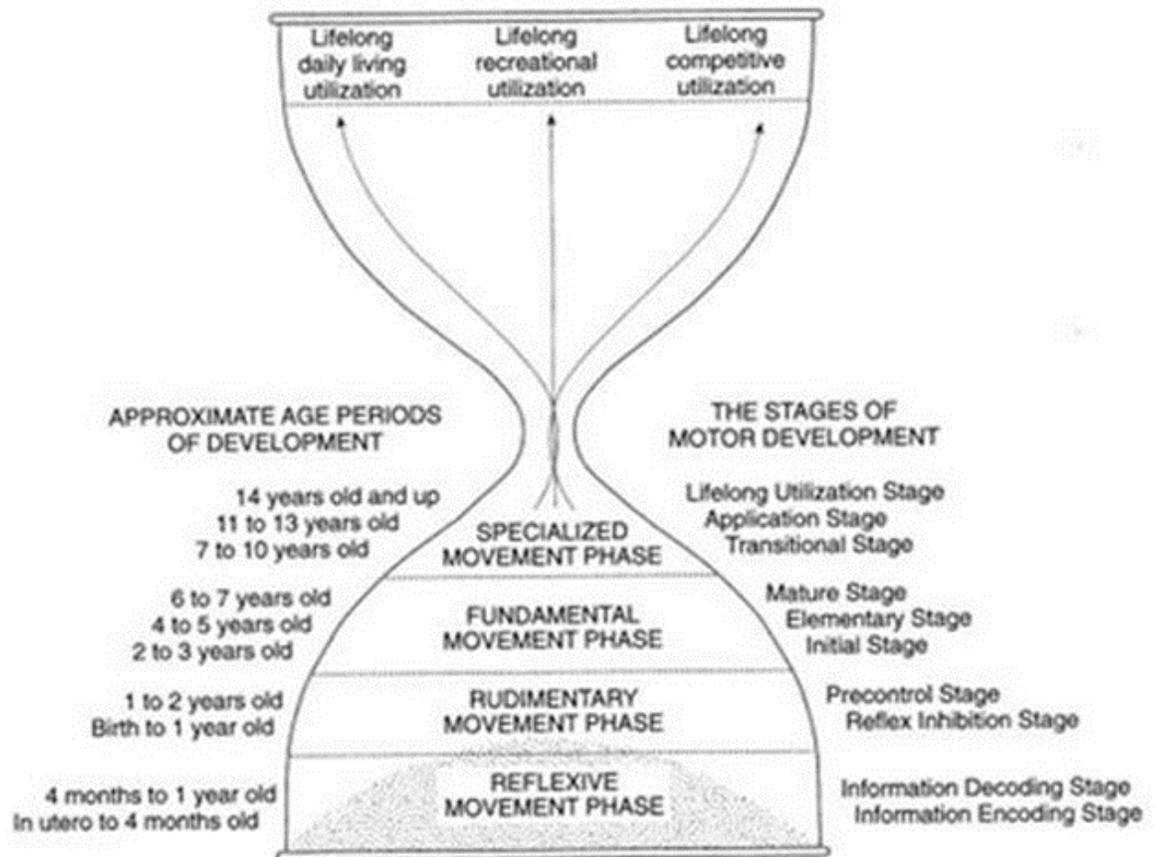
Gallahue destaca que cada una de las fases está caracterizada por una serie de conductas motrices. Gráficamente lo interpreta en un reloj de arena, con el que pretende constatar que el ser humano progresa motrizmente de lo simple a lo complejo, y de lo general a lo efectivo, en donde cada sujeto debe superar cada fase para poder optar a conductas motrices más complejas.

Los factores físicos también tienen que ver con el desarrollo. La aptitud física posee su propia perspectiva evolutiva, siendo un concepto concebido en el ámbito de la Educación Física y el Deporte. La resistencia muscular, fuerza muscular, flexibilidad, entre otras, son factores relacionados con el concepto de aptitud física y van a contribuir a la expresión de la motricidad.

Por otra parte, los factores mecánicos tales como, fuerza, equilibrio, etc., también han de ser considerados. Las leyes de la gravedad, la base de sustentación, las leyes de la inercia, de la aceleración, de acción-reacción, la línea de gravedad, entre otras, son conceptos que permiten una mejor comprensión de muchos fenómenos evolutivos de la motricidad, como así lo indica Gallahue.



## MOTOR DEVELOPMENT: A THEORETICAL MODEL



**Modelo gráfico del Desarrollo Motor, según Gallahue & Ozmun (2003, p. 100; Citado en Ruiz, L., 2004).**

En términos de los procesos evolutivos, el desarrollo motor es considerado durante los primeros años de vida como la base sobre la que se establece el desarrollo psicológico, aunque éste sea bastante independiente de las características físicas (Deval J., 2006, citados en Ruiz, L., 2004); ocupando el desarrollo motor un lugar intermedio entre el desarrollo físico y el psicológico, al depender no sólo del desarrollo de los músculos y nervios relacionados sino también de capacidades sensoriooperceptivas.

Por otra parte, con respecto a la relación entre el desarrollo motriz y desarrollo cognitivo, cabe destacar que (Ajuriaguerra 1974, Le Boulch, 1978, Da Fonseca, 1997, citados en Morales, J., 2002) parten de la base de que todo es una unidad y que un buen desarrollo del esquema corporal y la motricidad, teniendo en cuenta las teorías de maduración neuro psicológicas, son las bases de un buen desarrollo a nivel cognoscitivo.

### **Modelos explicativos del Desarrollo Cognitivo**

Se entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad (Linares A., citada en Tomás J., Almenara J., 2008).

Por lo tanto, el proceso de cognición está relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje, entendiendo así la cognición como el conjunto de procesos mentales que tiene lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a ellos. La cognición refiere a tener una idea de algo, saber su procedencia, cualidades y relaciones, mediante las facultades mentales.

La cognición presenta funciones complejas, por ello, la psicología ha descrito una serie de etapas que se agrupan en:

#### a) Procesos cognitivos básicos o simples.

- Sensación
- Percepción
- Atención y concentración

- Memoria

b) Procesos cognitivos superiores o complejos.

- Pensamiento
- Lenguaje
- Inteligencia

Piaget fue quien influyó profundamente en la forma en la que se concibe el desarrollo del niño, ya que antes de su teoría, se decía que los niños(as) eran organismos pasivos y moldeados por el ambiente. Piaget fue quien instauró la teoría de que el niño tiene su propia lógica y forma de conocer el mundo, las cuales siguen ciertos patrones de desarrollo a medida que van alcanzando cierto grado de madurez e interactúan con el entorno. Los niños a medida que evolucionan con el tiempo, buscan constante y activamente el conocimiento a través de la interacción con el ambiente, ya que, poseen su propia lógica y manera de conocer, usan lo que ya saben e interpretan nuevos hechos y objetos.

La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma que los niños adquieren los conocimientos a medida que se van desarrollando, interesándole como piensa el niño frente a los problemas y a las soluciones; a medida que el niño avanza en edad, interpreta el mundo.

Esta investigación destaca el aporte de Piaget, quien fue un teórico de fases que dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas (Linares A., citada en Tomás J., Almenara J., 2008).

ETAPAS DE LA TEORÍAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE PIAGET		
ETAPA	EDAD	CARACTERÍSTICA
<i>Sensoriomotora</i> (El niño activo)	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
<i>Preoperacional</i> (El niño intuitivo)	De los 2 a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
<i>Operaciones concretas</i> (El niño práctico)	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
<i>Operaciones formales</i> El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Cada una de las etapas expuestas anteriormente en el recuadro, representan la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer.

En cada etapa se supone que el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes. Según este autor el desarrollo

cognoscitivo implica no solo cambios cualitativos de los hechos y habilidades, sino también transformaciones radicales en la manera de cómo organizar el conocimiento. El niño no retrocede en razonamiento ni en funcionamiento, al entrar en una nueva etapa. Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue un patrón de carácter repetitivo, es decir no es posible omitir ninguna de ellas. No hay un salto en las etapas, sino que todos los niños pasan por las cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo, y en el mismo orden.

Las etapas generalmente se relacionan con ciertos niveles de edad, no así el tiempo que dura una etapa, el cual muestra gran variación individual y cultural.

#### **2.2.4 Factores de riesgo en el desarrollo motriz y cognitivo**

Según (Leyton K., Medina D., 2011), se entiende por factores de riesgo la situación que ha vivido o vive un niño y que puede causar o condicionar un desarrollo anómalo, los factores de riesgo del desarrollo psicomotor se enlazan con los determinantes sociales de salud, que por definición son aquellos factores y mecanismos por los cuales las condiciones sociales afectan el nivel de salud y que es posible intervenir a través de políticas sociales y de salud.

El desarrollo psicomotor de un niño con indemnidad biológica, sigue un curso preestablecido que difícilmente se debería ver alterado. No obstante, hay estudios que demuestran que el desarrollo psicomotor de niños biológicamente indemnes se ve afectado por factores adversos durante el primer año. Tal efecto es menor que el descrito en niños biológicamente vulnerables, pero es suficiente para generar desventajas psicosociales capaces de perturbar el desarrollo (Andraca L., 1998).

Numerosos estudios han enfatizado la importancia de los factores de riesgo biológicos y sociales sobre el curso del desarrollo infantil. A continuación, se detallan los factores que influyen y afectan el desarrollo como proceso, el desarrollo psicomotriz y cognitivo.

El desarrollo es un proceso continuo y hay diversos factores que influyen en la manera de cómo se presenta el desarrollo en el niño:

- El ambiente. Éste puede presentar elementos que beneficien o coarten la adquisición de habilidades en cuanto los niños se involucran con y en él ambiente.
- La biología. Esta determina las posibilidades y ritmos de desarrollo.
- La interacción con las personas cercanas. Como bien se conoce, las relaciones interpersonales, pueden promover o limitar el desarrollo.
- El aprendizaje. El adquirir nuevo conocimiento, prepara a las personas para poner en práctica y dominar nuevas habilidades.
- Edad y escolaridad de la madre. Los niños, cuyas madres presentan un coeficiente intelectual <80, con bajo nivel de estimulación en el hogar, muestran, en promedio, un índice de desarrollo mental 10,3 puntos más bajo y un desarrollo motor 13,5 puntos inferior que el de los niños que no están expuestos a riesgo (Andraca I., 1998).
- Ocupación. El horario laboral de los padres y madres, es un condicionante importante del tiempo dedicado a los hijos. Padres y madres que pasan más tiempo con sus hijos, favorecen su desarrollo.

En relación a los factores que influyen en el desarrollo psicomotriz de los niños, nos encontramos con factores obstaculizadores, tales como:

- El adulto obstaculizador. Adultos en su afán de proporcionar al niño objetos que aceleren su desarrollo.
- Los objetos como obstaculizadores. Juguetes que tiene la particularidad de generar una serie de estímulos para captar la atención del niño desde el mismo objeto.

En cuanto al desarrollo cognoscitivo (Piaget, citado en Tomás J., Almenara J., 2008), declara que el desarrollo es una compleja interacción de los factores innatos y ambientales. Según él, en el desarrollo cognoscitivo intervienen los cuatro factores siguientes:

- Maduración de las estructuras heredadas
- Experiencias físicas con el ambiente
- Transmisión social de información y de conocimientos
- Equilibrio

## **2.3 Unidad Didáctica**

### **2.3.1 Definición**

En un contexto de enseñanza - aprendizaje, la unidad didáctica hace referencia a un espacio ordenado y planificado de aprendizaje, empleándose como un medio de planificación de un lapso determinado de tiempo de todo lo que se irá contemplando dentro del aula. Es decir, la unidad didáctica es la unidad básica de programación.

Con el paso de los años, este concepto ha ido experimentando un cambio. El primer planteamiento del concepto de unidad didáctica fue elaborado por Herbart, quien decía que “es una consecuencia de la necesidad

de ordenar las materias conforme al desarrollo del pensamiento” (Herbart, 1822, citado en Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010). Este autor rescata un aspecto importante y es que, no sólo debemos buscar el desarrollo del pensamiento, sino también considerar los intereses para que la adquisición de nuevos conocimientos específicos no se olvide con facilidad.

Años más tarde, Dewey destaca el valor instrumental del conocimiento como una manera de resolver problemas de la vida cotidiana de los alumnos. Este pensamiento tuvo repercusiones en diversos autores quienes más adelante modificaron y extendieron sus unidades de trabajo, preocupándose por abordar las tareas del proceso de enseñanza - aprendizaje como una forma integradora del saber (Dewey, 1931, citado en Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010).

Por otra parte (Antúnez y otros, 1992, citado en Cabanillas, C., 2008) manifiestan que la “unidad didáctica o unidad de programación será la intervención de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un período de tiempo determinado”.

Se señala que la unidad didáctica es entendida también como una unidad de programación y actuación docente, ya que contempla todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, vale decir, actividades con un objetivo didáctico específico y que se desarrollan en un lapso de tiempo determinado.

“Una unidad didáctica da respuesta a todas las cuestiones curriculares; al qué enseñar (objetivos y contenidos), cuándo enseñar (secuencia ordenada de actividades y contenidos), cómo enseñar (actividades, organización del espacio y del tiempo, materiales y recursos didácticos) y a la evaluación

(criterios e instrumentos para la evaluación), todo ello en un tiempo claramente delimitados” (Antúnez y Otros, 1992 citado en Sánchez J., 2009).

La unidad didáctica además de contemplar los elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje, es también una forma de planificar los mismos en relación a un elemento específico del contenido, que se convierte en el núcleo integrador de este proceso, aportándole solidez y significatividad.

Esta forma de organizar conocimientos y experiencias para darle consistencia a la planificación de la unidad, debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan dicho proceso. En efecto, (Escamilla, 1993 citado Cabanillas. C., 2008), menciona los siguientes elementos a considerar nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles y para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará y las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso.

En definitiva, se puede afirmar que la unidad didáctica es la unidad básica de programación y de planificación del proceso de enseñanza - aprendizaje en base a un elemento de contenido y un objetivo que se convierten en el eje integrador del proceso aportándole coherencia y significatividad, para mejorar y promover el desarrollo de aprendizajes efectivos en todos los estudiantes, abordando el currículum nacional y todos sus elementos: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar de forma integral en cada establecimiento educacional.

Por ello la unidad didáctica supone una unidad de trabajo articulado y completo. Esta programación y planificación de dicho proceso, de conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que

implica, tales como los contenidos, objetivos, pautas metodológicas y mecanismo de control del proceso para de esta manera regular, perfeccionar, articular completamente el proceso de enseñanza - aprendizaje por parte del docente y ofrecer una adecuada atención a la diversidad de los alumnos dentro de la escuela.

### **2.3.2 Características de la unidad didáctica según la Federación de Enseñanza de Andalucía (FEA, 2010)**

Monero (1978) estudió las diferentes concepciones de unidad didáctica estableciendo las siguientes características:

- Compromiso con la enseñanza activa
- Atención a las necesidades e intereses del alumnado
- Trabajo del profesorado al servicio de la educación integral del alumnado
- Búsqueda de contenidos significativos para el alumnado
- Articulación del trabajo en torno a ejes de contenido que confieren unidad, redunden la dispersión, facilitan la transferencia en los aprendizajes y la funcionalidad de lo aprendido.

### 2.3.3 Componentes del currículum

#### Componentes o elementos del currículum (EducarChile)

- a) Qué enseñar y aprender. Son los contenidos seleccionados, que pueden ser conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- b) Para qué enseñar y aprender. Objetivos y aprendizajes esperados. Se refiere a los aprendizajes que se espera el alumno alcance.
- c) Cómo enseñar y cómo aprender. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Comprende las actividades del profesor y de los alumnos. Técnicas y metodologías.
- d) Con qué enseñar. Recursos didácticos, materiales, apuntes, entre otros.
- e) En qué condiciones físicas. Ambiente físico. Se refiere a aspectos como el tamaño de la sala, estado y funcionalidad de las mesas, sillas, muebles; iluminación; colores utilizados en las paredes o muebles, calefacción, etc.
- f) En qué atmósfera socioafectiva. Clima educativo. Se refiere a las interrelaciones personales que se dan entre el profesor/a y los/as alumnos/as y entre los/as entre sí.
- g) Cuanto tiempo y cuando. Cantidad de horas y en qué momento del proceso.
- h) Donde. Evaluación de procesos.

- i) Cómo mejorar la enseñanza y aprendizaje; se consiguen los objetivos esperados. Evaluación de proceso y resultados.

**Elementos del currículum** (Ministerio de Educación, MINEDUC, 2012)

- a) Contenidos: Los Contenidos Mínimos Obligatorios son los conocimientos específicos y prácticas para lograr habilidades, destrezas y actitudes que los establecimientos deben obligatoriamente enseñar, cultivar y promover para cumplir los objetivos fundamentales establecidos para cada nivel y también, para la adquisición de competencias.
- b) Objetivos de aprendizaje: Los Objetivos de Aprendizaje (OA) de las Bases Curriculares definen los desempeños mínimos que se espera que todos los estudiantes logren en cada asignatura y nivel de enseñanza. Estos objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes fundamentales para que los jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral, que les permita enfrentar su futuro con todas las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad.
- c) Estrategias de aprendizaje: Las estrategias de aprendizaje son los mecanismos de control de que dispone el sujeto para dirigir sus modos de procesar la información y facilitan la adquisición del almacenamiento y la recuperación de ella. Las estrategias de aprendizaje son contenidos procedimentales, pertenecen al ámbito del saber hacer, son habilidades de habilidades que se utilizan para aprender. Son los procedimientos

puestos en marcha para aprender cualquier tipo de contenido de aprendizaje: conceptos, hechos, principios, actitudes valores y normas y también para aprender los propios procedimientos.

- d) Tiempo y espacio: El cuarto elemento constitutivo es entonces el espacio educativo, y como no hay espacio sin tiempo, entonces el tiempo pedagógico, es otro de los elementos. Es muy importante que las actividades no sean tan extensas ni prolongadas, en base a la experiencia se considera relevante que las mismas sean muy específicas y directas a la hora de que dichas actividades puedan ser retroalimentadas por el docente como parte de un proceso concluyente o cierre de una actividad. Los espacios no solo deben ser amplios, sino también organizados de manera sistemática y reflexiva en su diseño y recorrido. El tiempo educativo tiene relación directa con el sistema organizativo de la educación.
- e) Recursos y medio: Son los medios materiales manipulables. Son los más fáciles de inventariar, sustituir o de reivindicar. José Devís y Carmen Peiró (2004), definen los “medios o recursos materiales” como instrumentos, espacios y objetos necesarios para la realización de actividades, juegos y deportes, así como para salvaguardar la seguridad de los participantes. Estos recursos no son factores que simplemente inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que deben considerarse como variables a manipular por el profesor de Educación Física para la creación de tareas, actividades y situaciones de aprendizaje.
- f) Evaluación: La evaluación forma parte constitutiva del proceso de enseñanza. Cumple un rol central en la promoción y en el logro del

aprendizaje. Para que se logre efectivamente esta función, la evaluación debe tener como objetivos:

- Medir progreso en el logro de los aprendizajes.
- Ser una herramienta que permita la autorregulación del alumno.
- Proporcionar información que permita conocer fortalezas y debilidades de los estudiantes y, sobre esa base, retroalimentar la enseñanza y potenciar los logros esperados dentro de la asignatura.
- Ser una herramienta útil para orientar la planificación.

g) Indicadores de Evaluación: Los indicadores de evaluación son formulaciones simples y breves en relación con el objetivo de aprendizaje al cual están asociados, y permiten al profesor evaluar el logro del objetivo.

### **Descripción de la estructura curricular de la Educación Básica**

a) Objetivos Fundamentales (OF). “Son las competencias que los alumnos deben lograr en los distintos periodos de su escolarización, para cumplir con los fines y objetivos generales y requisitos de egreso de la enseñanza” (Decreto 232), que están dictaminados a través de los Art. 10 y 11 de la LOCE.

- **Objetivos verticales**: “Son los que se dirigen específicamente al logro de competencias en determinados dominios del saber y del desarrollo personal” (Decreto 240).
- **Objetivos transversales**: “*Se refieren a la formación general del estudiante y trascienden a un sector o subsector del currículo escolar*”. (Decreto 240).

- b) Contenidos Mínimos Obligatorios (CMO). “Son los conocimientos específicos y prácticas para lograr destrezas y actitudes que los establecimientos deben obligatoriamente enseñar, cultivar y promover para cumplir los objetivos fundamentales establecidos para cada nivel”. (Decreto 232)

**Momentos de la enseñanza aprendizaje** (Mosston, M., Ashworth, S., 2001).

Preimpacto. Decisiones tomadas previamente al contacto entre profesor y alumno

- a) Objetivo de un episodio: Esta decisión identifica su finalidad. ¿El profesor se pregunta, “A dónde me dirijo?”.
- b) Selección del estilo de enseñanza: Una vez el profesor, o la profesora, haya entendido el Espectro, puede decidir el estilo de enseñanza que le llevará a la consecución del objetivo del episodio.
- c) Estilo de aprendizaje anticipado: Las dos primeras decisiones acerca de los objetivos y el estilo de enseñanza nos llevan al estilo de aprendizaje adecuado que se refleja en el estilo de enseñanza. La decisión del estilo de aprendizaje complementa las dos primeras.
- d) A quién enseñar: En una situación de clase, se deben tomar las decisiones pensando a quien van dirigidas. ¿A toda la clase? ¿A un grupo? ¿A un individuo?

e) Contenido: Se deben tomar decisiones en relación a los contenidos a enseñar y las tareas a presentar a los alumnos. Esta categoría implica cuatro decisiones adicionales:

- ¿Por qué estos contenidos (C)? ¿Cumplirá esta tarea el objetivo?
- Cantidad. Cada tarea en educación física tiene una cantidad (10 lanzamientos; 20 flexiones; correr 800 metros, etc.). ¿Cuánto es lo apropiado?
- Calidad. Cada tarea ejecutada representa un nivel de calidad. ¿Qué grado de dificultad implica la ejecución de la tarea?
- Orden. Cada tarea en educación física tiene un orden concreto (una secuencia de movimientos).

f) Donde enseñar (Lugar): Cada actividad se realiza en un lugar. ¿Qué lugar será el más apropiado?

g) Cuándo enseñar: Esta categoría implica decisiones acerca de varios aspectos temporales:

- Momento de inicio. Cada tarea (correr, saltar, lanzamiento de jabalina, etc.) tiene un momento de inicio.
- Ritmo y cadencia. No hay movimiento sin ritmo.
- Duración. Todas las actividades implican un tiempo determinado.
- Momento de parada - Cada tarea finaliza en un momento determinado.
- intervalo. Una decisión sobre intervalos se refiere al tiempo que transcurre entre dos tareas.
- Final. Se debe tomar una decisión para finalizar la sesión.

- h) Posición: Toda tarea en educación física implica distintas posturas para conseguir el objetivo planteado. ¿Cuáles serán las más adecuadas?
- i) Vestimenta y aspecto: Este punto se refiere a la apariencia del alumno y al tipo de ropa que utiliza en el gimnasio, campo de deporte, etc.
- j) Comunicación: Hay que decidir qué tipo de comunicación se usará durante la sesión. ¿Verbal? ¿Demostraciones físicas?
- k) Preguntas: En cualquier relación de enseñanza y aprendizaje, van a surgir de los alumnos distintas preguntas. ¿cómo las tratará el profesor?
- l) Organización: Hace referencia a las preparaciones de tipo logístico requeridas para conseguir los objetivos de la sesión.
- m) Parámetros: Se debe decidir sobre los límites de cada una de las categorías (parámetros de tiempo, lugar, etc.).
- n) Ambiente: Referido al clima social y afectivo de la clase durante la sesión. Estará determinado por las decisiones tomadas en las categorías previas a esta,
- o) Métodos y materiales de evaluación: ¿Qué tipo de evaluación se seguirá para valorar la ejecución de las tareas?
- p) Otros: Todas las decisiones de la fase de pre impacto forman una estructura abierta y por tanto es posible añadir cualquier categoría nueva, en caso de identificarla.

Grupos de decisiones	Decisiones que se deben tomar:	Grupos de decisiones	Decisiones que se deben tomar:
Preimpacto (Preparación)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Objetivo de un episodio.</li> <li>2. Selección del estilo de enseñanza.</li> <li>3. Estilo de aprendizaje anticipado.</li> <li>4. A quién enseñar.</li> <li>5. Contenido.</li> <li>6. Dónde enseñar (lugar).</li> <li>7. Cuándo enseñar:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Momento de Inicio</li> <li>b. Ritmo y cadencia</li> <li>c. Duración</li> <li>d. Momento de parada</li> <li>e. Intervalo</li> <li>f. Final</li> </ol> </li> <li>8. Posición.</li> <li>9. Vestimenta y aspecto.</li> <li>10. Comunicación</li> <li>11. Preguntas.</li> <li>12. Organización.</li> <li>13. Parámetros.</li> <li>14. Ambiente.</li> <li>15. Métodos y materiales de evaluación.</li> <li>16. Otros.</li> </ol>	Postimpacto (Evaluación)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Información acerca de la ejecución en el impacto (observar, escuchar, tocar, oler, etc.).</li> <li>2. Valoración de la información en base a los criterios (instrumentalización, procedimientos, material, normas, valores, etc.).</li> <li>3. Retroalimentación.           <div style="margin-left: 20px;"> </div> </li> <li>4. Evaluación del estilo de enseñanza seleccionado.</li> <li>5. Evaluación del estilo de aprendizaje anticipado.</li> <li>6. Otros.</li> </ol>
Impacto (Ejecución)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejecución congruente con las decisiones del preimpacto (3-13).</li> <li>2. Ajustes y correcciones.</li> <li>3. Otros.</li> </ol>	<p>Fuente: Muska Mosston y Sarah Ashworth: <i>Teaching Behavior: Change With Dignity</i> (1980). Material no publicado.</p>	

**Fuente: Muska Mosston y Sarah Ashworth: Teaching Behavior: Change With Dignity (1980).**

Impacto. Decisiones tomadas durante la ejecución de la tarea

Esta fase incluye las decisiones acerca de la distribución y la ejecución de las tareas:

- a) Ejecución: Basada en las decisiones tomadas en el preimpacto.
- b) Ajustes y correcciones: Son decisiones que tendrán lugar en caso de discrepancia o contratiempo en alguna categoría. En ocasiones los hechos difieren de lo previsto y se requiere un

ajuste de las decisiones tomadas. El episodio proseguirá manteniendo su ritmo. 3. Otros: Aquí también podrán añadirse nuevas categorías.

Postimpacto. Decisiones referentes a la evaluación de la ejecución y el feedback al alumno.

Sus decisiones están relacionadas con la evaluación de la ejecución y los feedback ofrecidos al alumno, y se toman durante y/o después de la ejecución de la tarea.

SOLO USO ACADÉMICO

### CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

SOLO USO ACADÉMICO

### **3.1 Antecedentes metodológicos generales (Plan de acción)**

- a) Búsqueda de referencias en investigaciones previas y de antecedentes bibliográficos.
- b) Toma de decisión acerca del ámbito de la aplicación metodológica.
- c) Construcción y aplicación de la unidad didáctica basa en juegos.
- d) Selección del instrumento para la obtención de la información (TEPSI).
- e) Aplicación Pretest del instrumento.
- f) Intervención
- g) Aplicación Postest del instrumento
- h) Tabulación y ordenamiento de los datos obtenidos
- i) Plan de análisis

### **3.2 Tipo de Investigación**

En la presente investigación existe manipulación de la variable “Unidad Didáctica Basada en Juegos”, intentando evidenciar los efectos sobre el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en los estudiantes de 4 a 5

años, se puede afirmar que se determinará la causalidad, es decir, cual es el impacto de la aplicación de la unidad didáctica en las variables independientes, característica propia de la investigación causal explicativa.

Por lo tanto, la investigación corresponde al tipo explicativa, pues se cumple con los siguientes objetivos de la misma:

- Comprender qué variables son la causa de lo que se predice (el efecto); en este caso, el centro de atención está en la comprensión de las razones por las cuales suceden los hechos;
- Comprender la naturaleza de la relación entre el o los factores causales y el efecto que se va a predecir.

De acuerdo a lo anterior, según los criterios formulados por Fideas Arias (1999), esta investigación se clasifica, además, de la siguiente manera:

- a) Según su finalidad, es básica, pues tiene como objetivo el mejor conocimiento y comprensión del impacto de la aplicación de una Unidad Didáctica basada en el juego como fin único.
- b) Según su alcance temporal, la investigación es seccional o transversal, ya que se estudia el fenómeno en un lapso de tiempo específico.
- c) De acuerdo a su profundidad, la investigación es de carácter explicativa, ya que busca el porqué de los fenómenos o hechos, mediante las relaciones de causa-efecto. (Arias, 2004)
- d) Según su fuente, esta investigación es mixta, ya que posee datos primarios y secundarios.

- e) De acuerdo al lugar en que se desarrolla, es de campo, puesto que se observa el fenómeno en su ambiente natural.
- f) De acuerdo a su naturaleza, es experimental, ya que, a través de la aplicación de la unidad didáctica, se provocan fenómenos.

### **3.3 Sujetos del estudio**

Los sujetos de estudio, lo constituye el colectivo de estudiantes de 4 a 5 años de educación Pre Básica, del Colegio San Esteban Diácono, institución educacional de régimen particular, comuna de Vitacura, Santiago.

De acuerdo con las características descritas esta muestra se puede considerar dentro de la clase de las no probabilísticas, no representativa y accidental, por lo cual, los resultados observados sólo caracterizan a la muestra seleccionada, sin limitar, por esto, la posibilidad de comprender y generar, a la luz de los resultados, una visión respecto del impacto de la utilización de una unidad didáctica basada en juegos.

#### **Cuadro Síntesis del Muestreo**

<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>
<b>N=15</b>

### 3.4 Tipo de Diseño

Se entiende por diseño la estructura y estrategia de una investigación, cuyo objetivo es dar respuesta a ciertas preguntas. La estructura es el bosquejo, el esquema o modelo de operación de variables. La estrategia comprende la elección de los métodos con los cuales se reunirán y analizarán los datos.

El diseño nos dice qué tipos de observaciones hemos de efectuar; sugiere la modalidad de análisis estadístico que podría realizarse y por último los posibles resultados.

El diseño del estudio fue de carácter pre experimental pretest - postest. Se llevó a cabo realizando un seguimiento a un grupo al que se le ha aplicado una intervención (en este caso la aplicación de la unidad didáctica).

De acuerdo con lo planteado por Sierra (1994), siguiendo la convención planteada por Campbell y Stanley (en Cohen y Manion, 1990) este diseño puede representarse así:



Siendo GE el grupo experimental, la X la exposición del grupo experimental a la variable independiente, cuyos efectos se han de medir y la O la medición u observación del efecto, de la variable dependiente en el grupo.

Las X y O en fila se aplican al mismo grupo; las X y O en columna señalan la simultaneidad.

### **3.5 Instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1 Descripción**

Para hacer evidentes las posibles diferencias en el desarrollo de habilidades motrices como cognitivas entre los momentos pre y post test, se utilizó una prueba de desarrollo psicomotor TEPSI (anexo N° 1), la cual determina si el desarrollo del niño está normal o bajo según su edad, considerando un puntaje T. El test evalúa en el niño tres áreas fundamentales; coordinación, lenguaje y motricidad, de las cuales, en esta investigación fueron aplicadas la de motricidad y lenguaje; permitiendo obtener la información necesaria para conocer el nivel de desarrollo del niño en relación al resto de los sujetos evaluados de su misma edad. Si el evaluado no alcanza el nivel que le corresponde, el test señala la magnitud de los retrasos observados.

El test debe ser aplicado de forma individual a niños en que su edad fluctúa entre 2 y 5 años.

El subtest de lenguaje evalúa en 24 ítems aspectos de comprensión y de expresión de este, a través de conductas tales como nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas.

El subtest de motricidad evalúa en 12 ítems la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo, a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un tiempo durante un tiempo.

### **3.5.2 Características Psicométricas**

El test de desarrollo psicomotor 2-5 años TEPSI, fue aplicado experimentalmente en 1981 a una primera muestra de 144 niños entre 2 años, 0 meses, 0 días y 5 años, 0 meses, 0 días, de ambos sexos (74 hombres y 70 mujeres) y dos niveles socioeconómicos (72 nivel medio-alto y 72 nivel bajo), a fin de realizar un análisis de ítems y estudiar su confiabilidad.

Como los análisis efectuados en la primera aplicación experimental mostraron resultados altamente adecuados desde el punto de vista psicométricos, se procedió a una segunda aplicación experimental del test a objeto de efectuar su estandarización.

### **3.5.3 Validez de Contenido**

En el TEPSI se ha estudiado tanto la validez de constructo como la validez concurrente.

La validez de constructo del instrumento se estudió en la muestra de estandarización (n=540). Empíricamente se analizó:

- La progresión de los puntajes por edad.
- El efecto de las variables estructurales.
- La correlación ítem-Subtest.

La validez concurrente se estudió en dos muestras independientes adicionales. Empíricamente se analizó:

- La validez concurrente con el Test Stanford-Binet (Terman-Merril, 1975).
- La validez concurrente con el Test de Denver (Frankenburg et al, 1989).

### **Progresión de los puntajes por edad.**

Para estudiar la progresión de los puntajes por edad en el TEPSI, se calcularon por una parte los promedios obtenidos por la muestra total en el test y en los Subtest por grupo de edad, y por otra los porcentajes de éxito frente a cada ítem, por grupo de edad. (TEPSI, Capítulo III, pág 46)

### **Efectos de las variables estructurales.**

Para estudiar el efecto de variables estructurales sobre los puntajes del test, se realizó un análisis de varianza (ANOVA). Específicamente se analizó el efecto de la edad, nivel socio-económico y del sexo sobre los puntajes del test total y sobre los puntajes de cada uno de los subtest del test que lo componen. (TEPSI, Capítulo III, pág 48)

### **Correlación Ítem-Subtest.**

La relación que tienen los ítems con su factor se obtuvo calculando la correlación ítem-subtest; para ello se utilizó el coeficiente de correlación biserial puntual (r.b.p.).

### **Validez concurrente con el Test de Stanford Binet.**

Se realizó un estudio de validez concurrente con el test de Stanford Binet, versión de Terman-Merril (1989) en una muestra de 203 niños, de 3 a 5 años, de ambos sexos, y de nivel socioeconómico bajo.

Se correlacionó el puntaje del subtest coordinación del TEPSI, con el área de coordinación del Stanford Binet y del subtest de lenguaje del TEPSI,

con el área de lenguaje del Stanford Binet, según el esquema de análisis propuesto por Sattler, 1965. Los coeficientes  $r$  de Pearson muestran que hay una alta correlación entre ambos instrumentos (coordinación  $r=0.73$ ; lenguaje  $r=0.73$ ). (TEPSI, Capítulo III, pág 50)

### **Validez concurrente con el Test de Denver.**

Un segundo estudio de validez concurrente se efectuó con el Test de Denver (Frankenburg y otros, 1975). Esta se estudió en una muestra de 50 niños de 2 a 5 años, de ambos sexos, de NSE medio, pertenecientes a diversas comunas de la Región Metropolitana. Dado que el Test de Denver no se administra completo a cada niño y con el fin de establecer esta comparación, se decidió administrarlo completo a cada niño y otorgar un punto por cada conducta lograda.

Se calculó la correlación ( $r$ =de Pearson) entre los puntajes obtenidos en el Denver y en el TEPSI, obteniéndose una alta correlación entre ambos test (0.92 en el test total, 0.85 en coordinación, 0.84 en lenguaje y 0.71 en motricidad). (TEPSI, Capítulo III, pág 51)

### **3.5.4 Confiabilidad**

La confiabilidad del instrumento se estudió en la primera aplicación experimental ( $n=144$ ).

Empíricamente se analizó:

- El grado de dificultad e índice de discriminación de los ítems.
- El grado de dificultad del test y de cada uno de los subtest.
- La consistencia interna del instrumento.
- La concordancia interexaminador.

### **Grado de dificultad e índice de discriminación de los ítems.**

El grado de dificultad de los ítems se obtuvo calculando el porcentaje de respuestas correctas frente a cada ítem de la muestra total.

El grado de discriminación de cada uno de los ítems se obtuvo calculando la correlación ítem-test. Para ello se utilizó el coeficiente de correlación biserial puntual (r.b.p.) (TEPSI, Capítulo III, pág 38).

### **Grado de dificultad del test y de los subtest.**

El grado de dificultad del test y cada uno de los subtest, se evaluó basándose en los porcentajes de respuestas correctas de la muestra total. Los ítems se agruparon según su grado de dificultad en fáciles, medianos y difíciles. Se consideraron fáciles todos aquellos ítems que fueron respondidos por más del 70% de la muestra. Se consideraron medianos los que obtuvieron entre un 30% y 70% de respuestas correctas. Se consideraron difíciles aquellos que fueron aprobados por menos del 30% de los sujetos.

### **Consistencia interna del instrumento.**

La consistencia interna del instrumento, se analizó a través del índice Kuder Richardson 20 (K-R20) y mostró ser altamente significativa (K-R20 Para el test total = 0.94). También fue significativa la consistencia de los subtest (K-R20 Coordinación = 0.89; K-R20 Lenguaje = 0.94; K-R20 Motricidad = 0.82).

### **Concordancia interexaminador.**

Otro aspecto de la confiabilidad importante de estudiar es la concordancia interexaminador. Dado que el TEPSI es un test donde la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el

examinador ocupa un lugar central, resulta de primera importancia estudiar si, efectivamente, evaluadores independientes observan y registran del mismo modo los rendimientos del niño y otorgan, por tanto, los mismos puntajes (Goodwin y Driscoll, 1982; Jones, Reid y Patterson, 1975; Mash y Mc Elwee, 1974; Uzgiris y Hunt, 1977).

Para obtener una concordancia entre las observaciones de dos evaluadores independientes es necesario que las conductas a observar estén definidas muy claramente. De acuerdo a Goodwin y Driscoll (1982) y a Guilford y Fruchter (1986), en toda medición entra un elemento subjetivo, es decir, el juicio de la persona que observa y registra, y por eso es necesario determinar el grado en que dos o más evaluadores son consistentes en su juicio. Según Ollendick y Hersen (1984), mientras más específicamente definidas están las conductas, menor es la influencia de juicios subjetivos sobre la observación. Así se obtiene un alto acuerdo entre las observaciones de dos jueces independientes, se aporta información sobre la precisión de la medición efectuada con el instrumento. En el caso concreto del TEPSI el acuerdo entre los jueces independientes implica acuerdo en la observación de la conducta, es decir, si los dos examinadores vieron la misma conducta; acuerdo en el registro de dicha conducta, y en la interpretación de ella en relación a los criterios de evaluación previamente establecidos (en el manual del TEPSI), y, por tanto, otorgación o no del puntaje correspondiente.

Para estudiar la confiabilidad interexaminador, en una misma administración del TEPSI, se calculó la correlación entre los puntajes asignados por dos examinadores independientes en el total del TEPSI y en cada subtest. Para ellos se calculó el coeficiente  $r$  de Pearson. (TEPSI, Capítulo III, pág. 43).

## **CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE DATOS Y ANÁLISIS**

SOLO USO ACADÉMICO

#### 4.1 Procesamiento

El procesamiento de la información se llevó a cabo en forma manual y computacional.

Una vez reunidos y revisados los datos de la evaluación TEPSI, se vaciaron a una tabla de distribución de respuestas.

Computacionalmente, a través del software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS v 15.0) se construyó la tabla de distribución de respuestas y se calculó la sumatoria de puntajes brutos por área de Lenguaje y Motricidad.

Computacionalmente se grafican las diferencias observadas Pretest y Posttest y se desarrolla la prueba estadística de las hipótesis planteadas a través de la Prueba T de Student para muestras relacionadas y Stuart Maxwell. El análisis se desarrolla y presenta del siguiente modo:

- Prueba de normalidad de las muestras.
- Tabla con los estadísticos descriptivos correspondientes a cada uno de los aprendizajes esperados o dimensiones analizados; y de la prueba en general
- Gráfico con las diferencias entre los porcentajes de logro de los grupos control y experimental
- Comentario del gráfico
- Tabla con resultado de la prueba de hipótesis
- Conclusión acerca de la hipótesis

## 4.2 Análisis de datos

### 4.2.1 Prueba de Normalidad

Antes de realizar cualquier análisis estadístico, se deben tener presentes las condiciones de aplicación del mismo. En casi todos los análisis estadísticos, la asunción de normalidad es un común denominador. Con el fin de establecer esa condición, se aplica la prueba de Kolmogorov-Smirnov, que consiste en establecer el grado de acuerdo entre la distribución de un conjunto de valores de la muestra y alguna distribución teórica específica, en este caso los puntajes brutos de los sujetos y la distribución normal. En la prueba se compara la distribución de frecuencia acumulativa de la distribución teórica con la distribución de frecuencia acumulativa observada. Se determina el punto en el que estas dos distribuciones muestran la mayor divergencia.

#### Hipótesis

**H<sub>0</sub>: La distribución observada se ajusta a la distribución teórica.**

**H<sub>1</sub>: La distribución observada no se ajusta a la distribución teórica.**

#### Resultados de la prueba de normalidad

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra			
		Pretest Lenguaje Puntaje Bruto	Pretest Motricidad Puntaje Bruto
N		15	15
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	20,2667	8,0000
	Desviación típica	1,48645	1,46385
Diferencias más extremas	Absoluta	,229	,153
	Positiva	,178	,153
	Negativa	-,229	-,153
Z de Kolmogorov-Smirnov		,886	,592
Sig. asintót. (bilateral)		,412	,875

a. La distribución de contraste es la Normal.  
b. Se han calculado a partir de los datos.

Para ambas variables no se puede rechazar la hipótesis de nulidad en el pretest (Lenguaje  $p=.412$  y Motricidad  $p=.875$ ), por lo tanto, se asume la condición de normalidad.

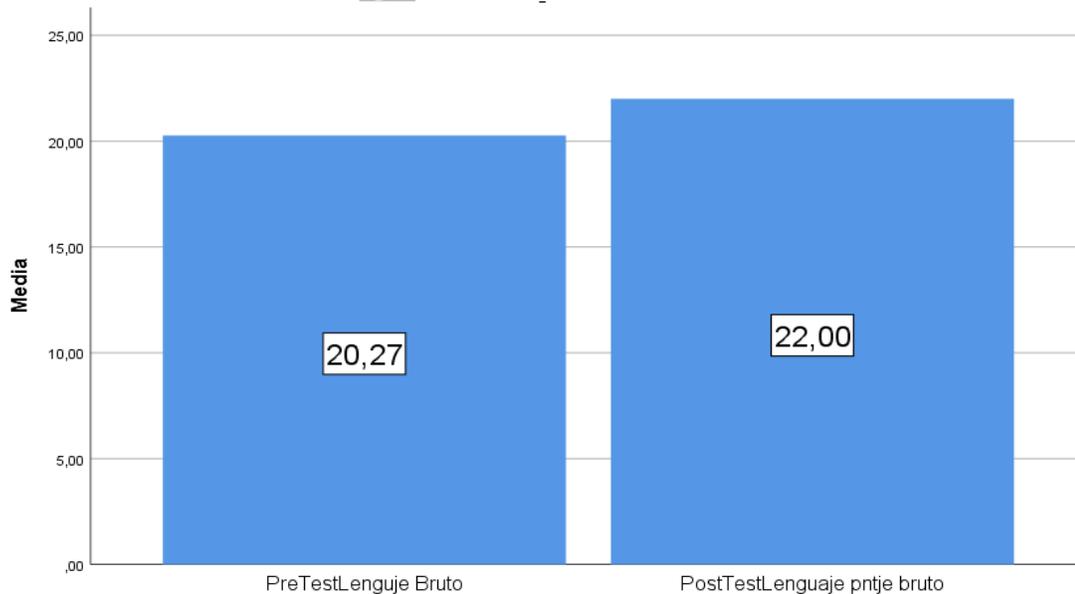
#### 4.2.2 Comparación de resultados Pretest-Postest Puntajes Brutos Lenguaje

##### Antecedentes metodológicos generales (Plan de acción)

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Pretest Lenguaje Puntaje Bruto	20,27	15	1,49	,38
	Postest Lenguaje Puntaje Bruto	22,00	15	1,46	,38

##### Gráfico con las diferencias de puntajes brutos de Lenguaje Pretest-Postest



## Tabla con resultado de la prueba de hipótesis

Prueba de muestras relacionadas				
		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pretest Lenguaje Puntaje Bruto - Postest Lenguaje Puntaje Bruto	-3,591	14	,003

### Conclusión acerca de la hipótesis

Se rechaza  $H_0$ , pues la diferencia de medias de puntaje bruto observada en Lenguaje es estadísticamente significativa [  $t(14) = 3.59, p = .003$ ]. La media se asume distinta entre ambos momentos, siendo superior la del postest.

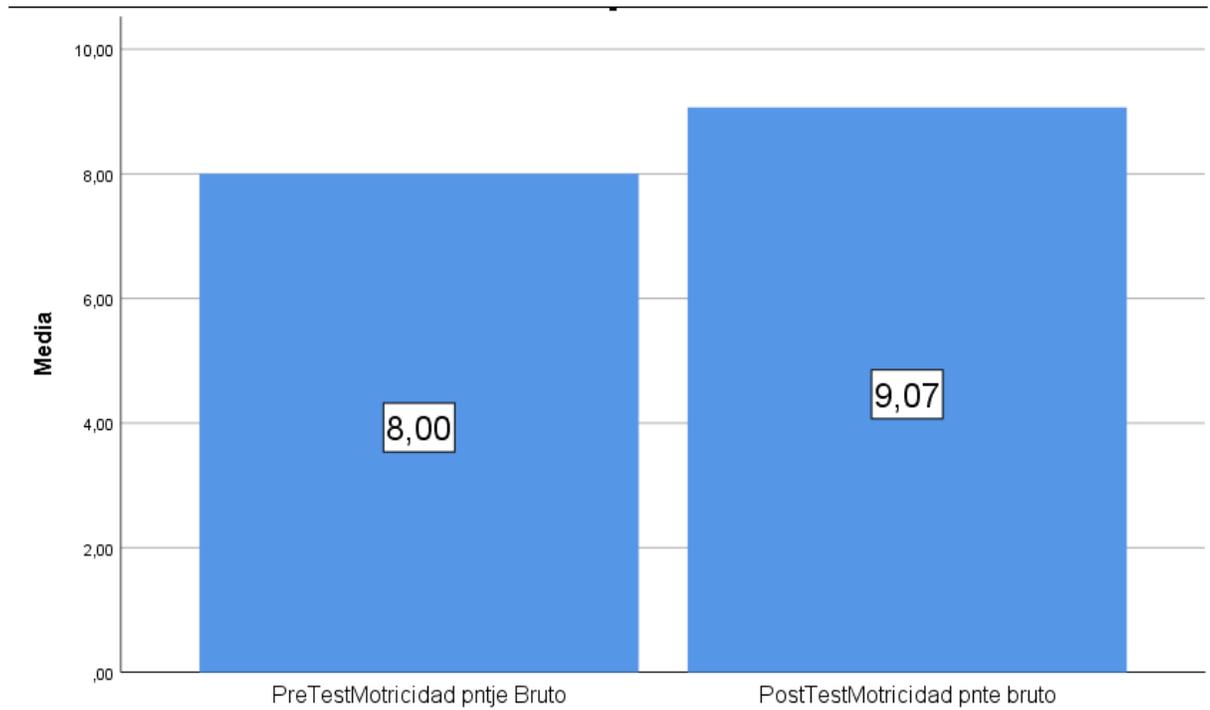
En conclusión, se acepta la hipótesis de trabajo general que afirma que la propuesta didáctica basada en el juego favorece el desarrollo del Lenguaje.

### 4.2.3 Comparación de resultados Pretest-Postest Puntajes Brutos Motricidad

#### Tabla con los estadísticos descriptivos

Estadísticos de muestras relacionadas					
		Media	N	Desviación tip.	Error tip. de la media
Par 1	Pretest Motricidad Puntaje Bruto	8,00	15	1,46	,38
	Postest Motricidad Puntaje Bruto	9,07	15	1,22	,32

**Gráfico con las diferencias de puntajes brutos de Motricidad  
Pretest-Postest**



**Tabla con resultado de la prueba de hipótesis**

**Prueba de muestras relacionadas**

		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pretest Motricidad Puntaje Bruto - Postest Motricidad Puntaje Bruto	-2,779	14	,015

### Conclusión acerca de la hipótesis

Se rechaza  $H_0$ , pues la diferencia de medias de puntaje bruto observada en Motricidad es estadísticamente significativa [ $t(14)=2.77, p=.015$ ]. La media se asume distinta entre ambos momentos, siendo superior la del posttest.

En conclusión, se acepta la hipótesis de trabajo general que afirma que la propuesta didáctica basada en el juego favorece el desarrollo de la motricidad.

#### 4.2.4 Comparación de Categorías Pretest-Posttest Lenguaje

		PRETEST LENGUAJE			Total
		RETRASO	RIESGO	NORMAL	
POSTEST LENGUAJE	RETRASO	0	0	0	0
	RIESGO	0	0	0	0
	NORMAL	0	0	15	15
Total		0	0	15	15

## Conclusión acerca de la hipótesis

Al aplicar el test de Stuart-Maxwell, que determina si el total de las respuestas de una categoría coinciden en las dos variables analizadas, se acepta  $H_0$ , pues la diferencia de frecuencias en las categorías de Lenguaje no es estadísticamente significativa al concentrarse en una misma categoría. Se asume que, aunque se observan diferencias de puntajes brutos, no se modifica significativamente el nivel general de desarrollo.

### 4.2.5 Comparación de Categorías Pretest-Postest Motricidad

Tabla con los estadísticos descriptivos

		PRETEST MOTRICIDAD			Total
		RETRASO	RIESGO	NORMAL	
POSTEST MOTRICIDAD	RETRASO	0	1	0	1
	RIESGO	0	0	0	0
	NORMAL	2	2	10	14
Total		2	3	10	15

### **Conclusión acerca de la hipótesis**

Al aplicar el test de Stuart-Maxwell, que determina si el total de las respuestas de una categoría coinciden en las dos variables analizadas, se acepta  $H_0$ , pues la diferencia de frecuencias en las categorías de Motricidad no es estadísticamente significativa [  $X^2(2;N=15)=4.50, p=.105$ ]. Se asume que, aunque se observan diferencias de puntajes brutos, no se modifica significativamente el nivel general de desarrollo.

SOLO USO ACADÉMICO

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

SOLO USO ACADÉMICO

## **5.1 Conclusiones según formulación del problema**

En respuesta al primer objetivo de la investigación, según la definición general propuesta a partir un análisis teórico de diversos autores, el juego debe ser placentero, libre y espontaneo, además de tener como único objetivo, el juego en sí mismo, es decir, generar entretenimiento. A partir de esto, el juego en distintas situaciones y contextos favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, motoras y afectivas.

De esta forma, esta investigación revisa el concepto del juego presente en el currículo escolar chileno, el cual considera el juego como un medio para el desarrollo y no el fin en sí mismo; de manera que, no se encuentra presente en el currículo nacional una unidad que plantee el juego como fin único, aspecto que hace relación con el problema de investigación.

Con relación a los objetivos específicos siguientes, se logró elaborar una unidad didáctica basada en juegos distribuidos en doce sesiones, considerando la primera y última como etapas de evaluación. Posteriormente, esta fue aplicada permitiendo evidenciar los efectos positivos del juego en el desarrollo de los niños en la etapa preescolar, según lo planteado en el capítulo I de esta investigación.

## **5.2 Conclusiones según resultados**

Al evidenciar los resultados obtenidos de la sumatoria de puntajes brutos del área de motricidad y lenguaje, obtenidos en la prueba TEPSI, se observó que no se rechazó la prueba de normalidad, es decir se asume normalidad en ambos casos, motricidad y lenguaje.

Con relación a las habilidades cognitivas medidas a través del lenguaje, se evidencia un aumento significativo en la media de los puntajes de 1.73 puntos con una significancia bilateral de 0.03, es decir, la unidad didáctica propuesta tuvo efectos positivos significativos en el desarrollo del lenguaje; con respecto a las habilidades motrices, al igual que en la anterior, hubo un aumento significativo en la media de puntajes de 1.07 puntos con una significancia bilateral de 0.015, es decir, la unidad didáctica, tuvo efectos positivos significativos en el desarrollo de las habilidades motrices, aspecto que responde, en ambos casos, a lo propuesto en la hipótesis de trabajo de investigación, la cual afirma que la propuesta didáctica basada en el juego como fin único, favorece el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.

Según lo observado por otra parte, durante la aplicación de la unidad didáctica y conforme a su estructura asociada, se evidencia la importancia de una recepción positiva por parte de los estudiantes hacia las actividades, de manera que se favorezca la diversidad en el desarrollo, a partir de diferentes juegos que tengan como enfoque la entretención. Cabe destacar que es el rol del docente motivar e incentivar a los estudiantes en el buen desarrollo del juego y constantemente enfatizar que el objetivo no es sino otro que jugar y entretenerse.

A su vez, la unidad didáctica facilita la aplicación de ella por parte de diferentes especialistas que pretendan favorecer el desarrollo a partir de actividades lúdicas, ya que las actividades presentes en esta se encuentran descritas según la estructura del currículum nacional, considerando los tiempos, materiales y posibles variantes, las cuales pueden ser modificadas según el contexto presente y del docente a cargo, siempre y cuando el objetivo final sea la entretención.

El desafío principal se encuentra en el profesor, quien es el encargado de motivar y desafiar a los estudiantes constantemente con diversas actividades, destinando mayor tiempo a la práctica por sobre la explicación teórica del juego, y modificando las reglas, para mantener las características propias del juego, principalmente su objetivo de entretener.

Si bien hubo momentos en los que se dificultó la aplicación por políticas del establecimiento y/o ambientales, esto no repercutió de manera negativa en los resultados obtenidos de la aplicación de la unidad didáctica, debido posiblemente a la flexibilidad que esta unidad permite en su aplicación.

Por otra parte, la unidad didáctica permite a partir de pocos materiales el desarrollo de los alumnos en igualdad de condiciones, también entrega al docente mayor facilidad en el manejo de los tiempos por la flexibilidad anteriormente mencionada, que generan los diferentes tipos de juegos abarcados en la unidad didáctica, tales como juegos de liderazgo, cooperativos, colaborativos, juegos de oposición, con distintos ritmos, niveles, tiempos, entre otros.

Para finalizar y para posibles proyecciones futuras, a partir de la información levantada durante esta investigación, algunos aspectos a considerar según las limitaciones de la investigación son la familia y su influencia en el desarrollo, así como también la participación de otros docentes durante el periodo de aplicación de la unidad didáctica y su influencia en el desarrollo de los niños en la etapa preescolar.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andraca, I. (1998). *Factores de riesgo para el desarrollo psicomotor en lactantes nacidos en óptimas condiciones biológicas*. Revista de Salud Pública. Abril; 32 (2): 140-47.
- Arnaiz, S. P. (1998). "Prólogo" en ESCRIBÁ, A.: *Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física*. Gymnos. Madrid.
- Aucouturier, B. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y Terapia*. Científico-Médica. Madrid.
- Ayudar a los niños sordos. (2008). *Apéndice C: Cuadros de desarrollo infantil*. 11 de Septiembre del 2018, de Español-Hesperian.org Sitio web: [http://hesperian.org/wp-content/uploads/pdf/es\\_hcwd\\_2008/es\\_hcwd\\_2008\\_appC.pdf](http://hesperian.org/wp-content/uploads/pdf/es_hcwd_2008/es_hcwd_2008_appC.pdf)
- Azemar, G. (1982). Ontogénesis del comportamiento motor. En Azemar, G. Y Ripolli, H. *Elements de neurobiologie des compertements moteurs*. INSEP, París.
- Barrios, J. (2015). *Las habilidades cognitivas*. 3 de Julio del 2018, de SlideShare Sitio web: <https://www.slideshare.net/jefryelektrohouse/jefrey-habilidades-cog>
- Batalla, F. A. (2000). *Habilidades motrices*. (p. 13), (cap. 4, pp.41-58) Barcelona. Editorial INDE.
- Bedregal, P., Torres, A., Carvallo, C. (2014). *Chile Crece Contigo: El desafío de la protección social a la infancia*. 18 de julio del 2018, de Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo-Chile Sitio web: [http://www.cl.undp.org/content/dam/chile/docs/pobreza/undp\\_cl\\_pobreza\\_cap5\\_chile\\_crece.pdf](http://www.cl.undp.org/content/dam/chile/docs/pobreza/undp_cl_pobreza_cap5_chile_crece.pdf)
- Blanco, R. (2014). *Habilidades cognitivas, lenguaje y razonamiento tras accidente cerebrovascular*. Eikasia, 255, 1-8.
- Bodrova, E., Deborah, J. L. (2010). *El Juego y el Currículo en el Desarrollo Infantil Temprano*. 9 de julio del 2018, de Enciclopedia sobre

el desarrollo de la primera infancia Sitio web: <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego/segun-los-expertos/el-juego-y-el-curriculo-en-el-desarrollo-infantil-temprano>

- Cabanillas, C. (2008). *Unidades Didácticas: definición, estructura, contenidos y ejemplos*. 25 de Agosto del 2018, de Oposiciones Profesor Sitio web: <https://oposicionesprofesor.wordpress.com/2008/06/04/unidades-didacticas-definicion-estructura-contenidos-y-ejemplos/>
- Chadwick, C y Rivera, N. (1991). *Evaluación formativa para el docente*. Paidós. Barcelona.
- Da Fonseca, V. (1987). *Gerontopsicomotricidad: Una aproximación al concepto de neuro génesis psicomotora*. Psicomotricidad, CITAP, 25, 57-68.
- Dahnni, M. (2014). *El juego según Lev Semiónovich Vygotsky*. 20 de julio del 2018, de Prezi Sitio web: <https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/>
- De Bono, E. (1987). *Aprender a pensar*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Deval, J. (2006). *El desarrollo Humano*. 7ª ed. Madrid: Siglo XXI editores; p. 160.
- Devís, J. y Peiró, C. (2004). *Los materiales curriculares en la Educación Física. Didáctica de la Educación Física. Una perspectiva crítica y transversal*, Ed. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Diana M. D. (2016). *El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria*. 15 de julio del 2018, de Dialnet Sitio web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>.
- Diana M. Delgado-Mero. (2016). *El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria*. Revista científica. Dominio de las ciencias, 2, núm 4, 164-178.
- Domínguez y otros. (1980). *Proyecto de Inteligencia*. Harvard.

- Escriba A. (1999). *Psicomotricidad: Fundamentos teóricos aplicables en la práctica*. Madrid: Gymnos.
- Falcón, F., Rivero, E. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. EF Deportes, 147, 1-5.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (Marzo 2010). *La unidad didáctica: Un elemento de trabajo en el aula*. Temas para la Educación, 7, 1-7.
- Feuerstein, M. (1980). *Programa de Enriquecimiento Instrumental*. Madrid: Bruño.
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2006) *Tercer estudio de maltrato infantil 2006*. Disponible en: [http://www.unicef.cl/archivos\\_documento/175/maltrato%202006%203.pdf](http://www.unicef.cl/archivos_documento/175/maltrato%202006%203.pdf)
- Gallahue, D. (1982). *Understanding motor development in children*. John Wiley and Sons, New York.
- García, M. (2013). *Platón y la educación del individuo*. 25 de julio del 2018, de IHISTORARTE Sitio web: <https://www.ihistorarte.com/2013/10/platon-y-la-educacion-del-individuo/>
- García, M.J. & Holgado, A. (1990). *Metodologías de intervención psicomotriz en el aula y propuesta de diseño curricular*. Amarú. Salamanca.
- Gobierno de Chile. (2007-2017). *Acerca de Chile Crece Contigo*. 19 de julio del 2018, de Gobierno de Chile Sitio web: <http://www.crececontigo.gob.cl/acerca-de-chcc/>
- Gómez, J. (1998). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, 10, Núm 4. Sitio Web: [https://scp.com.co/precop-old/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_itw.pdf](https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_itw.pdf)

- Hayley, C. L. (2016). *El impacto de las habilidades motoras deficientes en el desarrollo perceptual, social y cognitivo: el caso del trastorno de coordinación del desarrollo*. Front Psychol, 7, 311. 11 de Julio del 2018, De PMC Base de datos.
- Inclusiva del buen vivir. Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). 20 de julio del 2018, de Revista UCLM Sitio Web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Lara, F. & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación*. Córdoba, E.F.
- León, A. (1998). *Desarrollo y atención del niño de 0 a 6 años. Primera parte*. Tercera reimpresión de la segunda edición. San José, Costa Rica: EUNED.
- Leyton, K., Medina, D. (2011). *Impacto del Enfoque Kinésico Moverse en libertad como una alternativa para la atención temprana*. [tesis].[Chile]: Universidad Católica del Norte.
- López, L. (2000). *Desarrollo neurológico del niño con edades comprendidas entre 4 y 5 años*. Comunicación personal. San José, C.R.
- Maigre, A. & Destrooper, J. (1976). *La educación psicomotora*. Morata. Madrid.
- Marisa de León. (2016). *Pensar el juego hoy - La noción de juego en el niño*. 9 de julio del 2018, de - Sitio web: [https://es.slideshare.net/tallergiramundo/pensar-el-juego-hoy-la-nocin-de-juego-en-el-nio?from\\_action=save](https://es.slideshare.net/tallergiramundo/pensar-el-juego-hoy-la-nocin-de-juego-en-el-nio?from_action=save)
- McClenaghan & Gallahue. (1985). *Movimientos Fundamentales*, Editorial Médica Panamericana, Buenos Aires.
- Ministerio de Educación. (2012). *Educación Física y Salud: Programa de Estudio*. 1st ed. Alameda 1371, Santiago: Unidad de Currículum y Evaluación, Ministerio de Educación, pp.1-29. Disponible en: [http://www.curriculumnacional.cl/614/articles-20738\\_programa.pdf](http://www.curriculumnacional.cl/614/articles-20738_programa.pdf) [Accedido 9 Nov. 2018].

- Ministerio de Salud (MINSAL). (2004). *Normas técnicas de estimulación y evaluación del Desarrollo Psicomotor del niño y la niña menor de 6 años*. 19 de Julio del 2018, de Gobierno de Chile Sitio web: [https://diprece.minsal.cl/wrdprss\\_minsal/wp-content/uploads/2015/10/2004\\_Normas\\_tecnicas\\_estimulacion\\_y\\_evaluacion\\_desarrollo.pdf](https://diprece.minsal.cl/wrdprss_minsal/wp-content/uploads/2015/10/2004_Normas_tecnicas_estimulacion_y_evaluacion_desarrollo.pdf)
- Morales, J. (2002). *Relación entre el desarrollo motor y el desarrollo intelectual*. Un estudio empírico. *Educación Física y Deportes*, 77, 34-41.
- Mosston, M. Ashworth, S. (2001). La Premisa. En *La Enseñanza de la Educación Física: la reforma de los estilos de enseñanza* (p.17-27). Barcelona (España): Editorial Hispano-Europea, S.A.
- Murillo, M. (2008). *Acercamientos teóricos para definir la calidad de la enseñanza de la lengua española en la educación primaria costarricense*. *Revista Electrónica. Actualidades Investigativas en Educación*, 8(1), 1-22.
- Mussen, P. Conger, J. & Kagan, J. (1978). *Desarrollo de la personalidad en el niño*. Segunda edición. México: Editorial Trillas.
- Pastor R., Nashiki R., Pérez M. (2010). *El desarrollo y aprendizaje infantil y su observación*. 5 de Julio del 2018, de Facultad de Psicología de la UNAM Sitio web: [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo\\_y\\_aprendizaje\\_infantil\\_y\\_su\\_observacion\\_Pastor\\_Nashiki\\_y\\_Perez.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo_y_aprendizaje_infantil_y_su_observacion_Pastor_Nashiki_y_Perez.pdf)
- Real Academia Española (RAE). (2018). *Juego*. 25 de julio del 2018, de Real academia española Sitio web: <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=MaS6XPk>
- Rice, F. P. (1997). *Desarrollo Humano*. México. Prentice Hall Hispanoamericana S.A

- Richmond, P. (1981). *Introducción a Piaget*. España: Editorial Fundamentos.
- Rocha, M., Espinoza, I., González, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Tesis de Pregrado. Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Rodríguez, L. *Federico Froebel: El jardín de la infancia*. 18 de julio del 2018, de scarball Sitio web: <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf>
- Rodríguez, M. E. (2010). *Exploraciones en torno a concepciones de docentes sobre la evaluación*. Enunciación, 15(1), 8-17.
- Ruiz Pérez, L. (2004). *Modelos explicativos Actuales del Desarrollo Motor. El Desarrollo Motor y Actividades Físicas (40-65)*. Madrid: S.L. Gymnos.
- Ruiz Pérez, L.M. (1997). *Deporte y Aprendizaje. Procesos de Adquisición y Desarrollo de Habilidades*. Editorial Visor. Madrid, España.
- Ruiz, P. L. (2004). *Competencia Motriz, problemas de coordinación y deporte*. En Revista de Educación, 335, 21-33.
- Sánchez, B. F. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. GYMNOS. Madrid.
- Sánchez, J. (2009). *La Unidad Didáctica*. Octubre 15, 2018, de Oposiciones Sitio web: <https://slideplayer.es/slide/10309602/>
- Schlack, L. *Desarrollo Neurológico Infantil*. 8 de Julio del 2018, de Gobierno de Santa Fe Sitio web: <https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/149386/732089/file/Desarrollo%20Neurol%C3%B3gico%20Infantil.pdf>
- Schneider, S. (2003). *Como desarrollar la inteligencia y promover capacidades*. En Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal (58-65). Montevideo - Uruguay: CADIEX Internacional S.A.

- Schonhaut L., Herrera M., Acevedo K., Villarreal V. (2008). *Estrategias de pesquisa del déficit del desarrollo psicomotor en atención primaria*. 19 de Julio del 2018, de Departamento de Pedriatría y Cirugía Infantil, Facultad de Medicina, Universidad de Chile Sitio web: [http://www.revistapediatria.cl/volumenes/2008/vol5num3/pdf/ESTRATEGIAS\\_PESQ\\_DEFICIT\\_DESARROLLO\\_PSICOMOTOR\\_AT.pdf](http://www.revistapediatria.cl/volumenes/2008/vol5num3/pdf/ESTRATEGIAS_PESQ_DEFICIT_DESARROLLO_PSICOMOTOR_AT.pdf)
- Souza JM, Veríssimo M. . (nov.-dic. 2015). Desarrollo Infantil: Análisis de un nuevo concepto. *Latino-Am. Enfermagem*, 23(6), 1097-104.
- Souza JM. *Desarrollo infantil: análisis de concepto y revisión de los diagnósticos de la Nanda*. São Paulo: Escuela de Enfermería de la Universidad de São Paulo; 2014.
- Tamayo, B. A. (2011). *El juego: un pretexto para el aprendizaje de las matemáticas*. 19 de julio del 2018, de - Sitio web: <https://core.ac.uk/download/pdf/12341504.pdf>
- Tomás, J., Almenara, J. (2008). Master en Paidopsiquiatría. Barcelona: Colegio Oficial de Psicólogos de Catalunya.
- Tripero A. (2011). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. 18 de julio del 2018, de BUCM Sitio web: <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Umaña M. M. (2018). *Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes de I Ciclo y II Ciclo de Educación General Básica de escuelas públicas urbanas de tres cantones de la provincia de San José, Costa Rica*. *Revista Educación*, 42, 1.

## ANEXOS

### ANEXO N°1 Resumen Tepsi

#### ANÁLISIS CUANTITATIVO

<b>Resultados Test Total</b>							
Puntaje Bruto .....							
Puntaje T .....							
Categoría	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; border: 1px solid black; height: 15px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">Normal</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; height: 15px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">Riesgo</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; height: 15px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">Retraso</td> </tr> </table>		Normal		Riesgo		Retraso
	Normal						
	Riesgo						
	Retraso						

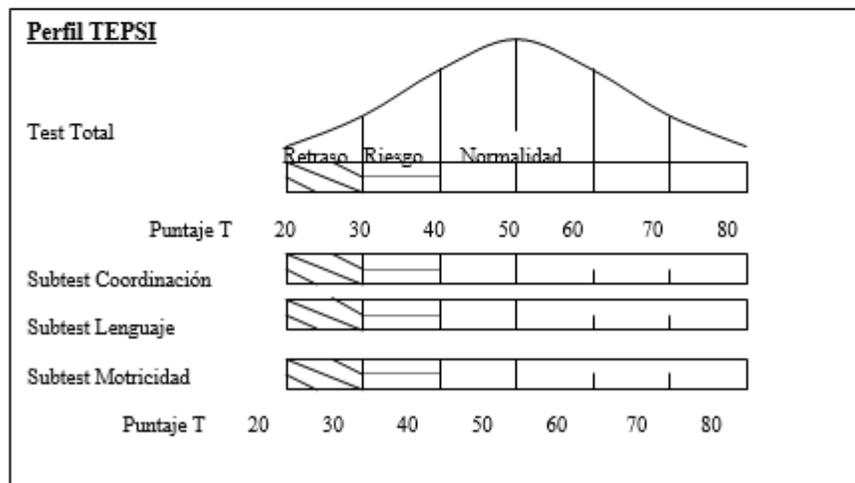
<b>Resultados por Subtest</b>		
	Puntaje Bruto	Puntaje T
Coordinación .....		
Lenguaje .....		
Motricidad .....		

#### INTERPRETACION DEL PERFIL

En el área de coordinación se encuentra ..... puntos (sobre- bajo) el promedio

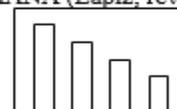
En el área de lenguaje se encuentra ..... puntos (sobre- bajo) el promedio.

En el área de motricidad se encuentra .....puntos (sobre- bajo) el promedio.



**SUBTEST COORDINACIÓN**

- 1C TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SIN DERRAMAR (Dos vasos)
- 2C CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS CON MODELO PRESENTE (6 cubos)
- 3C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (12 cubos)
- 4C DESABOTONA (Estuche)
- 5C ABOTONA (Estuche)
- 6C ENHEBRA UNA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
- 7C DESATA CORDONES (Tablero c/ cordón)
- 8C COPIA UNA LINEA RECTA (Lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.)
- 9C COPIA UN CIRCULO (Lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.)
- 10C COPIA UNA CRUZ (Lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.)
- 11C COPIA UN TRIANGULO (Lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.)
- 12C COPIA UN CUADRADO (Lámina 5; lápiz hoja reg.)
- 13C DIBUJA 9 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- 14C DIBUJA 6 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- 15C DIBUJA 3 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
- 16C ORDENA POR TAMAÑO (tablero; barritas)
- TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB

**SUBTEST LENGUAJE**

- 1L RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lámina 6) GRANDE \_\_\_\_ CHICO \_\_\_\_
- 2L RECONOCE MAS Y MENOS (Lámina 7) MAS \_\_\_\_ MENOS \_\_\_\_
- 3L NOMBRA ANIMALES (Lámina 8)  
GATO \_\_\_\_ PERRO \_\_\_\_ CHANCHO \_\_\_\_ PATO \_\_\_\_  
PALOMA \_\_\_\_ OVEJA \_\_\_\_ TORTUGA \_\_\_\_ GALLINA \_\_\_\_
- 4L NOMBRA OBJETOS (Lámina 5)  
PARAGUAS \_\_\_\_ VELA \_\_\_\_ ESCOBA \_\_\_\_ TETERA \_\_\_\_  
ZAPATOS \_\_\_\_ RELOJ \_\_\_\_ SERRUCHO \_\_\_\_ TAZA \_\_\_\_
- 5L RECONOCE LARGO Y CORTO (Lámina 1) LARGO \_\_\_\_ CORTO \_\_\_\_
- 6L VERBALIZA ACCIONES (Lámina 11)  
CORTANDO \_\_\_\_ SALTANDO \_\_\_\_  
PLANCHANDO \_\_\_\_ COMIENDO \_\_\_\_
- 7L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS  
CUCHARA \_\_\_\_ LAPIZ \_\_\_\_ JABON \_\_\_\_ ESCOBA \_\_\_\_  
CAMA \_\_\_\_ TIJERA \_\_\_\_
- 8L DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja)  
PESADO \_\_\_\_ LIVIANO \_\_\_\_
- 9L VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO  
NOMBRE \_\_\_\_ APELLIDO \_\_\_\_
- 10L IDENTIFICA SU SEXO \_\_\_\_
- 11L CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES  
PAPA \_\_\_\_ MAMA \_\_\_\_
- 12L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS  
HAMBRE \_\_\_\_ CANSADO \_\_\_\_ FRIO \_\_\_\_
- 13L COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz)  
DETRÁS \_\_\_\_ SOBRE \_\_\_\_ ABAJO \_\_\_\_
- 14L RAZONA POR ANALOGIS OPUESTAS  
HIELO \_\_\_\_ RATON \_\_\_\_ MAMA \_\_\_\_
- 15L NOMBRA COLOR \_\_\_\_ AZUL \_\_\_\_ ROJO \_\_\_\_
- 16L SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo)  
AMARILLO \_\_\_\_ AZUL \_\_\_\_ ROJO \_\_\_\_

<input type="checkbox"/>	17L	NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lámina 12)	 _____  _____  _____
<input type="checkbox"/>	18L	SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lámina 12)	 _____  _____  _____
<input type="checkbox"/>	19L	DESCRIBE ESCENAS (Láminas 13 y 14)	13 _____ _____ 14 _____ _____
<input type="checkbox"/>	20L	RECONOCE ABSURDOS (Lámina 15)	_____
<input type="checkbox"/>	21L	USA PLURALES (Lámina 16)	_____
<input type="checkbox"/>	22L	RECONOCE ANTES Y DESPUES (Lámina 17)	ANTES _____ DESPUES _____
<input type="checkbox"/>	23L	DEFINE PALABRAS	MANAZANA _____ PELOTA _____ ZAPATO _____ ABRIGO _____
<input type="checkbox"/>	24L	NOMBRA CARACTERISTICAS DE OBJETOS (pelota, globo inflado; bolsa arena)	PELOTA _____ GLOBO INFLADO _____ BOLSA _____
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB	

<b>SUBTEST MOTRICIDAD</b>	
<input type="checkbox"/>	1M   SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
<input type="checkbox"/>	2M   CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
<input type="checkbox"/>	3M   LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCION DETERMINADA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	4M   SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MÁS
<input type="checkbox"/>	5M   SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MÁS
<input type="checkbox"/>	6M   SE PARA EN UN PIE UN SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	7M   CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MÁS PASOS
<input type="checkbox"/>	8M   SALTA 20 CM. CON LOS PIES JUNTOS (Hoja reg.)
<input type="checkbox"/>	9M   SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
<input type="checkbox"/>	10M   COGE UNA PELOTA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	11M   CAMINA HACIA DELANTE TOPANDO TALON Y PUNTA
<input type="checkbox"/>	12M   CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALON
<input type="checkbox"/>	TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD : PB

## I SUB TEST COORDINACION

### INSTRUCCIONES APLICACIÓN TEPSE

Nº ITEM	POSICION	ADMINISTRACION
1. Traslada agua de un vaso a otro	de pie frente a la mesa	"cambia el agua al otro tratando de no botar"
2. Construye un puente	Sentados junto a la mesa	"haz un puente igual a este (cubos)"
3. Construye una torre 8 o más cubos	Sentados junto a la mesa	"haz una torre tú" (cubos)"
4. Desabotona	Sentados junto a la mesa	"Mira lo que voy a hacer" "Ahora hazlo tú"
5. Abotona	Sentados junto a la mesa	"Mira lo que voy a hacer" "Ahora hazlo tú"
6. Enhebra aguja	De pie uno frente al otro demostración enhebrar aguja	"Ahora hazlo tú"
7. Desata cordones	Ambos sentados junto a la mesa	"Desamárralo tú"
8. Copia línea recta	Ambos sentados junto a la mesa	"Haz una raya igual a ésta"
9. Copia círculo	Ambos sentados junto a la mesa	"Dibuja un círculo igual a éste"
10. Copia una cruz	Ambos sentados junto a la mesa	"Dibuja una cruz igual a ésta"
11. Copia un triángulo	Ambos sentados junto a la mesa	"Dibuja uno igual a este"
12. Copia un cuadrado	Ambos sentados junto a la mesa	"Dibuja uno igual"
13. Dibuja 9 o más partes fig. humana	Ambos sentados junto a la mesa	"Dibuja un niño"
14. Dibuja 6 o más partes fig. humana	Ambos sentados frente a la mesa	"Dibuja un niño"
15. Dibuja 5 o más partes fig. humana	Ambos sentados frente a la mesa	"Dibuja un niño"
16. Ordena por tamaño	Ambos sentados frente a la mesa	"Mira, estas barritas están ordenadas de más gran de a más chica" "¿Dónde ponemos estas otras barritas para que queden ordenadas"

## II SUB TEST LENGUAJE

Nº ITEM	POSICION	ADMINISTRACION
1. Reconoce grande y chico	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 6)	«Muéstrame la muñeca más grande» «ahora muéstrame la muñeca más chica»
2. Reconoce (+) y (-)	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 7)	«Muéstrame dónde hay más patos» «ahora muéstrame dónde hay menos patos»
3. Nombre animales 5 d 8	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 8)	¿Cómo se llama? ¿Qué es?
4. Nombra objetos 5 de 8	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 9)	«¿Cómo se llama?» ¿Qué es esto?
5. Reconoce largo y corto	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 10)	¿Cuál es la línea más larga? ¿Cuál es la línea más corta?
6. Verbaliza acciones 3 de 4	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 11)	¿Qué está haciendo?
7. Conoce la utilidad de objetos mínimo 4	Ambos sentados junto a la mesa	¿Para qué sirve? la cuchara el lápiz el jabón la escoba la cama la tijera
8. Discrimina pesado y liviano	Ambos sentados junto a la mesa (bolsa arena-esponja)	«Dame la más pesada» «Dame la más liviana»
9. Verbaliza su nombre y apellido	Ambos sentados junto a la mesa	¿Cómo te llamas? ¿Y qué más?
10. Identifica sexo	Ambos sentados junto a la mesa	¿Eres niño o niña?
11. Conoce el nombre de sus padres	Ambos sentados junto a la mesa	¿Cómo se llama tu papá? ¿Cómo se llama tu mamá?
12. Respuestas coherentes a 2 de 3 situaciones	Ambos sentados	a) ¿Qué haces tú cuando tienes hambre? b) ¿Qué haces tú cuando estás cansado?
13. Comprende preposiciones 2 de 3	Ambos de pie junto a la mesa	a) Pon el lápiz detrás de la silla b) Pon el lápiz sobre la mesa c) Pon el lápiz bajo la silla

14. Razona por analogía opuesta 2 de 3	Ambos sentados junto a la mesa	a) el fuego es caliente y el hielo es.....  b) el elefante es grande y el ratón es..... c) el papá es hombre y la mama es .....
15. Nombra 2 colores	Ambos sentados junto a la mesa	¿De qué color es éste?
16. Señala 2 colores	Ambos sentados junto a la mesa	«Muéstrame el amarillo... azul... rojo» Ubicados así: Azul - Amarillo - Rojo
17. Nombra 2 figuras Geométricas	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 12)	¿Cómo se llama esto?
18. Señala 2 figuras geométricas	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 12)	«Muéstrame el cuadrado, el triángulo, el círculo»
19. Describe escenas	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 13 y 14)	«Cuéntame qué esta pasando aquí»
20. Reconoce absurdos	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 15)	Mira bien este dibujo: ¿Qué tiene de raro?
21. Usa plurales	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 16)	¿Qué son éstas?
22. Reconoce antes y después	Ambos sentados junto a la mesa (lamina 17)	¿Qué pasó antes? ¿Qué pasó primero? ¿Qué pasó después?
23. Define 3 palabras	Ambos sentados junto a la mesa	a) ¿Qué es una manzana? b) ¿Qué es una pelota? c) ¿Qué es un zapato? d) ¿Qué es un abrigo?
24 Nombra características de objetos 2 o mas	Ambos sentados junto a la mesa	¿Cómo es esta pelota? (globo inflado o bolsa de arena) ¿Y qué más?

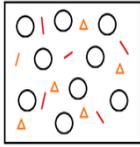
SC

### III SUB TEST MOTRICIDAD

Nº ITEM	POSICION	ADMINISTRACION
1. Salta con los dos pies juntos	Ambos de pie frente a frente	«Salta igual que yo»
2. Camina 10 pasos llevando un vaso de agua	Ambos de pie frente a frente	«Camina con este vaso hasta la puerta sin botar agua»
3. Lanza pelota en dirección determinada	Ambos de pie frente a frente a 1 metro de distancia	«Tíramela»
4. Se para en 1 pie sin apoyo por 10seg	Ambos de pie frente a frente lejos de la mesa	«Párate igual que yo»
5. Se para en 1 pie sin apoyo por 5seg	Ambos de pie frente a frente lejos de la mesa	«Párate igual que yo»
6. Se para en un pie sin apoyo por 1 seg.	Ambos de pie frente a frente lejos de la mesa	«Párate igual que yo»
7. Camina en punta de los pies 6 o mas paso	Ambos de pie frente a frente lejos de la mesa	«Camina en la punta de de pies igual que yo»
8. Salta 20 cm. con los pies juntos	Parado frente a hoja de oficio colocada en el suelo	«Salta igual que yo»
9. Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo	Uno frente al otro	«Salta igual que yo»
10. Coge una pelota	Uno frente al otro a 1 metro	«Juguemos a la pelota yo te la tiro y tú la pescas»
11. Camina hacia delante topando talón y punta	Al lado del niño	«Camina igual que yo»
12. Camina hacia atrás topando punta y talón	Al lado del niño	«Camina igual que yo»

SOLO

## ANEXO N°2 Planificaciones Clases

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N°1	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de coordinación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la coordinación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>- escuchar y seguir instrucciones</li> <li>- utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>- mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de coordinación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la coordinación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>- escuchar y seguir instrucciones</li> <li>- utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>- mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		
	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
<b>Inicio</b>	<p><b>Materiales:</b> 1 silbato</p> <p><b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos</p>	<p>Calentamiento dirigido. Trote con variantes coordinativas tales como, saltar obstáculos, tocar el suelo, cambiar de direcciones y sentido, ritmos de trote, entre otros.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Materiales:</b> Mini colchonetas Pelotas Silbato Conos Cuerdas Aros Mini vallas</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p>	<p><b>Juego 1: ¡Ha llegado una carta!</b> <i>Tipo de Juego:</i> Juego de ejercicio, juego simbólico. <i>Descripción:</i> Se disponen sentados los niños y niñas en la línea de fondo de la cancha. El profesor(a) dice "Ha llegado una carta", los niños responden "¿Para quién?", se nombra a un niño o niña, el cual debe decir "¿Qué dice?", y el profesor responde con una orden, por ejemplo, "Que de 5 pasos de gigante". El juego se repite reiteradamente cambiando las órdenes. <i>Variantes:</i> "¿Para quién?"  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos de niños o niñas</li> <li>- Gustos de comida</li> <li>- Características físicas</li> <li>- Todos los alumnos</li> <li>- Entre otros.</li> </ul> </p> <p><b>Juego 2: ¡Que no caiga, que no toque el suelo!</b> <i>Tipo de juego:</i> Juego de construcción, juego funcional o de acción. <i>Descripción:</i> Se disponen los alumnos en grupos de 3 ó 4 integrantes, los cuales deberán trasladar una pelota que estará sobre una mini colchoneta por el espacio dispuesto para la actividad, el cual consta de diferentes obstáculos organizados de manera aleatoria, los que deberán superar sin que ésta toque el suelo. <i>Variantes:</i> pelotas de diferente tamaño,</p> <p><b>Juego 3: ¡Enredados!</b> <i>Tipo de juego:</i> Juego de reglas. <i>Descripción:</i> Los alumnos se dividen en dos grupos, uno que estarán agachados y los otros de pie. Cuando el profesor toque el silbato sólo 1 vez, todos se quedan como están; en cambio, si toca el silbato 2 veces, se intercambian las posiciones, es decir, los que están de pie pasar a estar agachados, y los que están agachados pasan a estar de pie; por último, si el profesor toca el silbato 3 veces, todos deberán saltar y volver a la posición en la que se encontraban (agachados o de pie).</p>		
<b>Cierre</b>	<p><b>Materiales:</b> Ninguno</p> <p><b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos</p>	<p>Higiene personal.</p> <p>Retroalimentación de lo visto en clases.</p>		

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N°2	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demstrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> Pelotas Silbato  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Los alumnos trotarán dispersos por el terreno de juego. Al cabo de unos minutos, se agregarán pelotas las cuales deberán trasladar. Cuando la profesora toque el silbato, deberán intercambiarla libremente. Como variante, se les puede solicitar a los alumnos que, al intercambiar las pelotas lo hagan con una mano, con la otra, con ambas, entre medio de las piernas, entre otros.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b> Pelotas Elástico Silbato Aros  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Juego 1: ¡Guerra de Balones!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de reglas, juego cooperativo. <i>Descripción:</i> Se divide el terreno de juego en dos partes con un elástico. Se divide al curso en dos grupos, uno se ubica a un lado de la cancha, y el otro en el lado contrario. Cada equipo tendrá en su lado una cantidad determinada de pelotas, las cuales deberán lanzar al otro equipo al toque del silbato. Cuando la profesora toque nuevamente el silbato, se detiene el juego y los alumnos dejan de lanzar pelotas. Gana el equipo que menos pelotas tenga en su campo de juego. <i>Variantes:</i> Lanzar pelotas: <ul style="list-style-type: none"> <li>con una mano</li> <li>con ambas manos</li> <li>por debajo del elástico</li> <li>por arriba del elástico</li> <li>entre otros.</li> </ul> <b>Juego 2: ¡Explota pelota!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego asociativo, juego funcional o de acción. <i>Descripción:</i> Se divide al curso en 4 grupos, los cuales se ubicarán cada uno en una esquina del terreno de juego delimitada por un aro. Se le entregaran pelotas a cada equipo dependiendo de la cantidad de integrantes. Cuando la profesora toque el silbato, se enfrentarán solo al equipo que tienen al frente, al cual deberán quitarle sus pelotas, traerlas de a una a su equipo, y luego depositarla dentro del aro. Cuando la profesora nuevamente toque el silbato, los alumnos que están fuera de las bases (aros), deberán soltar las pelotas que tengan en la mano y dirigirse a su base a contar cuantas pelotas tiene su equipo. Gana el grupo que tenga más pelotas dentro del aro. Una vez que ya se enfrentaron al equipo del frente, ahora se enfrentarán también al equipo que tienen al lado y finalmente, se enfrentarán al equipo de al frente, de al lado, y de la diagonal al mismo tiempo.  <b>Juego 3: ¡Pelota independiente!</b> <i>Tipo de juego:</i> Estereotípicas rítmicas. <i>Descripción:</i> se organizarán balones de diferentes tamaños por todo el terreno de juego. Los alumnos de manera libre deberán manipularlo, ya sea de manera individual o grupal, como ellos lo deseen.		
	<b>Materiales:</b> Ninguno  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.		
	Cierre			

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase Nº 3	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
<b>Inicio</b>	<b>Materiales:</b> 1 silbato  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Trote con cambios de sentido y dirección, en diferentes niveles y ritmos.		
<b>Desarrollo</b>	<b>Materiales:</b> Balón Conos  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<p><b>Juego 1: ¡A formar vagones!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de manipulación, juego simbólico, juego de reglas.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en grupos de 4 a 5 integrantes formando hileras. El primero de cada grupo deberá correr hasta el otro lado de la cancha delimitado por un cono y posicionarse mirando hacia sus compañeros; una vez en el cono deberá gritar ¡"Vagón listo!" para que salga su segundo compañero. El segundo correrá hasta el primero posicionándose detrás de este y así sucesivamente hasta que todos lleguen al otro lado. Una vez todos en el otro lado, el primero deberá pasar su brazo por debajo de sus piernas y el segundo deberá sujetar de la mano al primero asemejando una unión entre vagones y así hasta el último; una vez juntos deberán correr sin separarse hasta el otro lado para marcar un punto.</p> <p><b>Juego 2: ¡Yo voy!</b>  <i>Tipo de juego:</i> Juego funcional o de acción, juego de ejercicio.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en dos grupos iguales. Se colocará un balón en el centro de la cancha y cada alumno con un número previamente designado se posicionará boca abajo en los extremos de la cancha, esperando la señal del profesor para salir. El profesor deberá elegir un número, mediante el cual en ambos grupos el alumno(a) con el número seleccionado deberá levantarse y correr para obtener el balón que se encuentra en el centro. El alumno que llega primero obtiene un punto para su equipo.  <i>Variantes:</i>  - Posición de salida  - De espaldas los alumnos, sin ver el balón cambiar la posición del balón  - Balón en movimiento</p> <p><b>Juego 3: ¡Soy un animal!</b>  <i>Tipo de juego:</i> Estereotípicas rítmicas, juego asociativo.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán libremente en el espacio. A la señal del profesor cada alumno se convertirá en un animal libremente y se comenzará a desplazar según ellos estimen necesario para parecerse al animal seleccionado. El profesor irá repitiendo la señal de manera que los alumnos vayan seleccionando diferentes animales.  <i>Variantes:</i>  - Según los animales evidenciados en el momento, el profesor seleccionará uno y todos los alumnos con dicho animal se deberán juntar.</p>		
<b>Cierre</b>	<b>Materiales:</b> Ninguno  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Explicación de los beneficios del juego frente a la locomoción.  Retroalimentación de lo visto en clases.		

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N° 4	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de estabilidad, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la estabilidad a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de estabilidad, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la estabilidad a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Trote con cambios de sentido y dirección, en diferentes niveles y ritmos. A la señal del profesor deberán adoptar una postura y mantenerla por un tiempo determinado, para luego seguir desplazándose.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b> Materiales que permitan el desplazamiento en distintos niveles  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<p><b>Juego 1: ¡Estatua!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de ejercicio, juego simbólico.  <i>Descripción:</i> Juego de percusión. Un alumno pilla y los otros escapan. Al ser pillado los alumnos deben adoptar una postura de equilibrio. Para ser librado un compañero deberá posicionarse en frente e imitar la postura por 5 segundos.  <i>Variantes:</i>            - Cantidad de pilladores            - Desplazamientos en grupos</p> <p><b>Juego 2: ¡Cópíame!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de comportamiento observador.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en grupos de 3 a 5 integrantes. 1 de los integrantes deberá adoptar una postura de estabilidad y los demás deberán imitar la postura. El alumno que dure más tiempo en la postura pasará a dar la siguiente postura de estabilidad.  <i>Variantes:</i>            - Estabilidad en parejas, dos personas hacen una postura y los otros dos lo imitan</p> <p><b>Juego 3: ¡Explora el desorden!</b>  <i>Tipo de juego:</i> Juego paralelo, juego asociativo.  <i>Descripción:</i> Diferentes materiales se dispondrán en el espacio delimitado. Los alumnos se desplazarán libremente a través de los materiales que se encontrarán en distintos niveles generando situaciones de inestabilidad.  <i>Variantes:</i>            - Tipos de desplazamientos</p>		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase Nº 5	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Trote, posterior a este desplazamiento en parejas en distintos sentidos; al sonido del silbato deberán juntarse con su pareja y dar un pase.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b> Conos  Bolitas de papel  Pañuelos  Pelotas y balones de distintos tamaños  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<p><b>Juego 1: ¡El chino y el mexicano!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego asociativo, juego funcional, juego de construcción.  <i>Descripción:</i> Grupos pares dependiendo de la cantidad de alumnos. En el espacio se encontrarán lentejas dispuestas boca abajo (chinos) y boca arriba (mexicanos); cada grupo será chino o mexicano y a la señal del profesor deberá reposicionar las lentejas de acuerdo a si son chinos o mexicanos.            El grupo con más lentejas iguales a su equipo gana.</p> <p><b>Juego 2: ¡Guerra de papeles!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de construcción, juego de reglas, juego asociativo.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en dos grupos, uno en cada mitad de la cancha. Cada grupo tendrá en la parte de atrás una cierta cantidad de bolitas de papel. A la señal del profesor cada alumno deberá ir a buscar una bolita de papel y lanzarla hacia el otro lado de la cancha, creando una guerra de papeles. El equipo con más papeles en su lado pierde. Al finalizar la actividad los alumnos deberán ayudar a recoger todos los papeles.            Variantes:            - Se seleccionarán integrantes para recoger pelotitas y otros para lanzarlas</p> <p><b>Juego 3: ¡Pelotas!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de ejercicio, juego cooperativo.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en grupos iguales de 3 a 5 personas ordenados en hileras en un extremo de la cancha. En el centro de la cancha se dispondrán pelotas y balones de distintos tipos. A la señal del profesor el primero de cada hilera deberá correr al centro tomar una pelota cualquiera sea y llevarla al otro lado de la cancha de la manera en que cada uno estime conveniente. Al llegar el primero deberá gritar "Listo" para que salga el segundo y se repita la acción.            Variantes:            - No se debe llevar la pelota durante el desplazamiento (en brazos sin realizar una acción sobre esta)</p>		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N°6	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido con cambio de dirección, velocidad y tipos de desplazamiento.		
Desarrollo	Materiales:	<p><b>Juego 1: ¡La estatua salva!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego paralelo, juego de ejercicio.  <i>Descripción:</i> Persecución por parejas. Un participante persigue a su compañero e intenta capturarlo. Si lo consigue, habrá cambio de funciones. Se les dará un tiempo máximo para alcanzar al compañero. Aunque en ese tiempo no haya logrado cazarlo se cambia de funciones igualmente.</p> <p><b>Juego 2: ¡El Semáforo!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego de reglas, juego solitario.  <i>Descripción:</i> Todos los alumnos se ubicarán de pie en la línea de fondo de la cancha. El profesor se ubicará al otro extremo de la cancha (semáforo). Habrá petos de 3 colores; verde: correr, amarillo: caminar y peto rojo: detenerse de inmediato. La profesora, ira levantando los petos y de acuerdo con el color, los alumnos deben realizar la acción que corresponda. El alumno que logre llegar primero donde está el profesor, respetando los tiempos de detención, será el ganador.  <i>Variantes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un alumno puede ser el semáforo</li> <li>- Pueden desplazarse hasta llegar al semáforo, adoptando diversas posturas corporales</li> </ul> <p><b>Juego 3: ¡Hombres de Negro!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego paralelo, estereotípicas rítmicas.  <i>Descripción:</i> El curso se situará en la línea de fondo de la cancha, excepto dos alumnos que serán "hombres de negro" los cuales se ubicarán sobre la línea de centro del terreno de juego. Los hombres de negro preguntarán "¿Quién le tiene miedo al hombre de negro?", el curso responderá "Yo no", entonces los hombres les dirán "Entonces corran". El alumno que es tocado por los hombres de negro (que sólo se desplazaran sobre la línea de centro), deberá unirse a ellos y tener el mismo rol. El niño o niña que logre llegar al final del juego, sin ser tocado por ningún hombre de negro, será el ganador.</p>		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase Nº 7	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de coordinación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la coordinación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de coordinación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la coordinación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato o pandero  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. trote con variantes según ritmo de pandero.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b> Conos  Música  Papel Higiénico  Aros  Tiza (opcional)  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Juego 1: ¡La cadena de papel!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de acción, juego de construcción. <i>Descripción:</i> Se disponen los alumnos en grupos de 8 o más integrantes. Un papel de confort por cada grupo. El primero del grupo deberá enrollar el papel higiénico sobre el mismo y pasarlo al segundo y así sucesivamente hasta que estén todos enrollados con al menos una vuelta por cada uno. Una vez enrollados, desde atrás hacia adelante deberán pasar el confort desenrollándolo hasta llegar al primero. Si el papel se rompe el equipo pierde.  <b>Juego 2: ¡Luche musical!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego asociativo, juego cooperativo. <i>Descripción:</i> Los alumnos se dispondrán en grupos para mayor implicancia motriz. Por cada grupo habrá un luche construido por aros o tiza. Al sonar la música los alumnos deberán ir pasando el luche rápidamente y volver a ubicarse para pasar nuevamente. Una vez detenida la canción los alumnos que se encuentren dentro del luche deberán correr hasta el otro extremo de la cancha saltar a través de un aro 3 veces y volver. El primero dará un punto al equipo. De no haber nadie dentro del luche el primero del equipo deberá correr.  <b>Juego 3: ¡Pinta en cadena!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de ejercicio, juego cooperativo. <i>Descripción:</i> Juego de persecución. Uno parte pillando. Los alumnos resultarán pillados al ser tocados; una vez pillados se deberán tomar de la mano con el pillador y seguirán pillando juntos formando una cadena y así sucesivamente hasta pillarlos a todos.		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N°8	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de manipulación, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la manipulación a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> pelota <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Desplazamientos con balones en distintos niveles, direcciones, y velocidades.		
Desarrollo	Materiales:	<b>Juego 1: ¡Pinta balón!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de acoso y derribo, estereotípicas rítmicas. <i>Descripción:</i> Los alumnos se encuentran dispersos en la cancha. 4 alumnos serán los pilladores, los cuales para pillar deben tocar con el balón al compañero. Una vez pillado, el pillador entrega el balón al pillado para que éste tome el rol. El balón no puede ser lanzado.		
	<b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Juego 2: ¡La Bomba!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego paralelo, juego cooperativo. <i>Descripción:</i> Se forman grupos de 10 alumnos. En un círculo se van dando pases continuos con la mano, mientras uno queda en el centro en cuclillas. El que queda al centro debe taparse los ojos y contar mentalmente hasta 15. Una vez que llega a este número debe pararse y gritar "Bomba" y el que tiene la pelota pasa al medio.		
Cierre	Materiales:	<b>Juego 3: ¡Construye tú mundo!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de construcción, juego de acción, juego asociativo. <i>Descripción:</i> Se dividirá al curso en 6 grupos. La profesora dispondrá libremente en el terreno de juego, material a disposición completa de los alumnos. Cuando la profesora lo indique, los alumnos deberán salir a buscar el material, recolectando la mayor cantidad posible. Una vez que ya recolectaron todo el material, viene la segunda parte del juego en que los alumnos deberán crear su mundo con el material que juntaron. Una vez creados los mundos, le contarán a sus compañeros en que consiste.		
	<b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.		

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N°9	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de estabilidad y equilibrio, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la estabilidad y equilibrio a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de estabilidad y equilibrio, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeta a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la estabilidad y equilibrio a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad <b>OA11</b></li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido con variantes. Los niños y niñas estarán moviéndose libremente por el terreno de juego. Cuando el profesor toque el silbato, deberán prestar atención, ya que el profesor les solicitará que adopten diferentes posturas en equilibrio, que se junten de a varios y formen una figura, entre otros.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b> Aros 1 pandero Banca zueca Cuerdas Colchonetas Mini colchonetas Trampolín Mini vallas Arquitectura blanda  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<b>Juego 1: ¡El vigilante!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego de reglas, juego funcional. <i>Descripción:</i> Se divide al curso en 5 grupos. Cada equipo escogerá a un compañero que será el "vigilante", el resto serán los vigilados. Cuando el vigilante, baje la cabeza y cierre los ojos, los vigilados podrán moverse sin preocupación, pero a penas el vigilante levante su cabeza, estos deberán quedarse quietos de inmediato. Si el vigilante se percata que un integrante de su grupo se movió, habrá cambio de roles. <i>Variante:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>un solo grupo, un vigilante.</li> </ul> <b>Juego 2: ¡Aro musical!</b> <i>Tipo de juego:</i> juego simbólico. <i>Descripción:</i> En el centro del terreno de juego, se dispondrán aros organizados en forma de círculo (considerando 1 para cada alumno). Cuando comience la música, los alumnos deberán ir de aro en aro al ritmo de ella. Se detiene la canción y ellos deberán quedarse en posición de estatua adoptando una posición de estabilidad. Si uno se mueve, se le quitará el aro y deberá reubicarse en otro junto a algún compañero. Si todos los niños permanecen quietos, se continúa jugando. Aquel niño que quedo sin aro, y que se unió a un compañero, cuando se detenga nuevamente la música, entre los dos deberán realizar una posición de estabilidad y no moverse.  <b>Juego 3: ¡Bajo el mar!</b> <i>Tipo de juego:</i> estereotípicas rítmicas. <i>Descripción:</i> Este juego tendrá una temática que será entregada por la profesora. Todos los niños y niñas se situarán debajo del mar, en el fondo del océano. Gracias al material que estará dispuesto libremente por el terreno de juego, ellos deberán ir explorando como se mueven los animales bajo el mar, y los lugares ocultos por los que estos deben pasar.		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

Educación Física y Salud		Unidad: Juego Psicomotriz	Clase N° 10	Bloque de 45 Minutos
Objetivos de aprendizaje		Indicadores de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participar activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demostrar una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respetar a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explorar la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce los beneficios del juego frente a su desarrollo durante la clase.</li> <li>Participa activamente en actividades lúdicas de locomoción, a través de juegos psicomotrices propuestos por el profesor para desarrollar habilidades motrices y cognitivas entorno a un contexto de enseñanza – aprendizaje.</li> <li>Demuestra una actitud positiva frente a las diferentes actividades, resolviendo las tareas planteadas y proponiendo nuevas ideas entorno al desarrollo del juego.</li> <li>Respeto a sus compañeros y al profesor, normas de convivencia y reglas básicas de cada juego, para generar un clima de aprendizaje propicio y efectivo que fomente el aprendizaje significativo y el desarrollo valórico.</li> <li>Explora la locomoción a través de la participación en diferentes juegos, para generar experiencias en diferentes contextos a partir de un mismo concepto.</li> <li>Practica actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar un calentamiento mediante un juego</li> <li>escuchar y seguir instrucciones</li> <li>utilizar implementos bajo supervisión</li> <li>mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad OA11</li> </ul> </li> </ul>		
Inicio	Materiales y tiempo	Actividades Sugeridas		Representación
	<b>Materiales:</b> 1 silbato o pandero  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Calentamiento dirigido. Desplazamiento libre por el espacio delimitado, en diferentes direcciones y sentidos, niveles y ritmos.		
Desarrollo	<b>Materiales:</b>  <b>Tiempo:</b> 30 minutos	<p><b>Juego 1: ¡Canguros y burros!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego paralelo, juego de ejercicio.  <i>Descripción:</i> Los alumnos se disponen en dos grupos, canguros y burros. Estos se encontrarán sentados y de espaldas en el centro de la cancha. El profesor comenzará a contar una historia y en el momento en que mencione a los "Canguros" o los "Burros", el grupo respectivo deberá levantarse y correr hacia el extremo de la cancha. El grupo contrario deberá correr e intentar pillar al compañero que se encontraba en su espalda. Una vez realizado, vuelven a sus posiciones y se continúa la historia.</p> <p><b>Juego 2: ¡Quitar la bandera!</b>  <i>Tipo de juego:</i> juego colaborativo, juego de acción.  <i>Descripción:</i> Dos equipos. Cada equipo se dispondrá en un lado de la cancha con petos respectivos del mismo color. En cada arco se ubicará una bandera que cada equipo deberá defender. El objetivo del juego consiste en que el equipo adversario deberá entrar al área delimitada donde se encuentra la bandera enemiga tomarla y llevarla a la base aliada, para conseguir un punto. Para defender la bandera los alumnos deben tocar a los compañeros rivales que ingresan a su campo y estos al ser pillados deben volver a su lado de la cancha, en caso de llevar la bandera deben entregarla y volver a su lado respectivo. Una vez dentro del área de la bandera los alumnos no pueden ser pillados hasta que salgan de esta. Los alumnos solo pueden ser pillados si se encuentran en el lado adversario.            Variantes:            - Pañuelos en la cola, para pillar deben ser quitados y devueltos una vez pillados.</p> <p><b>Juego 3: ¡Musical del movimiento!</b>  <i>Tipo de juego:</i> Estereotípicas rítmicas, juego paralelo.  <i>Descripción:</i> Los alumnos deberán desplazarse libremente en diferentes direcciones y sentidos, niveles, ritmos y velocidades en la cancha al ritmo de la música.</p>		
	Cierre	<b>Materiales:</b> Ninguno  <b>Tiempo:</b> 7 a 10 minutos	Higiene personal.  Retroalimentación de lo visto en clases.	

## ANEXO N°3 Comunicación Apoderados



Santiago, 1 de agosto del 2018

### Evaluación Desarrollo Motriz y Cognitivo

Agosto 1, 2 y 3

Estimados Padres y Apoderados:

Tengo el agrado de informarles que su hijo(a) ha sido seleccionado para participar como muestra representativa de un estudio que permite verificar la mejora del desarrollo motriz y cognitivo a partir de la aplicación de una unidad didáctica basada en juegos en niños de 4 a 5 años, según la estructura propuesta por el Currículum Nacional Chileno, para evidenciar su importancia dentro del desarrollo integral de los infantes en 12 sesiones.

Esta evaluación se realizará en base a un test estandarizado llamado Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), el cual permite evaluar el desarrollo psicomotor, es decir si el desarrollo del niño está normal o si está bajo lo esperado para su edad. El test evalúa al niño en tres áreas fundamentales: coordinación, lenguaje y motricidad. En este estudio, sólo se evaluará el área motriz y del lenguaje, al comienzo y término de aplicación de la unidad didáctica.

El TEPSI tiene adecuadas características psicométricas, lo que permite que sus resultados sean objetivos, válidos y confiables. En cuanto a confiabilidad, el test tiene estudios de consistencia interna, de concordancia entre examinadores y del grado de discriminación del test y de sus ítems. En cuanto a su validez, se ha estudiado tanto su validez de constructo como la validez con otros test internacionalmente conocidos.

Agradecería su colaboración con este estudio.

Se despide cordialmente,

Bárbara Prieto V.  
Profesora Ed. Física

---

Yo, \_\_\_\_\_, apoderado/a de \_\_\_\_\_  
autorizo a mi hijo/a participar en la evaluación de desarrollo  
psicomotriz motriz y cognitivo a realizarse en base a TEPSI.

|  
\_\_\_\_\_  
Firma apoderado

Lo Beltrán 8751 - Vitacura · Teléfono 7542500 · e-mail sanesteban@colegiosdiaconales.cl