REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVASSAN JUAN APÓSTOL Y HUNTER, AREQUIPA – 2015

Tesis presentada por lasBachilleres:
CLAUDIA ALEJANDRA ALCOCER VALDIVIA
KATIA MELIZA DÍAZ LAJO

Para obtener el Título Profesional de
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AREQUIPA – PERÚ
2015

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

A mis padres, porque cada paso que logro dar día a día es gracias a su ejemplo de coraje y fortaleza; a mi hermano por alentarme a seguir y así cumplir mis metas; a todos gracias por el apoyo, confianza y amor; y por último gracias a Dios que siempre me da muestra de su presencia cada día.

Claudia

A Dios por regalarme cada maravilloso día para cumplir mis metas; a mis padres por su amor, trabajo y sacrifícios gracias a ustedeshellegado hasta aquí; a mi esposo por su amor incondicional y a ti mi princesa María Fernanda, mi motivo para ser cada díamejor.
Los amo.

Katia

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

"No comprimas con mucha fuerza y vigor la mano de un niño tierno. Protegedme de la sabiduría que no llora, de la filosofía que no ríe y de la grandeza que no se inclina ante los niños".

KHALIL GIBRAN

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ÍNDICE

DEDICATORIA
EPIGRAFE

RESUMEN 6

ABSTRACT 8

INTRODUCCIÓN 10

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEORICO 12

1. OBJETO DE ESTUDIO 12
2. CONCEPTOS BÁSICOS 15

2.1 El Juego Simbólico 15
2.1.1 Definición de Juego 15
2.1.2 Bases Teóricas del Juego Simbólico 16
2.1.3 Cómo es el desarrollo del juego simbólico y cuál su evolución 19
2.1.4 Características del juego simbólico 20
2.1.5 Clasificación del juego según Piaget 22
2.1.6 Nueva propuesta de clasificación del juego 24
2.1.7 Capacidades que se desarrolla con el juego simbólico 26
2.1.7.1 Capacidades sociales y emocionales: 26
2.1.7.2 Capacidades del lenguaje: 27
2.1.7.3 Capacidades del pensamiento 27
2.1.8 El rol del educador en el juego 28
2.1.9 Influencia de juego en el desarrollo de la personalidad 29
2.2 Expresión Corporal 33
2.2.1 Definiciones 33
2.2.2 Bases Teóricas de la expresión corporal 37
2.2.3 Movimiento corporal y posturas 38
2.2.3.1 El gesto 39
2.2.3.2 El Movimiento 41
2.2.3.3 Ritmo y movimiento 42
2.2.3.4 La danza 42
2.2.4 La danza favorece en el desarrollo de los niños 43
2.2.5 Juego simbólico y juego dramático 44
2.2.5.1 Juegos motores o funcionales 45
2.2.5.2 Juegos simbólicos o de ficción 45
2.2.5.3 Juego dramático 46
2.2.6 La expresión corporal como ayuda en la construcción de la identidad y la autonomía personal en los niños 47
2.2.7 Importancia de Expresión Corporal 48

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

2.2.8 Propósitos de la expresión corporal 49
2.2.8.1 Objetivos físicos 49
2.2.8.2 Objetivos sociales 49
2.2.8.3 Objetivos psíquicos 50
2.2.9 Beneficios de la expresión corporal 50
3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS 52
4. HIPÓTESIS, VARIABLE(S) E INDICADOR(ES) 55
a. Hipótesis 55
b. Cuadro de variables e indicadores 55

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO OPERACIONAL 56

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN 56
1.1 Técnicas 56
1.2 Instrumentos 56
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN 58
2.1 Ámbito geográfico 58
2.2 Unidades de estudio 58
2.2.1 Universo Cualitativo 58
2.2.2 Universo Cuantitativo 58
2.2.3 Ubicación temporal 58
3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 59

CAPÍTULO III

RESULTADOS 60

CONCLUSIONES 93

SUGERENCIAS 94

BIBLIOGRAFÍA 95

ANEXOS 100

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

RESUMEN

El presente informe de investigación titula: EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN JUAN APÓSTOL Y HUNTER, AREQUIPA – 2015.

Presenta como variables de estudio: se estudia el juego simbólico con los indicadores: imitación de roles, juego libre, expresión verbal y expresión corporal yla expresión corporal con los indicadores de movimientos, posturas, gestos y desplazamientos.

Los objetivos que dirigieron la investigación fueron: identificar las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la I.E. San Juan Apóstol, en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal; identificar las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la I.E. Hunter, en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal; determinar las semejanzas y diferencias de las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de las I.E. San Juan Apóstol y Hunter en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal.

La técnica aplicada fue la observación y el instrumento una ficha de observación.

La hipótesis planteada fue:Dado que el juego simbólico consiste en simular situaciones, objetos y personajes como si estuvieran pasando en la realidad y la expresión corporal permite todo tipo de exteriorización que tenga como vehículo el cuerpo humano de forma libre y espontánea; es probable que los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter tengan similares características en las actividades con respecto al juego simbólico y la expresión corporal.

En cuanto a los resultados se puede afirmar que las características como el juego libre, imitación de roles, expresión verbal y representación corporal; presentadas entre los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol y Hunter, en cuanto a las semejanzas,en ambas Instituciones Educativaslos niños y niñas si demuestran un desarrollo del juego simbólico ya que son capaces de realizar dichas característicasy como diferencia más significativa, se encuentra que en la Institución

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Educativa San Juan Apóstol los niños y niñas no demostraron mucho desarrollo de la expresión corporal en cuanto a movimientos, posturas, gestos y desplazamientos; mientras que en la Institución Educativa Hunter sí lo hicieron.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ABSTRACT

This research report entitled:SYMBOLIC PLAY AND CORPORAL EXPRESSION IN CHILDREN OF INITIAL LEVEL OF EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF SAN JUAN APÓSTOL AND HUNTER, AREQUIPA - 2015.

It presented as variables of study: the first variable is the symbolic game with indicators: imitation of roles, play free, verbal expression and corporal expression, which include the sub-indicators: represents characters circus, imitate different animals in a circus, use in their games: sticks, boxes, fabrics, ropes, others; representation makes games based on stories, songs, puppets, mimics; onomatopoeic sounds of animals; voice suited the character imitating and your body adapts to the characteristics of the characters or animals that mimics. The second variable corporal expression with indicators: movements, postures, gestures and displacements; sub-indicators including: makesextensive and fine movements; moves in different rhythms: slow, normal, fast; coordinated movements of arms and hands; adopts different positions: upright, tilted, bending over; imitates gestures of emotions, moves in different directions: forward, backward, sideways, toward the other and displacements with natural movements in space: walking, running, jumping.

Who led the research objectives were to identify the characteristics that show children the initial level of the I.E. San Juan Apóstol, regarding the Symbolic Game and corporal expression, identify the characteristics that show children of initial level I.E. Hunter regarding the Symbolic Game and corporal expression and identify similarities and differences in the characteristics that show children the initial level of the I.E.San Juan Apóstol and Hunter as the Symbolic Game and corporal expression.

The technique used was the observation instrument and a form of observation.

The hypothesis was, if symbolic play and corporal expression play a decisive role in the development of children as these promote social skills, communication, vivid evocation of events; and the movement and orientation in space, it is likely that children's initial level of I.E. San Juan Apóstol and Hunter have similar characteristics in terms of Symbolic Play and corporal expression.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

In terms of results we can say that the features presented between children on the initial level of I.E. San Juan Apóstol and Hunter similarities regarding both Educational Institutions are adjusting to reality and as most significant difference, one has a percentage of children in the I.E. San Juan Apóstolhas not yet managed to develop these characteristics.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado ponemos a su consideración el presente trabajo de investigación titulado: EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN JUAN APÓSTOL Y HUNTER, AREQUIPA – 2015.

El presente estudio tiene como objetivos identificar las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol y los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Hunter, en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal, así como determinar las semejanzas y diferencias de estas características de ambas instituciones en la ciudad de Arequipa.

La educación inicial es uno de los niveles que para el docente obliga a mirar a profundidad, ya que el niño o niña en esta etapa fija diferentes puntos los cuales marcarán la ruta para el desarrollo de capacidades, competencias y habilidades que formarán a un estudiante en el marco del desarrollo integral; un espacio privilegiado para este es el juego.

El escenario del juego como tal, y más aún como es el juego simbólico marca la importancia de nuestra investigación, ya que este juego permite que el niño y la niña adquieran la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puedan recordar imágenes de acontecimientos vividos. En la etapa de 4 a 7 años el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de distorsión, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

El tema de investigación debe ser tratado e investigado debido a la poca atención y tratamiento que se da al juego simbólico, en la etapa inicial del niño, por el logro de sus capacidades y habilidades que este le proporciona si se construye un óptimo escenario.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

La presente investigación consta de tres capítulos: en el primer capítulo se encuentra el planteamiento teórico; contiene el respaldo y fundamentos teóricos de las variables estudiadas en relación al objeto investigado, así como la formulación de hipótesis.

En el segundo capítulo tenemos el planteamiento operacional y estrategias de la recolección de datos relacionados al campo de verificación.

En el tercer capítulo podemos observar los resultados obtenidos, que presentamos en cuadros estadísticos, gráficas, descripción e interpretación respectivamente.

La investigación fue posible gracias al Programa de Educación, autoridades y docentes de la Universidad Católica de Santa María; al personal directivo, docentes responsables y niños de las instituciones educativas San Juan Apóstol y Hunter, quienes facilitaron las condiciones para el objetivo propuesto.

Arequipa, Junio 2015

Las Autoras

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEORICO

1. OBJETO DE ESTUDIO

El juego simbólico es importante en la educación infantil, ya que los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad, permitiéndoles explorar y conocer de manera significativa el mundo que los rodea.

La expresión corporal se encuentra inmersa en el ámbito educativo y pretende que el niño tome conciencia de su cuerpo, ya que lo emplea para relacionarse con su mundo externo mediante gestos y movimientos, siendo este el principio y el final de sus vivencias emocionales.

A través de esta investigación podemos distinguir la relación entre el juego simbólico y la expresión corporal, para lograr un desarrollo integral.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Las características y la importancia del juego simbólico y la expresión corporal, benefician sus posibilidades expresivas, creativas y de comunicación, además de las facultades físicas y mentales que permiten conocerse cada uno a sí mismo. Mediante esta investigación veremos la correlación que se da en el juego simbólico y la expresión corporal.

Tomando en cuenta estos puntos, es que hemos escogido como tema de investigación:

El juego simbólico y la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones EducativasSan Juan Apóstol y Hunter, Arequipa, 2015.

Esta investigación se enmarca en el área de ciencias sociales y en la línea del educando; tiene como primer variable de estudio: el juego simbólico; cuyos indicadores son: imitación de roles, juego libre, expresión verbal y expresión corporal; y presenta como segunda variable de estudio: la expresión corporal; cuyos indicadores son: movimientos, posturas, gestos y desplazamientos.

Además se plantearon las siguientes interrogantes:¿Qué características manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol, en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal?; ¿Qué características manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Hunter en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal?; ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias entre las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter en cuanto al Juego Simbólico y la Expresión Corporal?.

El estudio de investigación pertenece al nivel**descriptivo y comparativo**y el tipo es de **campo.**

Los objetivos que se trazaron para llevar a cabo esta investigación son:identificar las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol, en cuanto al juego simbólico y la expresión corporal; identificar las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de la

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Institución Educativa Hunter en cuanto al juego simbólico y la expresión corporal; determinar las semejanzas y diferencias de las características que manifiestan los niños y niñas del nivel inicial de las Institución Educativa San Juan Apóstol y Hunter en cuanto al juego simbólico y la expresión corporal.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

2. CONCEPTOS BÁSICOS

2.1 El Juego Simbólico

2.1.1 Definición de Juego

Para Chateau (1958)[1] menciona que el: "Juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño" (p.22)

Según Ortega (1992)[2] indica que:

El juego infantil establece una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una época de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una correspondencia con las otras personas que le reconocerá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una eficiente comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va formarse, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas (p.20)

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

Por otro lado Huizinga (1972) expresó una de las definiciones más completas de juego, al manifestar que:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden

[1]Chateau, J. (1958), Psicología de los juegos infantiles. P.22
[2] Ortega, R. (1992): El juego infantil y la construcción social del conocimiento. P. 20

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p.5)

En el Congreso Internacional de la Asociación Española de Logopedia, (2014) el juego simbólico consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Es por tanto, un marco lúdico donde se manifiestan y exteriorizan las experiencias sociales y personales, considerado también un signo precoz de la capacidad comunicativa y subjetiva de los niños pequeños, pues el dominio de las interacciones sociales se basa en la capacidad para entender y leer el pensamiento, predecir conductas y adecuar las acciones propias a situaciones determinadas.

Para Hirtz, (2011)[3] Los juegos simbólicos son juegos en los cuales los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Sucede cuando, por ejemplo, los niños juegan a ser superhéroes, las niñas juegan ser las mamás de las muñecas y demás. Veamos en este post sus beneficios y demás particularidades de este tipo de juego (párr. 1)

Estos juegos son los llamados juegos simbólicos, juegos en los cuales los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad.

2.1.2 Bases Teóricas del Juego Simbólico

Para Prieto, y Medina, (1974) este pensamiento o «enfoque funcional», que subyace a la solución psicológica del juego infantil a través de la historia de la psicología, ha tenido su explicación inicial, sobre todo, a finales del siglo XIX, en la teoría «laboral» del juego de Wundt (1887) y en la del «pre-ejercicio» de Groos (1902). Para Wundt el comienzo del juego está en el trabajo, en las formas sociales del trabajo. El juego infantil sin propósito positivista, por el simple placer de la acción, es un correlato de la rapidez laboral de forma que el niño, a través del juego va distinguiendo, agradablemente, aprendizajes e

[3]Hirtz, B. (2011) ¿Qué es el juego simbólico? Párr. 1

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

independizando energías que después utilizará en los modelos laborales de la vida adulta. También Koffka (1934), representante de la escuela gestáltica, pensó en el juego como movimiento basada en la inmadurez de la infancia. El desarrollo del niño es un transcurso en el que se van construyendo, continuamente, estructuras básicas de interdependencia entre sí.

El autor más representativo de esta corriente o teoría estructural es Piaget, cuyas ideas sobre la actividad lúdica se exponen en tres trabajos fundamentales: El criterio moral en el niño (l 932), la formación del símbolo en el niño (196 1) (el más relevante) y el estudio sobre el desarrollo de las representaciones imaginadas (1966). Para el autor el juego es una conducta o actividad auto orientada hacia sí misma; «autotélica», es decir, que encuentra el fin u ubicación en sí misma.

En las representaciones de comportamiento del niño hay siempre dos dimensiones: la de «acomodación» y la de «asimilación» (Piaget, 1961). La «asimilación» es el proceso mediante el cual el niño trata de reunir el medio ambiente a sus propios esquemas de pensamiento y conducta; la «acomodación» es el proceso psicológico mediante el cual el niño modifica sus propios esquemas de pensamiento y conducta a los objetos o requerimientos del medio.

Para Piaget (1961) citado en Guzmán y Hernández, (1993) dice que el autor considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas que le permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee y la adaptación de sus esquemas al mundo, las explica como la enseñanza-aprendizaje y a su vez establece 4 etapas para el desarrollo cognitivo: sensomotor, preoperacional y operaciones concretas.

Piaget establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa preoperacional. Según este autor el símbolo lúdico es imperioso para desarrollar la inteligencia, en él, se refleja el pensamiento individualista y generalmente se observan los compromisos e intereses del niño: ansiedades, dudas, aversiones, irritación y es la primera forma que tiene de simbolizar el

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

entorno que le envuelve. De acuerdo a Prieto y Medina (2005), y siguiendo a Piaget, citado por Guzmán y Hernández, (1993) enfatizan que el juego simbólico va abriendo, así, las condiciones para una forma de la realidad más desarrollada que la derivada de sus emociones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un proporción permanente entre la asimilación y la acomodación . Bruner, decía que jugar es para el niño una forma o condiciónde utilización de su mente ante el mundo que le encierra y a través del juego pone a prueba una composición de pensamiento, imaginación y lenguaje.

Para este autor, según hace referencia Prieto y Medina (2005), el juego es un modo absoluto de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia, fundamentalmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor elemental que facilita la adquisición del lenguaje.

Como bien hemos visto y señalado a lo largo de todo el trabajo, y observando las teorías de los numerosos autores, muchos de ellos coinciden en que el juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad.

Es por ello, que en este trabajo consideramos importante trabajar el juego simbólico, pero trabajarlo desde una perspectiva a través de la cual ayudemos a nuestros alumnos a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea, es decir, aplicar el juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social.

Pero antes de ello, debemos hacer referencia a esas limitaciones del pensamiento infantil que hacen que el/la niño/a vea tan complejo el mundo que le rodea.

Para Vygotsky (1982) el juego simbólico tiene una perspectiva socio cultural, considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño y a

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

su vez, este autor hace una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende. Según Prieto y Medina (2005), y haciendo referencia a Vygotsky (1982), el simbolismo del juego es el resultado de una actividad compleja en la que ocurren las necesidades de satisfacción de deseos, la imaginación proyectada sobre lo no realizado y los símbolos culturales concretos, y es por ello que el niño satisface las reglas culturales de la actividad que representa. El juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está sometido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y asimila pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo.

Así mismo el autor afirma que es a partir de los tres años, cuando el niño empieza a ser consciente entre la separación entre significante y significado, es decir, entre lo que es y lo que podría ser, además afirma que antes del juego no hay imaginación y es en éste, donde se desarrolla la imaginación y la creatividad porque en cada uno de los juegos se desarrollan elementos de la experiencia pasada, brindando un estímulo a la creatividad intelectual.

2.1.3 Cómo es el desarrollo del juego simbólico y cuál su evolución

En el Congreso Internacional de la Asociación Española de Logopedia, (2014) llegaron a la conclusión que el juego simbólico inicia sobre los dos años, siendo un juego natural en el que se va provocando cambios esenciales a medida que el niño desenvuelve su capacidad para imaginar y crear diversos contextos y situaciones.

En primer lugar, el niño inicia a practicar el “como si…” (Como si durmiese, como si comiese, etc.) O conjetura estos actos en otros, como puede ser el oso de peluche (el oso duerme, el oso come, etc.).

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Seguidamente, el símbolo es un poco más complicado y su imaginación va más allá cuando un objeto se convierte en otro: una piedra es un coche, o una cuchara es un avión. De este modo, el juego simbólico es cada vez más elaborado. Mediante mezclas simbólicas (el osito va caminando hacia la escuela), combinaciones reparadoras (el niño juega a que come cosas que en realidad no puede comer), liquidadoras (imagina que va al médico) o combinaciones anticipatorias (el osito ha comido demasiado chocolate y ahora le duele la barriga), el niño puede expresarse libremente, transformando una situación estresante en otra a su gusto que le ayuda a sentirse mejor o incluso, a superar miedos.

Hacia los 3-4 años el juego simbólico empieza a ser mucho más colectivo, con construcciones mucho más complejas, simulacros donde intervienen diferentes personajes y donde los niños se atribuyen distintos roles llegando a hacer auténticas representaciones teatrales en sus espacios de recreo (por ejemplo: una familia que se va de vacaciones

2.1.4 Características del juego simbólico

Uno de los autores que más notoriedad ha presentado en los últimos tiempos es, (Huizinga 1998, citado en Trigueros 2002 [4]) que instaura en las características del juego y que, estas se compendian en:

El juego es una actividad libre. "El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego" (p.42). Por lo tanto, el juego no debe suponer ninguna obligación y es una actividad que se puede abandonar en cualquier momento.

El juego no es la vida «propiamente dicha». Es un escape de la vida corriente, donde todo es pura broma y se actúa, como sí, siendo algo superfluo que no tiene una consecuencia práctica en sí mismo y es una actividad desinteresada. "Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción de su misma práctica" (p.44).

[4]Trigueros, C. (2002) reflexiones acerca del juego. Pp. 42-44-48

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Se juega dentro de unos límites de tiempo y de espacio. "Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace" (p.45). Piensa que una vez que se ha jugado, esa movimiento permanece en el recuerdo como creación o tesoro espiritual, pudiendo ser transferido como tradición para que se juegue inmediatamente o transcurrido algún tiempo; cobrando una sólida estructura como forma cultural.

El juego exige un orden absoluto. Todas sus acciones están reguladas y la desviación más pequeña estropea el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Posee las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas; ritmo y armonía.

El juego produce tensión, emoción y misterio. Existe incertidumbre sobre lo que va a ocurrir. Esta característica, junto con la del orden, hace que se tengan que considerar las reglas del juego. "Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna" (p.48).

Desde otra perspectiva, la sociológica, cercana a la antropológica, donde los juegos disciplinan los instintos por ser, por un lado, espacios para el placer y la diversión, y por otro, acatamiento de una serie de restricciones proporcionando un modelo controlado de la realidad.

Sin embargo para Callois (1967) discurre que el juego es una actividad que tiene las consiguientes condiciones:

Libre: a la cual el niño no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.

Separada: Circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.

Incierta: cuyo desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y salvo desplazamiento de propiedad en el círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.

Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.

Ficticia: acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente. Evidenciamos entre las características que existe un gran paralelismo entre ellas.

2.1.5 Clasificación del juego según Piaget

Piaget (1959), propone una clasificación cimentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual constantemente persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años)

Según Piaget casi todos los conductas pueden convertirse en juego cuando se repiten por "asimilación pura", es decir, por puro placer funcional consiguiendo el placer a partir del superioridad de las capacidades motoras y de experimentaren el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este pensamiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes): No considera juegos a los ejercicios de reflejo.
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): Estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): La acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de "ser causa", pues repite las acciones con intencionalidad.
- Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): Aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.
- El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): Imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

El juego simbólico (2-7 años)

Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el "como si" con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- Apogeo del juego simbólico (2-4 años): A los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el "como si" de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos.

Posteriormente empieza a hacer el "como si" de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

- Declinación del juego simbólico (4-7 años): El símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

- Juegos de reglas (7-12 años): Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 o 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

2.1.6 Nueva propuesta de clasificación del juego

En esta última clasificación, la cual está compartida por otros autores (Gutiérrez Delgado, 1989), los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

A) Juegos de coordinación psicomotriz: Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección. A los 5-6 años domina el equilibrio estático e involucra la carrera en el juego, siendo al final de esta etapa, aproximadamente a los 9 años, cuando puede relajar voluntariamente un grupo muscular. Los juegos que lo componen son:

  - Juegos de motricidad gruesa: coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
  - Juegos de motricidad fina: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
  - Juegos donde intervienen otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

B) Juegos de estructuración perceptiva:

- Juegos que potencien el esquema corporal: Conocimiento de las partes del cuerpo. Para Ajuriaguerra (1978), hay tres niveles: nivel del cuerpo vivenciado (hasta los 3 años), nivel de la discriminación perceptiva (de los 3 a 7 años) y nivel de la representación mental y de conocimiento del propio cuerpo (de 7 a 12 años).

- Juegos de lateralidad: respecto a la lateralidad deberemos respetar que hasta los cinco años el niño y la niña utilizan las dos partes de un modo poco diferenciado. En este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario. Entre los 5 y 7 años, que es cuando se produce una afirmación definitiva de la lateralidad, seguiremos potenciando el descubrimiento segmentario y, por último, a partir de los 7 años, cuando se produce una independencia de la derecha respecto de la izquierda, será cuando el trabajo analítico y de disociación segmentaria cobrará más relevancia.

- Juegos de estructuración espacio-temporal: Es en esta etapa, cuando el niño y la niña empieza a reconocer y reproducir formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda, y enriqueciendo sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). Con todos estos recursos el niño y la niña podrán escoger otras referencias además del cuerpo y podrá situarse en otras perspectivas.

Según Piaget (1959) podrá organizar su espacio, respetando proporciones y dimensiones. La orientación temporal es indisociable de la orientación espacial. Las relaciones entre espacio, tiempo y velocidad, aparecen al final de esta etapa.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- Juegos de percepción espacio-visual: percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado.
- Juegos de percepción rítmico-temporal: percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal.
- Juegos de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.
- Juegos de organización perceptiva.

2.1.7 Capacidades que se desarrolla con el juego simbólico

Según Fernández-Abascal, Martín y Domínguez (2001) A través del juego, los niños no sólo se divierten sino que aprenden, hacen e imaginan, cada vez que usan un objeto para simbolizar que es otra cosa, o que alimentan muñecos o cualquier tipo de juego simbólico imaginativo, es mucho más que un simple entretenimiento. En este proceso se están construyendo capacidades esenciales en su desarrollo, las cuales son:

2.1.7.1 Capacidades sociales y emocionales: El juego simbólico le permite al niño experimentar con diferentes roles sociales. A través del juego cooperativo aprende a esperar turnos, compartir responsabilidades y solucionar problemas. Cada vez que el niño juega a ser diferentes personajes, experimenta el estar en el lugar de otra persona, lo cual desarrolla su sentido moral y de la empatía. De esta forma, con la maduración de estas capacidades, el niño aprende a entender los sentimientos ajenos y también a desarrollar su autoestima descubriendo que puede ser o hacer cualquier cosa que imagine.

Para el niño, es muy estimulante y divertido inventar situaciones en las que puede hacer cosas que a menudo, en la vida real, resultan imposibles. Por ejemplo, jugar a ser bomberos o preparar una rica tarta en una cocina infantil le ayuda a comprender su entorno, a organizar sus conocimientos y desarrollar la memoria, atención, imaginación y creatividad. Además, es una estupenda arma socializadora, pues debe ponerse en la piel de otro personaje, tiene la

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

oportunidad de empatizar con los sentimientos, emociones o roles de éstos y salir un ratito de su habitual "yo".

2.1.7.2 Capacidades del lenguaje: Cuando el niño juega con sus juguetes, dice numerosas frases y palabras nuevas e incluso palabras reflejadas de sus padres. Esto se debe a que el juego simbólico enseña al niño el poder del lenguaje y practica las palabras que hacen falta para organizar una situación y crear una historia.

Para dar de comer a un muñeco o acostarlo, debe repetir las frases que suelen enmarcar este tipo de situaciones, como "debes comértelo todo" o "es la hora de ir a la cama". Si el niño empieza a expresar verbalmente lo que antes sólo expresaba con acciones, significa que ha empezado a jugar con las ideas, adelantando sus intenciones, historias, etc. De esta manera, alimenta así su imaginación y potencia y estimula del desarrollo del lenguaje.

2.1.7.3 Capacidades del pensamiento: En sus situaciones de juego simbólico, el niño resuelve problemas constantemente, ya sea creando una historia en la que dos niños quieren representar al mismo personaje y deben solucionarlo o pensando con qué objeto representar un mueble de la casita de muñecas. Puede evocar un acontecimiento vivido que le haya impresionado, quizá revivir un aventura excitante, o sencillamente imitar a sus padres en cualquier situaciones cotidiana.

En resumen, el juego simbólico ayuda al niño a comprender su entorno, a desarrollar su lenguaje e imaginación, a superar situaciones estresantes y aempatizar contribuyendo activamente en su desarrollo emocional. Por todo esto, deben dejar jugar a los niños, y a menudo, observar su juego, pues les proporcionará valiosas pistas sobre su pensamiento y sus preocupaciones. Jugar es una forma de aprendizaje muy importante que les conduce, finalmente, a formar su propio pensamiento.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

2.1.8 El rol del educador en el juego

Para Meneses, y Monge, (2001) el profesor es un guía y su disposición se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, facilitar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al preferir el juego el docente debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser habilidoso y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver propiciamente las situaciones que se le presentan.

Si el niño no resuelve un reto o problema después de varias tentativas, es beneficioso que el profesor le muestre y que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manipular los sentimientos de frustración.

En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos demostrativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el lugar, la hora el tiempo, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo.

En el juego competitivo, además de los profesores-entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro.

El profesor cuando hace uso del juego ansía que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras.

Para esto Giebenhain, y O`dell (1984) recomienda que se dé el diálogo, lo cual permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias y así llegar a la conciencia.

El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

La comunicación, una vez más, es la base para lograr una intervención de todo el estudiantado; se encarga a los educadores una sucesión de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego: Debe motivar a los alumnos antes y después del juego, debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además debe pedir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar, debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento, si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.

Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos, cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego, el educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace y cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y peligros, para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad; se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego, si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

2.1.9 Influencia de juego en el desarrollo de la personalidad

Aguilera, y Damián, (2010) El desarrollo infantil está vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general le proporciona las experiencias que tendrán trascendencia en su vida futura. El jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Tanto en el ámbito familiar como el escolar los niños

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

emplean parte de su tiempo en jugar, de acuerdo a sus edades y preferencias, ya sea de manera individual o grupal. Al jugar individualmente se fortalece su creatividad, imaginación e independencia; y al hacerlo de manera grupal se fortalece la empatía la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el respetar turnos y el control de impulsos. Aunado a lo anterior, el equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El jugar favorece el desarrollo afectivo o emocional, dado que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones, ya que mientras juegan resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social o emocional.

Concepto del jugar desde una perspectiva emocional Winnicott, (1993) considera que el juego es una experiencia siempre creadora, es una forma básica de la vida, y enfatiza que lo universal en el niño es el juego y concierne al ámbito de la salud, ya que facilita el crecimiento y conduce al niño a relacionarse con el grupo además, lo compara con el hecho de hacer cosas, enfatiza que no sólo hay que pensar y desear hacer cosas, en realidad hay que hacer cosas porque el jugar es hacer.

Rodulfo (1989) señala que el juego remite al producto con determinados contenidos de cierta actividad, mientras que el jugar indica su carácter de producción. En el niño, el juego parece un comportamiento espontáneo. Sin embargo, esto no es posible sin el establecimiento de un sentimiento de seguridad, lo cual fundamenta la aptitud para jugar. El entorno inmediato del niño debe proporcionarle la confianza de estar protegido en todas las situaciones (Anzieu y Daymas, 2001). En este sentido, Winnicott (1979) describe una secuencia de etapas vinculadas con el proceso de desarrollo psíquico y señala dónde empieza el jugar, en un primer momento es cuando el niño y el objeto se encuentran fusionados, no hay todavía una diferenciación entre madre-hijo, posteriormente la madre se encuentra en un ir y venir que oscila entre ser lo que el niño desea encontrar y alternativamente es la misma madre, la que espera a que la encuentre. Se puede representar ese papel

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

durante un tiempo, sin admitir impedimentos, el niño vive cierta experiencia de control mágico, es decir, el bebé siente que puede controlar y dominar a su madre, se crea una ilusión de pertenencia absoluta, pero el bebé también requiere separarse de ella y explorar el mundo exterior constituido por el espacio, los objetos y las personas.

Si la madre puede realizar bien estos períodos de presencia y ausencia, es decir, de ilusión y desilusión, se creará en el niño un estado de confianza en la madre. El juego implica confianza y pertenece al espacio potencial que existe entre el niño y la madre, para tal efecto, es forzoso que la relación tenga por motivo el amor de la madre, o su amor-odio.

En la etapa siguiente, el niño juega con base al supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de su confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se le recuerda, después de haberla olvidado. Sus recuerdos son de placer, de sensaciones, de emociones, sabores, olores, movimientos, contactos. Al respecto, Arnaiz, Rabadán, y Vives, (2001) señala que en ausencia del otro y a través de los recuerdos y las imágenes un internalizadas que le permiten una representación permanente del otro, el niño accederá a la individuación, a realizarse como un ser único e independiente de los demás.

Finalmente, el niño se prepara ahora para la etapa siguiente, que consiste en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ambas Es la madre quien juega con el bebé, pero cuida de integrarse en sus actividades de juego. Tarde o temprano introduce su propio modo de jugar. Así queda allanado el camino para un jugar juntos en una relación.

En esa zona de superposición entre el juego del niño y el de la otra persona, Grellet (2000) dice que, existe la posibilidad de enriquecerse mutuamente. Entonces el juego infantil se convierte en una fuente de creatividad también señala, que el jugar es poder elaborar una realidad, conciliar fuerzas opuestas y prepararse para la futura intervención adulta y eficaz en la realidad social. Por su parte, menciona que al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea. Por tanto, a través del juego, el niño aprende a diferenciar los atributos de dos mundos diferentes, la fantasía y la realidad. En un primer momento, jugar y aprender queda integrados, ya que a través del jugar el niño desplegará el lenguaje y construirá su universo simbólico.

Con la llegada de la escolaridad, el juego podrá utilizarse como recurso(Baraldi, 2005). Un niño que juega, que disfruta con su accionar es un niño sano psíquicamente. Un niño que no juega no puede desarrollar su inteligencia, su capacidad creadora y su socialización y posiblemente será un niño con un alto grado de perturbación psíquica (Schorn, 1999). De tal manera, un niño que juega estará en condiciones de pasar del yo soy al yo pienso.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

2.2 Expresión Corporal

2.2.1 Definiciones

El término de expresión corporal según Cohen (1978) nació en el mundo del teatro y el primero en utilizarlo fue Jacques Copeau en el año 1913.

Según Blouin (1982)[5] expresión corporal es:

"La nueva relación con el cuerpo, nueva relación con el deporte, la expresión corporal es uno de los reflejos pero también uno de los espejos de la actual mutación de los modelos culturales. La actividad sustentadora del término genérico de expresión corporal no se limita solamente a la escuela, ni a los centros socio-educativos, ella desborda con mucho esas fronteras y se encuentra también tanto en cursos públicos como en cursos privados, con un público adulto o con un público infantil, tanto para hombres como para mujeres, finalmente según las modalidades que pueden ser tanto de pago como gratuitas" (p.58)

Así que de ahora en adelante deberemos de tener en cuenta para no confundir aquella expresión corporal, biológica, instintiva y natural, con esta otra expresión corporal, artística, mimética, voluntaria, y por lo tanto artificial, aunque si queremos quitarle las connotaciones negativas que para algunas personas pueda tener este término, no para nosotros, que lo entendemos en su sentido etimológico, como lo hecho por la mano o el arte del ser humano, podríamos denominarla artesanal.

Sin embargo para Fernández-Abascal, Martín, y Domínguez, (2001) la expresión corporal, se encuentra inmersa en el ámbito educativo y pretende que el niño(a) tome conciencia de su cuerpo, de sus posibilidades expresivas, creativas y de comunicación. Con ella se debe buscar el cuerpo que siente, el cuerpo que va más allá de la plena conciencia, más allá del cuerpo que aprende de memoria. La expresión corporal parte del cuerpo y este es el principio y el final de nuestras vivencias emocionales. Se dice que los problemas

[5]Blouin, J. (1982) La Expresión Corporal. P.58

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

emocionales se ven reflejados en nuestro cuerpo, en su estructura, en su forma de moverse, en sus tensiones y relajaciones musculares o en su memoria corporal.

Alexander (1991)[6] dice que "todo trabajo corporal, funcional o no, influye en la personalidad entera, aun cuando no siempre tengamos conciencia de ello" (p.51) La expresión corporal es un lenguaje común a todas las personas, es una de las formas universales de comunicación y compresión entre los seres humanos. La "Expresión Corporal" hasta ahora ha sido la preocupación principal de la educación en general estaba centrada en el ámbito cognitivo; es a partir de esta ley que se plantea el desarrollo global y armónico del alumno/a.

Según Martínez (2004) [7] define "la expresión del cuerpo es el dato fenomenológico de la expresión que el hombre hace de sí mismo" (p.17). Y es que sin él, sin el cuerpo, no hay suceso de expresión. Igualmente alguna de las acepciones del término "expresión" a secas, hace referencia de alguna forma a la expresión corporal al referirse al "efecto de expresar algo sin palabras".

Diccionario de ciencias de la educación de Mialaret (1984), señala que "etimológicamente, expresar consiste en hacer salir de, exteriorizar, traducir una idea o un sentimiento interior o escondido, mediante una manifestación corporal visible desde fuera y perceptible por los otros" (p. 222)

Ramírez en la Enciclopedia de la Educación Preescolar II (citado en Sánchez, (1987) habla sobre expresión corporal:

"con esta denominación se designa todo tipo de expresión que tenga como vehículo al cuerpo humano: rostro; gesto; posición del cuerpo, y posición de los distintos miembros. Todo ello de forma libre y espontánea, sin codificación alguna ni órdenes precisas. Se trata de encontrar en ella un vehículo de manifestación de sentimientos o estados de ánimo" (p.134).

[6]Alexander, G (1991) La Eutonia. Un Camino hacia la experiencia total del cuerpo. P.51
[7]Martínez, S. (2004) Expresión Corporal y Comunicación. P.17

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Resalta aquí la idea de la inclusión en la expresión corporal de todo tipo de lenguaje que tenga como medio al cuerpo, equivalentemente significativas nos parecen sus peculiaridades de alto grado de libertad, descodificación y ausencia de directividad inscritas, como su objetivo de exteriorización afectiva.

Para Sierra, (2001) enmarcándola siempre dentro de la educación en general, y de la Educación Física en personal por la aceptación, búsqueda, concienciación, interiorización, y manejo del cuerpo y todas sus posibilidades, para expresar y comunicar nuestras emociones, ideas, pensamientos, sensaciones, sentimientos, vivencias, etc., así como por un marcado objetivo de creatividad" (p.33).

El niño(a) desde el momento del nacimiento percibe acciones en forma activa con su cuerpo, pues lo emplea para relacionarse con su mundo externo mediante gestos y movimientos que forman un confuso lenguaje expresivo, característico en él. En tal sentido, Stokoe y Harf (1987), habla de la expresión corporal como, un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse, es un aprendizaje de sí mismo; qué es lo que el individuo siente, qué quiere decir y cómo quiere decirlo.

Stokoe, (1980) La expresión corporal no se basa en concepciones referidos a lo "bello" o "lo feo", "lo bueno" o "lo malo", ni en modeladoras de estilos de estética. Fundamentalmente en el movimiento, el gesto, el ademán o la quietud del cuerpo, y puede transmitirse como mensaje en silencio o apoyado en algún acompañamiento sonoro.

Desde el punto de vista pedagógico Selchovich y Waisburd (citado por Di Sante (1996)[8], la definen como: "Aquellas técnicas que consideran al cuerpo como fuente de salud, energía y fortaleza, pero también como recurso para manifestar y enriquecer nuestra vida interior. Es decir, el cuerpo entendido como la fuente que nutre nuestro aprendizaje y desarrollo personal, como el

[8]Di Sante, E. (1996) Psicomotricidad y desarrollo Psicomotor del niño en edad Pre- escolar. P.21

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

puente que vincula nuestra riqueza interior con la de la vida exterior, a través de la expresión creativa y de la amplia gama de lenguajes corporales."(p. 21)

Para el Ministerio de Educación (2009) la expresión corporal es a través del área de educación física se asume una perspectiva holística de la persona como "unidad "que piensa, siente y actúa paralelamente y en continua interacción con el ambiente, desenvolviendo todas sus dimensiones: psicológicas, biológicas afectivas y sociales; dentro de esta área el perfeccionamiento de la motricidad está considerado como un aspecto esencial.

Se consideran dos ejes principales: el organismo (cuerpo) y su capacidad de acción y expresión (movimiento), a partir de los cuales se organiza la acción educativa creadora de aprendizajes corporales. Que traen consigo el desarrollo de las capacidades físicas, identificadas como las condiciones orgánicas básicas para el aprendizaje y progreso de acciones motrices o físico-deportivas. Estas capacidades benefician el desarrollo armónico del cuerpo, regulan el esfuerzo según sus posibilidades y contribuyen en los estudiantes al logro de aprendizajes en los que valoren que la actividad física sistemática desarrolla la adquisición de hábitos de higiene, nutrición, preservación y cuidado de la salud, constituyéndose en un medio para mejorar su calidad de vida.

Las competencias se orientan a la adquisición, desarrollo a partir del conocimiento y comprensión del cuerpo y las destrezas perceptivo-motrices. Esto se logra mediante la agilidad coordinación, el equilibrio, el ritmo y la expresión corporal etc., capacidades que al ejecutarse de manera combinada, permiten el aprendizaje de habilidadesmotoras, mediante los procesos de exploración, experimentación, adquisición, desarrollo y automatización.

El dominio y expresión corporal y motriz supone asimismo, el proceso de comunicación corporal, es decir, aprender a expresarse y comunicarse utilizando creativamente los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

2.2.2 Bases Teóricas de la expresión corporal

Calderón (2012) los aportes de Ausubel, se tomó fundamentalmente el concepto de aprendizajes socialmente significativos, gracias al cual la educadora/educador presentará la nueva información que se relacione con los conocimientos previos que el niño/a tiene.

Esto le ayudará a reorganizar sus esquemas cognitivos y a transferir ese nuevo conocimiento a otras situaciones, experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento.

Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo. Howard Gardner, se tomó el concepto de "inteligencia" como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos, o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

Él hace énfasis en el desarrollo de las ocho categorías de inteligencia (lingüística, matemática, espacial, musical, intrapersonal, interpersonal, sinestesia-corporal y naturalista ecológica, a las que se añadirá la inteligencia emocional).

En relación con el trabajo investigativo guarda una relación más íntima y directa con las inteligencias corporal-cinestésica, o habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad.

Igualmente está relacionada con la inteligencia espacial, o habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representar gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.

Los aportes de Ausubel, tomó primordialmente el concepto de aprendizajes socialmente significativos, gracias al cual la educadora/educador presentará la

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

nueva información que se relacione con los conocimientos previos que el niño/a tiene.

Esto le ayudará a reorganizar sus esquemas cognitivos y a transferir ese nuevo conocimiento a otras situaciones, experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo.

Los aportes de Vygotsky, para el conocimiento se adquiere por interacción entre el sujeto y el medio social y cultural y que, por lo tanto, hay que organizar experiencias socioculturales ricas y potentes para el desarrollo de los proceso superiores de la niña y niño. Uno de los conceptos claves de Vygotsky es el de la zona de desarrollo próximo que se refiere a que la actividad del niño y la niña es el motor fundamental de desarrollo, en su participación en procesos grupales y de intercambios de ideas.

Quienes rodean al niño, constituyen agentes de desarrollo, que guían, planifican, encauzan, las conductas del niño y niña de forma lúdica y afectiva.

2.2.3 Movimiento corporal y posturas

Postura es la disposición corporal que se expresa a través de una serie de movimientos que pueden llegar a englobar todo el cuerpo. Suele ser de mayor duración que el gesto.

Los movimientos y las posturas corporales pueden considerarse manifestaciones socioculturales relacionadas con el cuerpo y su expresividad. Las circunstancias pueden permitir o inhibir ciertos movimientos o expresiones, por influencia de la estética y de la religión. Los movimientos y las posturas corporales adquieren diversas cualidades para responder a una determinada estética.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

2.2.3.1 El gesto

Las mímicas faciales y gestos poseen un papel importante tanto en la expresión de sentimientos como en la comunicación. Será necesario que niños y niñas gocen de oportunidades para conocer sus propias capacidades expresivas así como para identificar progresivamente las expresiones de los otros, lo que ampliará sus posibilidades de comunicación. Jugar a hacer muecas o de imitar animales propicia el descubrimiento de las posibilidades expresivas de sí mismo y de los otros.

Para Cañete, (2009) definir como movimiento significativo, intencional y cargado de sentido que pone en cuestión toda la personalidad. El gesto, es asimismo, un lenguaje que no solo sirve para captar el mundo que nos rodea, sino que comunica a los demás nuestra intención. Estos gestos, este lenguaje no verbal, es en parte instintivo, en parte enseñado, y en parte, imitado, pero de lo que no hay duda es que tanto los que efectuamos de modo voluntario como los que escapan a nuestro control, siempre proporcionarán a nuestro interlocutor una considerable cantidad de información.

La expresión por medio del gesto es natural en el niño (a) desde los primeros meses, así la evolución del gesto queda del siguiente modo:

De 0 a 3 meses: en el primer mes solo hay movimientos destacados en la boca y en los ojos. A los dos meses el niño(a) concede más atención a lo que le rodea, en especial a la voz y el rostro humano. A los tres meses reconoce la cara humana y sonreirá ante ésta vista de frente, en el caso de los niños ciegos reconocen la voz.

De 4 a 6 meses: las conductas son diferentes según la persona con la que interactúan (lloro, sonrisa, contacto corporal, mirada, etc.) discriminando claramente entre las personas, prefiriendo a unas antes que a otras.

De 6 a 7 meses: el niño(a) diferencia su figura de apego, normalmente la madre o la familia, es entonces cuando la sonrisa se hace selectiva, sólo se

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

produce ante rostros familiares y ante extraños puede llorar. Vuelve la cabeza o manifiesta otros signos de atención al oír su nombre.

De 7 a 9 meses: hacia los 8 meses se presenta la crisis de angustia, cuando la figura de apego desaparece del campo visual y cuando se aproximan los desconocidos, lo que implica el reconocimiento de los otros. Ante los extraños expresa gestos de inquietud como agarrarse a la madre o volver la cabeza. Utiliza emisiones vocales, gritos, gestos de cabeza y brazos para atraer la atención. Comprende la posición del adulto a su comportamiento a través del tono y los gestos de desagrado.

De 10 a 12 meses: comprende y utiliza el nombre de un cierto número de personas. Continúa sirviéndose de gestos pero al mismo tiempo utiliza palabras que designan la acción, objeto o persona que debe realizarla, comprende órdenes verbales o con un mínimo de gestos.

Este lenguaje le permitirá no sólo comunicar sentimientos, emociones o necesidades, sino un mayor conocimiento y control del cuerpo (actividad, movimiento, reposo o relajación).

Dicho esto, podemos resumir los gestos fundamentales en:

a) Automáticos. Son aquellos que se producen en las primeras semanas de la vida, estando en este estadio, el recién nacido, condicionado por los reflejos de bienestar y malestar.

b) Emocionales. Son aquellos que aparecen hacia el sexto mes de vida y abarcan una amplia gama: alegría, tristeza, miedo, cólera, desagrado, etc.

c) Proyectivos. Aparecen sobre los seis años. El niño(a) en esta edad necesita quejarse, atraer la atención haciendo gestos de intervención, de súplica, de consuelo, aclaración, etc.

d) Abstractos. Los gestos del pensamiento abstracto, representan en el espacio lo que ocurre en el interior de la mente. Las manos guían los tanteos del

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

pensamiento, avanzando ligeramente a la conciencia y anticipándose a la imagen que representa.

Dejando reducido el gesto a los movimientos de la cara y de las manos, podemos realizar una clasificación como la siguiente:

- Gestos de referencia: Son los referidos a personas o cosas de las cuales se está hablando: por ejemplo apuntar con el dedo índice.

- Gestos enfáticos: Se emplean como indicadores de énfasis; así, encontramos, por ejemplo, golpearse con el puño cerrado la otra palma de la mano.

- Gestos demostrativos: Se emplean para indicar la dimensión o el tamaño de las imágenes.

- Gestos táctiles: Son breves contactos con el que escucha.

2.2.3.2 El Movimiento

El espacio constituye una de las coordenadas de evolución del cuerpo en movimiento confiriéndole significado al mismo. El tratamiento didáctico del cuerpo en el espacio progresará desde la concepción del espacio interior o íntimo, propio del primer ciclo de la etapa, el cual se corresponde con la manifestación externa de las sensaciones y emociones más introvertidas del ser humano, al espacio físico y social, propio del segundo ciclo, el cual se convierte en el lugar de comunicación por excelencia y en el que expresar y comunicar las sensaciones más extrovertidas: alegría desbordante, impaciencia, etc.

Según Henry Wallon, se dan varias fases en el proceso de adquisición del movimiento:

- Anabolismo: la primera etapa coincide con la vida intrauterina. A partir del cuarto mes el feto realiza reflejos de posturas, al igual que el recién nacido.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- Estadio de la impulsividad motriz: coincide con el nacimiento. Son simples descargas musculares.

- Estadio emocional: entre los 2-3 meses y los 8-10 meses, el niño(a) está unido a su ambiente familiar de una manera tan íntima que no parece saber distinguirse de él. Las primeras emociones las manifiesta con la función postural.

- Estadio sensoriomotor: entre los 10-18 meses. El lenguaje y la marcha serán dos adquisiciones fundamentales de este periodo. Los desplazamientos le permitirán conocer los espacios más lejanos y al mismo tiempo identificar de manera más completa los objetos que descubre o que encuentra a su voluntad.

- Estadio del personalismo: 3 a 6 años. El movimiento servirá de soporte de las representaciones mentales. La imitación juega un papel esencial, no se limita a simples gestos sino que será la imitación de un papel, un personaje, un ser preferido.

2.2.3.3 Ritmo y movimiento

El ritmo es una proyección temporal enfocada en un primer momento a la actividad práctica del sujeto, es decir a sus necesidades biológicas.

La educación del sentido rítmico es una parte importante de la Educación Corporal, ya que propicia en los niños y niñas un factor de formación del Sistema Nervioso, un sistema nervioso que no ha logrado aún su plena madurez, por lo que las actividades rítmicas mejoran la coordinación muscular, el equilibrio, las habilidades perceptivo-motoras, y como no, les ayudan a conocer sus posibilidades y limitaciones.

2.2.3.4 La danza

Según las Rutas del aprendizaje (2013) la danza es un lenguaje expresivo que se vale de movimientos corporales cargados de emoción para expresar y comunicar, generalmente acompañado de música. El cuerpo “dibuja” en el

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

espacio, al moverse en diversos niveles y direcciones. De ese modo, crea formas, pero son formas que se suceden en el tiempo. A diferencia del lenguaje gráfico-plástico, la danza no deja huella, es etérea. Los movimientos, a la vez, están guiados por una energía específica distinta en cada situación y llevan una musicalidad o ritmo que le da orden al movimiento. En la danza, el movimiento, las emociones y la imaginación se integran. Además, se puede acompañar de elementos con los que también se genere movimiento y que sean un disparador de la imaginación y de la conciencia corporal. Los niños danzan desde muy pequeños, pues la danza surge como producto de su acción sensorio motriz y por la necesidad interior de placer kinestésico (de movimiento), unido al placer estético que proporciona el ritmo.

2.2.4 La danza favorece en el desarrollo de los niños

La vivencia de la danza en los niños, además de la alegría y placer provocado por la emoción, desarrolla principalmente lo siguiente:

Coordinación motora y conciencia del cuerpo (de las posibilidades y limitaciones de sus movimientos a nivel global y de cada segmento, reconociendo fuerza, equilibrio, flexibilidad, etcétera).

Autoconocimiento, conocimiento y respeto de los demás: en un espacio de danza, el niño “escucha su cuerpo” y “escucha” con el cuerpo al “otro” y esto les permite dialogar con los otros, por momentos danzando juntos, por momentos esperando el tiempo de cada uno.

Conciencia del espacio (las posibilidades de movimiento en un determinado espacio) y de las relaciones espaciales (dentro-fuera, cerca-lejos, arriba-abajo, lateralidad, figuras geométricas, direcciones, etcétera), desde la vivencia corporal.

Sentido rítmico y propioceptivo (percibirse a sí mismo). Actitudes como iniciativa, respeto, paciencia y empatía.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Conciencia del tiempo (lento-rápido, antes-después, etcétera) desde la vivencia corporal y la secuencialidad de las acciones.

Memoria cinética (memoria de movimientos), autoestima y confianza en sí mismo, imaginación y creatividad.

Conciencia de cantidad (mucho-poco, uno-ninguno-todos-ninguno, números cardinales), pues, aunque la finalidad de la danza no sea favorecer nociones matemáticas, estas nociones se fortalecen desde la vivencia corporal.

2.2.5 Juego simbólico y juego dramático

Para García, (1993) que se debe tener una consideración especial al admitir, de forma privilegiada, declarar la actividad, apropiarse de la realidad y dar cuenta del conocimiento del medio.

El juego como tal es una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma, el juego incorpora la actividad lúdica como vehículo por excelencia de aprendizaje a estas edades.

Las características más importantes del juego son:

- Es una acción libre, lo que presupone voluntariedad de jugar y la libre elección del juego.
- Es una necesidad para el niño, pues en el juego da rienda suelta a sus ilusiones y a su imaginación.
- El juego es orden, lo cual implica la idea de la dependencia y aceptación de las reglas otorgando un camino hacia la socialización.
- El juego prepara para la vida futura, pues poco a poco irá adquiriendo esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que configuran la vida de los adultos.
- El juego estimula la sociabilidad, pues el niño se relaciona con otros niños y niñas y aprende a cooperar, colaborar, participar, etc.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- El juego es una actividad de creación y construcción, pues el niño construye su propio mundo cuando juega.

La actividad lúdica o juego, se va modificando conforme el niño madura y crece en edad. Podemos establecer los siguientes momentos:

2.2.5.1 Juegos motores o funcionales

Son aquellos propios de los primeros años de vida e implican movimientos con todas y cada una de las partes de su cuerpo. Abarcan el periodo de 0 a 2 años. Son actividades propias de este período:

- Juegos con su cuerpo (manos, brazos, piernas,...)
- Juegos con desplazamientos (arrastrarse, andar, correr, saltar, subir...)
- Juegos con objetos (soltar y recuperar un objeto, abrir, y cerrar...)
- Juegos de interacción social (jugar con su madre, esconderse y reaparecer...)

2.2.5.2 Juegos simbólicos o de ficción

Entendemos por juego simbólico aquel que es espontáneo y que en sí mismo no tiene ninguna finalidad aparente, donde los niños y niñas asumen funciones de determinados roles realizando acciones "ficticias" como si fueran reales. Suelen aparecer hacia los dos años y medio como juegos de imitación, desarrollándose hasta los 7 años. Mediante el juego simbólico se consiguen las siguientes funciones:

Asimilación de la realidad: mediante estos juegos el niño revive experiencias y las reproduce a su modo como situaciones agradables o desagradables, juegos de guerra, médicos, operaciones, etc.

Preparación y superación de situaciones: les gustan los papeles que entrañan realizaciones futuras que ellos esperan convertir en experiencias, les encanta sentirse aviadores, conductores, vendedores, enfermeras.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Expresión del pensamiento y sentimientos. Piaget dice que la dificultad del niño de pensar sobre sus experiencias se compensa con la facilidad que demuestra para representarlas.

En el juego simbólico se puede observar contextos en que los niños y niñas reviven una escena acudiendo solamente a gestos, como por ejemplo cuando colocando los brazos en la posición de acunar, los balancean, haciendo que están durmiendo a una muñeca. En este tipo de situaciones, la imitación desempeña un importante papel.

La intervención en juegos de imitación, tanto en directo como en diferido de personas, animales, objetos o situaciones, en las actividades de la vida cotidiana, así como la representación de personajes, hechos y situaciones mediante juegos simbólicos, disfrutando de dramatizaciones y, en otros juegos de expresión corporal, permitirá a los niños y niñas la expresión de sentimientos y emociones.

2.2.5.3 Juego dramático

Se denomina juego dramático a una forma de actividad donde el grupo de niños y niñas inventa e improvisa a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos, sin la presencia de espectadores y donde todos juegan simultáneamente. Se inicia cuando aparece la función simbólica.

Este es ya un juego creado, donde aparecen las reglas, la cuales, en principio, para ellos y ellas no son acuerdos entre jugadores que se pueden variar, sino leyes a cumplir y no conciben otra forma en que el juego pueda ser jugado.

El papel del educador será estimulador, animador y coordinador de los intentos creativos de carácter colectivo, buscará que las ideas salgan de ellos y que la aceptación sea general. Ayudará a crear un clima propicio para que el niño se manifieste libremente y estará atento a las intervenciones y sugerencias.

- Observar y comprender detalles significativos de una situación y los integra para reproducirlos de forma expresiva.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- Adecuar sus gestos a las exigencias de las situaciones que está experimentando.
- Ordenar su pensamiento para dar lugar a una historia coherente.
- Gozar a partir de lo que él mismo crea.
- Expresar juicios y críticas sobre las interpretaciones de los compañeros.
- Socializarse.
- Transferir a una situación nueva conocimientos ya adquiridos.
- Valorar las acciones de un juego en relación con los efectos obtenidos.
- Como principales técnicas de dramatización infantil tenemos:
- Juegos de expresión corporal, donde se utiliza todo el cuerpo.
- Mimodrama o pantomima, se representa una historia por medio de mimo.
- Representación formal, consistiendo ésta en la dramatización de una historia a través del gesto y la expresión oral.
- Teatro de títeres o marionetas, siendo representaciones donde intervienen sólo las manos, pero es valioso para el desarrollo verbal (dicción, vocabulario), la comunicación, la educación de la mano, el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

2.2.6 La expresión corporal como ayuda en la construcción de la identidad y la autonomía personal en los niños

Para Cañete, (2009) aunque el lenguaje corporal queda recogido dentro del área de Lenguajes: comunicación y representación, su relación con las otras áreas de conocimiento y experiencia son evidentes. De hecho, en el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal el niño(a) conoce su propio cuerpo, sus segmentos y sus posturas, realiza desplazamientos en el espacio y aprende a controlar su cuerpo y a utilizarlo en las diferentes situaciones y experiencias; en el área de conocimiento del entorno el niño(a) conoce su medio y las características del mismo a través de su acción y en el área de Lenguajes (comunicación y representación) el niño(a) aprende a utilizar su cuerpo de forma cada vez más autónoma y se sirve de sus posibilidades expresivas para manifestar y poder identificar sus sensaciones.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

2.2.7 Importancia de Expresión Corporal

La importancia de la expresión corporal deriva del hecho de que el hombre es un ser que se expresa desde que nace, sus gestos, sus movimientos, son el primer sistema de comunicación.

Romero (2001) la expresión corporal, es primordial dentro del proceso de desarrollo de los niños y niñas, de manera que no es un modelo al que los pequeños tienen que llegar, por el contrario al realizar actividades de expresión corporal se está facilitando el desenvolvimiento de las posibilidades sensoperceptivas, dado que es una actividad que se realiza a través del cuerpo y el hecho mismo de jugar, danzar, tocarse, etc., lleva a crear en los niños y niñas un lenguaje creativo y expresivo; permitiendo a la vez experimentar y vivenciar todo el proceso de adaptación y socialización de los niños y niñas.

La expresión corporal es un área donde no sólo hay una implicación física de la persona, sino también psicológica y social, es decir contribuye a la integración del ser. He aquí la importancia de explorar los distintos ámbitos de la persona desde sus tres vertientes que son:

- Persona física: Se refiere principalmente al propio cuerpo, su movimiento (espacio, tiempo, intensidad), su lenguaje corporal (cuerpo global, cuerpo segmentario, rostro) y las técnicas corporales o artísticas (danza, mimo, clown, etc.)

- Persona psíquica: Utiliza el cuerpo como instrumento para pronunciar sentimientos, aquí entran componentes emocionales (intimidad, atrevimiento, creatividad, autoestima aceptación de los demás, desinhibición etc.), lo cual es indispensable satisfacer para que la expresión corporal sea gustosa para el niño/a y le permita desarrollarse de manera integral.

- Persona social: La expresión corporal pretende cubrir también necesidades a nivel social como: interrelación, formar equipo, jugar, participar, confiar en sí mismo y en los demás, cooperar, etc.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Concluyendo se puede decir que la expresión corporal ha rebasado grandes logros a través del tiempo; la implementación de ésta en el campo educativo brinda al docente de preescolar, una gran cantidad de información, recursos que le permitirá la creación de contextos de aprendizajes significativos para todos los niños/as y lograr de esta manera que se desarrollen como seres íntegros y creativos.

2.2.8 Propósitos de la expresión corporal

Según Ordás, Llunch, y Sánchez, (2009) en la práctica de la expresión corporal se manifiestan aspectos que pertenecen a la formación del ser integrado corporal, mental y afectivamente, y que, además, interactúa como ser social con su medio. En otras palabras la expresión hace especial énfasis a la integralidad de la persona desde las tres vertientes anteriormente mencionadas, por lo cual se desglosan tres tipos de objetivos relacionados con el cuerpo, con lo psicológico y lo social, igualmente estos a su vez implican: expresar, conocer, investigar-explorar y desarrollarse, los cuales muestran en el siguiente cuadro:

2.2.8.1 Objetivos físicos

- Manifestar y exteriorizar corporalmente sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.
- Ser consciente del propio cuerpo, la de propia expresión corporal y la de otras personas.
- Explorar el movimiento en el espacio, el tiempo y con distintas intensidades.
- Ser consciente de la información que se transmite con el movimiento o la quietud y las calidades de los distintos movimientos.
- Experimentar distintas temáticas, materiales y recursos corporales.

2.2.8.2 Objetivos sociales

- Desarrollar el sentido o intención estética del movimiento, con la finalidad de mostrarse ante los demás y apreciar las aportaciones de otros.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- Buscar en equipo recursos nuevos y novedosos de expresión corporal.
- Buscar soluciones grupales a los problemas planteados.
- Interrelacionarse y cooperar.
- Desarrollar la comunicación y la capacidad de escucha y aportación.
- Desarrollar grupalmente distintas técnicas corporales.

2.2.8.3 Objetivos psíquicos

- Capacidad de comunicar conceptos, sentimientos, ideas, sensaciones.
- Desarrollar la autoestima.
- Abrir la mente a nuevas posibilidades expresivas.
- Hacer personas creativas, sinceras, dispuestas y con capacidad de inventiva.
- Concienciar ante distintos estímulos artísticos.

2.2.9 Beneficios de la expresión corporal

Esta área favorece el crecimiento integral de los niños y de las niñas, de manera individual o colectiva en los aspectos socio-emocionales, intelectuales y biológicos.

Stokoe (1980) considera que la expresión corporal proporciona los siguientes beneficios al ser humano:

- Estímulos biológicos: en relación con la postura, la respiración, la coordinación, el reposo y la motricidad, que favorecerá el aprendizaje de la escritura.

- Estímulos Intelectuales: Se refuerza el conocimiento del esquema corporal y la respectiva diferenciación del cuerpo con los objetos que lo rodean. También facilitan el proceso creativo y de sensibilización.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

- Desarrollo socio-emocional: le ayuda a consolidar su autoestima y su relación con los otros. Según Katz (2004) la expresión corporal es el encuentro del individuo con su propio cuerpo, utilizando múltiples recursos a su alcance para lograr una mayor conciencia de sí, mismo. Está apoyada en estímulos sonoros o en el silencio, que facilitan la comunicación y la creatividad humanas. Es una actividad artística, educativa, grupal y metodológica:

- Es artística: en la medida en que preservando el gesto autentico, propicia la conformación de un lenguaje creativo.

- Es educativa: por que coopera en el proceso de aprendizaje, a la internalización de conceptos, al facilitar en el niño, el desenvolvimiento de sus facultades sensibles.

- Es grupal: puesto que se retroalimenta constantemente con la presencia del otro y los otros, mediante un significativo vínculo con los objetos y situaciones del diario vivir.

- Es metodológica: porque a partir de la capacidad investigativa, expresiva y creativa de todo ser humano, desarrolla una estructuración en la que están potencialmente en tono muscular.

La expresión corporal se inicia por medio del cuerpo; del movimiento más simple al más complejo, manipulando, verbalizando, explorando, investigando e interiorizando, siendo el docente el facilitador y el generador de ambientes lúdicos, creativos, seguros, cálidos y afectivos y en el cual se produzca aprendizaje significativo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

3. Antecedentes investigativos

Después de la búsqueda de fuentes de investigaciones realizadas en la biblioteca de la Universidad Católica de Santa Maríase encontró dos tesis que guardan relación indirecta con el presente trabajo de investigación:

- **APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS POR LAS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SELECCIONADAS DE LA CIUDAD DE AREQUIPA.**

Bachilleres: Mónica Jennifer Muñoz Pinto y Diana Milagros Villalobos Valdivia, Arequipa, 2009.

Cuyas conclusiones consideramos significativa para nuestro trabajo de investigación que a continuación se detalla:

PRIMERA: Referente al indicador, El juego, los resultados dejan ver que la mayoría de docentes consideran el juego como elemento básico para el desarrollo de las sesiones de enseñanza-aprendizaje las que pueden ser trabajadas en las áreas de esparcimiento brindadas por la mayoría de Instituciones Educativas; sin embargo las docentes no dedican el tiempo necesario, ni uso adecuado de los espacios destinados al juego para lograr alcanzar los aprendizajes esperados.

SEGUNDA: De los resultados obtenidos durante la observación podemos decir que, las docentes no cuentan con material lúdico adecuado para la realización de las actividades lúdicas quitando la posibilidad de desarrollar correctamente los juegos.

TERCERA: Del análisis de los resultados obtenidos, se observa que algunas docentes tienen mayor preferencia por la aplicación del Juego Psicomotor y Juego Cooperativo, y en menor proporción los docentes utilizan el Juego Libre como parte de las sesiones de enseñanza-aprendizaje, olvidando la relación que guardan entre si los diferentes tipos de juegos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

CUARTA: En cuanto al indicador, Educación mediante el Juego la mayoría de docentes dirige y utiliza el juego durante la ejecución de los procesos pedagógicos, considerando la importancia y utilidad educativa del Juego paras lograr alcanzar los objetivos propuestos a través de la construcción de nuevas experiencias.

QUINTA: Con respecto a la mayoría de docentes observadas, no aplican las actividades lúdicas durante el desarrollo integral de las sesiones de Enseñanza-Aprendizaje, lo hacen únicamente durante el desarrollo de la motivación y el tiempo del recreo donde el niño juega libremente y la docente adopta una actitud indiferente y ajena frente a la actividad lúdica.

SEXTA: Según los resultados de la encuesta, podemos afirmar que las docentes del nivel inicial, conocen y valoran la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza-aprendizaje; pero como resultado de la observación podemos asegurar que las docentes del Nivel Inicial no aplican las actividades lúdicas a pesar del conocimiento que mostraron tener sobre su importancia en el desarrollo del niño.

- **LA ACTIVIDAD LÚDICA ESCOLAR EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. MAX UHLE Y JUAN DE LA CRUZ CALIENES, AREQUIPA, 2008.**

Bachilleres: Fiorella Indacochea Cornejo y Claudia Cecilia Vera Velarde, Arequipa, 2008.

Cuyas conclusiones consideramos significativa para nuestro trabajo de investigación que a continuación se detalla:

PRIMERO: Se observó que tanto en la Institución Educativa Max Uhle como en la Institución Educativa J.C. Calienes los juegos que realizan son de forma individual, colectiva e individual-colectiva, siendo la Institución Educativa Max Uhle quien presenta una mayor realización en las formas de juego.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

SEGUNDA: La Institución Educativa Max Uhleutiliza en la mayoría de sus tipos de juego tanto en el aula como en el patio, mientras que en la Institución Educativa J.C. Calienes la mayor parte de juegos lo realiza en aula.

TERCERA: La Institución Educativa Max Uhlecuenta con el material apropiado para la realización de los tipos de juego observados: Juego Social-Cooperativo, Juego Psicomotor, Juego de Reglas, Juego Constructivo y Juego Simbólico, mientras que la Institución Educativa J.C. Calienesno cuenta con el material necesario para realizar dichos juegos.

CUARTA: En la Institución Educativa Max Uhlela frecuencia de utilización de los diferentes tipos de juego es mayor comparado con la Institución Educativa J.C. Calienes.

QUINTA: En general se observa que en la Institución Educativa Max Uhle se realizan los juego de tipo social-cooperativo, psicomotor, de reglas, constructivo y simbólico, realizados tanto en forma individual, colectivo e individual-colectivo, así mismo se observa que utilizan apropiadamente el aula o el patio según convenga, contando con el material necesario y dedicando el tiempo suficiente a la realización de todos los tipos de juegos.

SEXTA: En la Institución Educativa J.C. Calienesaunque se realizan todos los tipos de juegos, predominan mayormente los juegos de forma colectiva, estos son realizados en su mayoría dentro del aula, no cuentan con el material necesario y no consideran en su programación el tiempo suficiente para la realización de todos los tipos de juegos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

4. Hipótesis, variable(s) e indicador(es)

a. Hipótesis

Dado que el juego simbólico consiste en simular situaciones, objetos y personajes como si estuvieran pasando en la realidad y la expresión corporal permite todo tipo de exteriorización que tenga como vehículo el cuerpo humano de forma libre y espontánea;es probable que los niños y niñas del nivel inicial de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter tengan similares característicasen las actividades con respecto aljuego simbólico y la expresión corporal.

b. Cuadro de variables e indicadores

CUADRO N° 01

VARIABLES E INDICADORES

VARIABLES	INDICADORES
Juego simbólico	• Imitación de Roles • Juego libre • Expresión verba • Representación corporal
Expresión corporal	• Movimientos • Posturas • Gestos • Desplazamientos

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. Técnicas e instrumentos de verificación

1.1 Técnicas

Para obtener la información requerida del presente trabajo de investigación se trabajará con la técnica de la observación.

1.2 Instrumentos

Para ambas variables se considera como instrumentos: lista de cotejos para el juego simbólico y lista de cotejos para expresión corporal.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

CUADRO N° 02

ESTRUCTURAS DE LAS LISTAS DE COTEJOS

Variables	Indicadores	Técnicas	Instrumento	Items
Juego Simbólico	Imitación de roles	Observación	Lista de cotejos	1.1, 1.2
	Juego libre			2.1, 2.2
	Expresión verbal			3.1, 3.2
	Representación corporal			4.1
Expresión Corporal	Movimientos	Observación	Lista de cotejos	1.1, 1.2, 1. 3
	Posturas			2.1
	Gestos			3.1
	Desplazamientos			4.1, 4,2

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

2. Campo de verificación

2.1 Ámbito geográfico

El ámbito geográfico estará delimitado por ambas instituciones educativas: Colegio San Juan Apóstol, ubicado en Villa Cerrillos Mz. A del distrito de Cerro Colorado de la provincia y departamento de Arequipa y la Institución Educativa Hunter, ubicado en Av. Italia cuadra 7 S/N del distrito Jacobo Hunter de la provincia y departamento de Arequipa.

2.2 Unidades de estudio

2.2.1 Universo Cualitativo

Está conformado por los niños y niñas de cuatro años de edad que se encuentran matriculados en el nivel inicial y estudian en las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter.

2.2.2 Universo Cuantitativo

Están constituidos por 60 niños y niñas de cuatro años de edad de las Instituciones Educativas San Juan Apóstol y Hunter.

CUADRO N° 03

UNIDADES DE ESTUDIO

Instituciones Educativas	F	%
San Juan Apóstol	30	50
Hunter	30	50
Total	60	100

2.2.3 Ubicación temporal

El trabajo de investigación será realizado desde el mes de mayo a diciembre del 2015.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

3. Estrategias de recolección de datos

- Se solicitó una carta de presentación de la Universidad Católica de Santa María.
- Se coordinó con los Directores, docentes y padres de familia de los niños de educación inicial.
- Se recolectaron los datos a través de la aplicación de los instrumentos.
- Luego se procesó la información (análisis, interpretación, sustento e inferencia. Así como el programa informático que se utilizará). Para el procesamiento de la información se elaboró la matriz de resultados para luego procesar los datos con apoyo de software Excel y el SPSS.
- Para la fuente de datos se utilizó las siglasJueSyExpC-15 de Juegos Simbólicos y Expresión Corporal – 2015.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

CAPÍTULO III

RESULTADOS

En el presente capítulo se muestran los resultados recaudados de la ficha de observación a una población de 60 niños y niñas divididos en 2 grupos, 30 niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol y 30 niños y niñas de la Institución EducativaHunter.

El análisis de la investigación se organizado a través de cuadro y gráficos comparativos entre las dos instituciones por cada de sus variables con sus respectivos indicadores (en la primera variable imitación de roles, juego libre, expresión verbal y expresión corporal y en la segunda variable movimientos, posturas, gestos u desplazamientos).

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

A. Juego Simbólico

A.1. Imitación de Roles

Cuadro N° 4

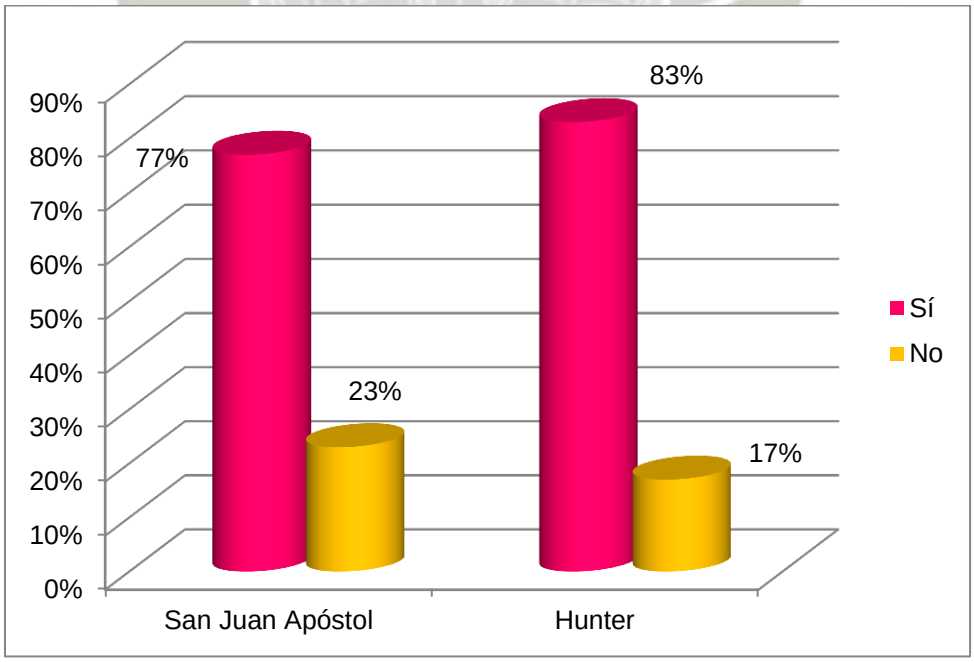
Representa personajes del circo

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	23	77	25	83
No	7	23	5	17
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3JueSyExpC-15

Gráfico N° 1

Representa personajes del circo



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se observa en el cuadro N° 4, el 83% de los niños y niñas de la I.E. Hunter han logrado representar a diferentes personajes de manera apropiada en la actividad circense, mientras el 17% aún no lo han logrado.En cuanto a los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol un 77% represento apropiadamente los personajes del circo y un 23% no lo logró.

Haciendo la comparación entre ambas instituciones se observa un 6% de diferencia, siendo a favor de la I.E. Hunter, lo cual nos indica que los niños y niñas son capaces de ponerse en el lugar del otro, satisfaciendo sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, valorando así los intereses individuales y los del grupo.

Así mismo, observamos que en ambas instituciones aún existe un porcentaje menor de niños y niñas que aún no han podido lograr la representación de personajes del circo, lo que indicaría que posiblemente tengan problemas para expresar sus propias ideas, escuchar las ajenas así como baja autoestima.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 5

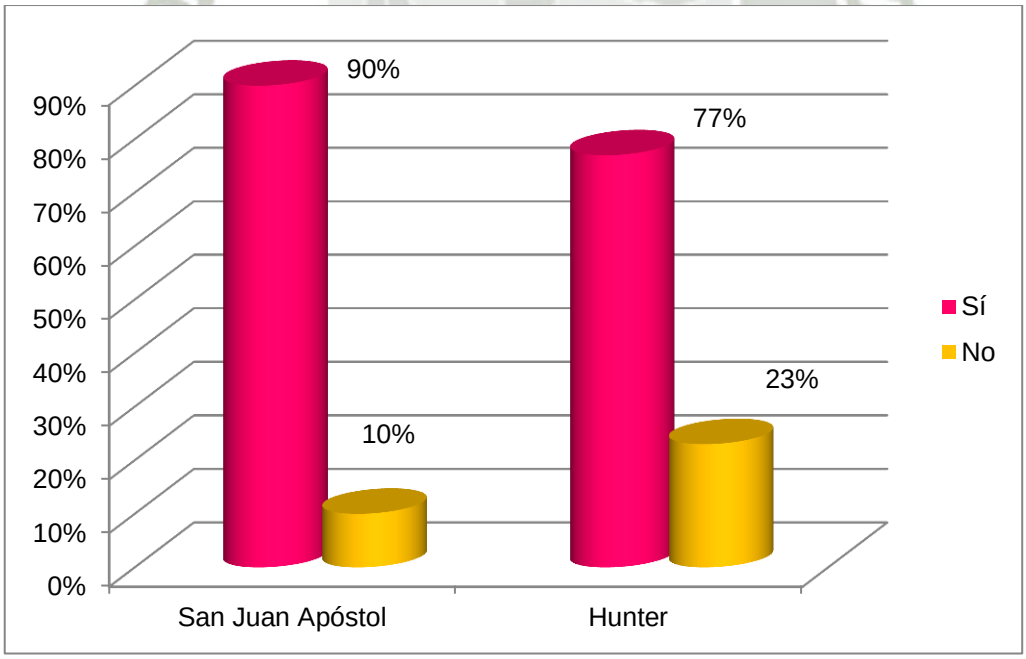
Imita a diferentes animales del circo

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	27	90	23	77
No	3	10	7	23
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 2

Imita a diferentes animales del circo



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 5, un 90% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol han logrado imitar a diferentes animales del circo de forma adecuada, mientras un 10% aún no lo logra; en tanto los niños y niñas de la Institución EducativaHunter en un 77% han logrado la imitación de manera acertada y un 23% aún no lo logra.

Realizando una comparación se observa una ventaja del 13% a favor de la Institución Educativa San Juan Apóstol, lo que permite deducir que los niños y niñas están desarrollando la imaginación, el lenguaje,la espontaneidad lo que permite integrar los impulsos corporales como las emociones, los sentimientos, el pensamiento y la voluntad ante las situaciones nuevas o antiguas.

Cabe resaltar que aún existe un porcentaje en ambas instituciones que aún no lo han logrado, lo que nos dice que los niños y niñas no utilizan la fantasía para representar roles que corresponderían a sus necesidades o frustraciones.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

A.2. Juego Libre

Cuadro N° 6

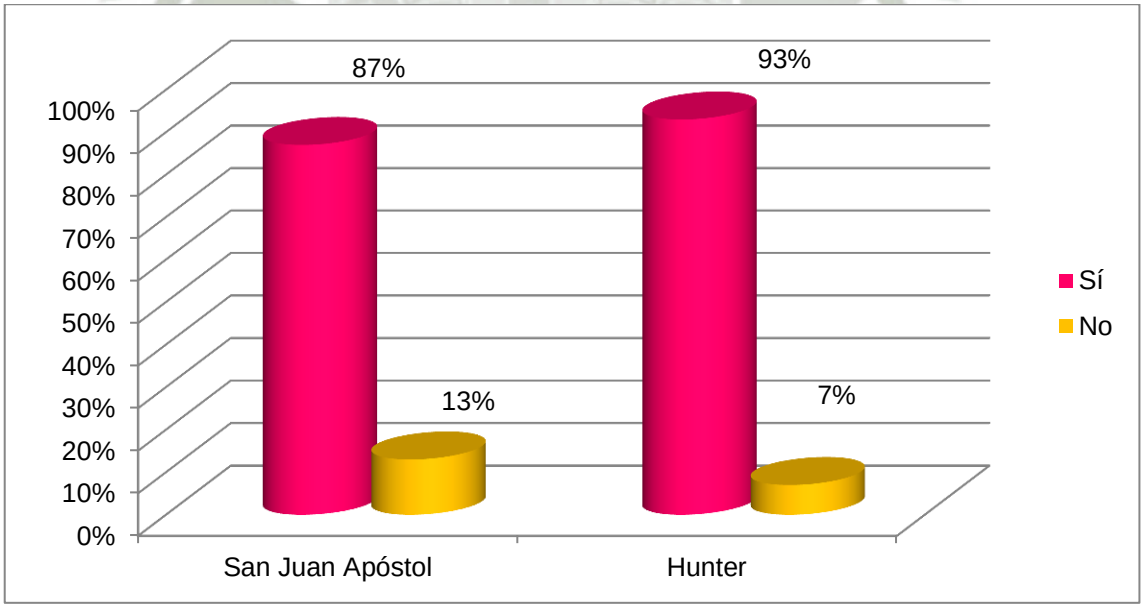
Utiliza en sus juegos diversos materiales

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	26	87	28	93
No	4	13	2	7
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 3

Utiliza en sus juegos diversos materiales



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se observa en la cuadro N° 6, el 93% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter si incluyen en sus juegos diversos materiales, mientras un 7% no lo hace, con respecto a los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol el 87% si lo utilizan, en este caso se observa un 13% que aún no lo hanempleado, porcentaje mayor en comparación a los niños de la Institución Educativa Hunter.

Realizando la comparación se visualiza una ventaja por parte de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter del 6%, lo que se deduce que los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter están haciendo uso de la fantasía e imaginación, construyendo así a través de las experiencias lúdicas la relación con el yo y el mundo físico de los objetos para entenderlos y transformarlos.

Así mismo se observa que existe un porcentaje menor en ambas instituciones que aún no han logrado desarrollar correctamente estas actividades las cuales si no mejoran impedirán el mejor desempeño y desarrollo de sus diversas destrezas.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 7

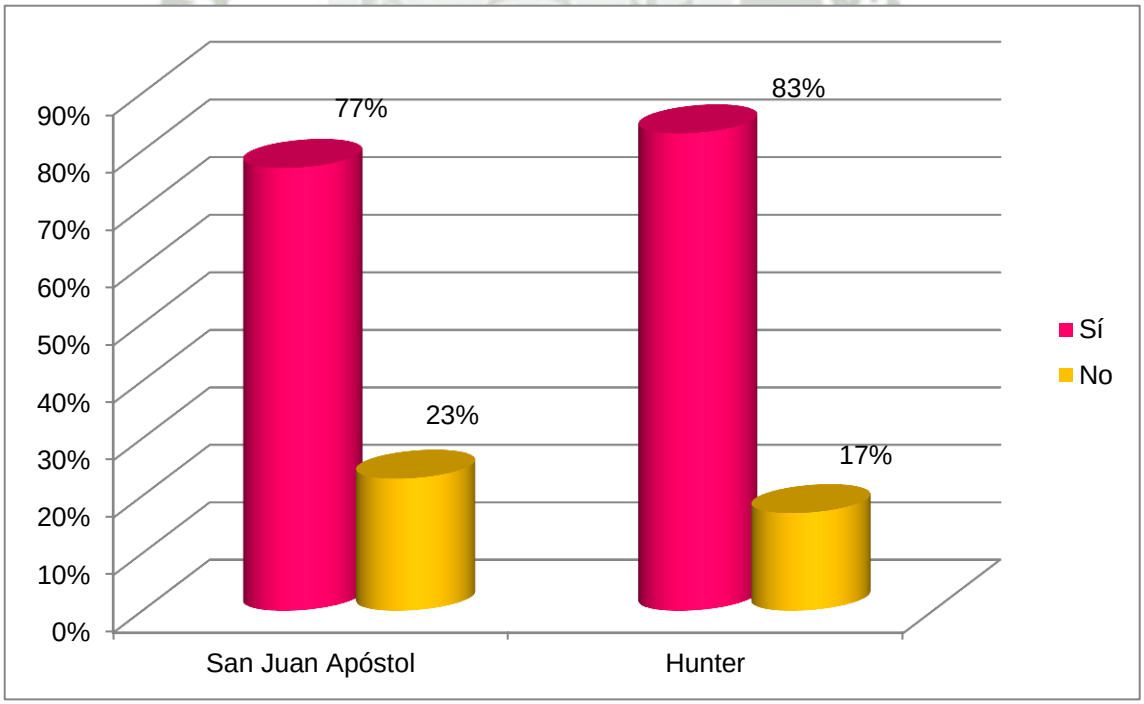
Realizajuegos de representación en cuentos, canciones, títeres, etc.

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	23	77	25	83
No	7	23	5	17
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 4

Realiza juegos de representación en cuentos, canciones, títeres, etc.



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se visualiza en el cuadro N° 7, el 83% de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Hunter si han logrado realizar apropiadamente juegos de representación de cuentos y canciones, títeres, etc. mientras que un 3% aún no lo logra, en tanto el 77% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol si lo han logrado y un 23% aún no lo logra.

Haciendo una comparación se observa un diferencia de un 6% a favor de la Institución Educativa Hunter, lo que permite deducir que los niños y niñas han ampliado su comprensión psicológica del mundo que los rodea y están aplicando lo aprendido a sus propias representaciones.

Entre tanto también debemos resaltar que hay un porcentaje menor que aún no logra expresar sus fantasías.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

A.3 Expresión Verbal

Cuadro N° 8

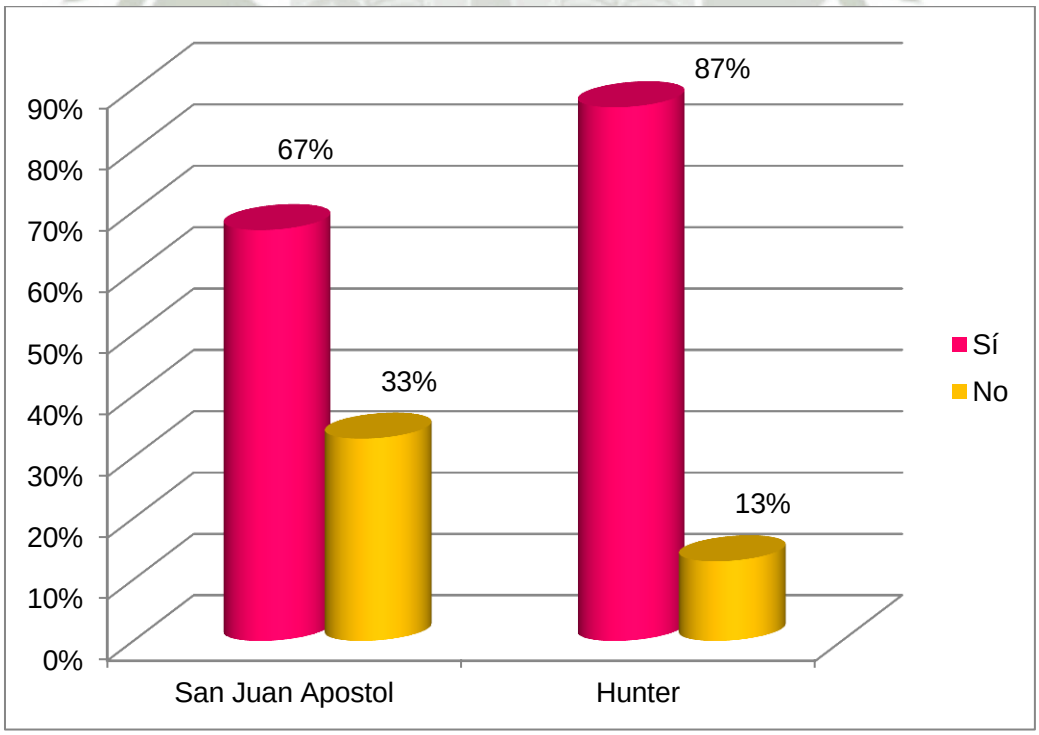
Imita sonidos onomatopéyicos de animales

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	20	67	26	87
No	10	33	4	13
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 5

Imita sonidos onomatopéyicos de animales



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede observar en elcuadro N° 8, el 87% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter si han logrado adaptar apropiadamente su voz según los personajes a imitar mientras un 13% no lo han logran; en cuanto a los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol un 67% si lo han logrado y un 23% no lo pudieron lograr.

Realizando comparación entre las instituciones se observa una ventaja del 20% a favor de la Institución Educativa Hunter de manera que se puede deducir que los niños y niñas de esta institución están aprendiendo lo que es el poder del lenguaje, de manera que han empezado a jugar con ideas desarrollando su imaginación y estimulando el desarrollo de la expresión verbal.

Entre tanto se observa que existe un porcentaje mínimo en ambas instituciones que aún no podido lograr sonidos onomatopéyicos, lo cual indica que los mismo que les ayudaran a la estimulación del lenguaje.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 9

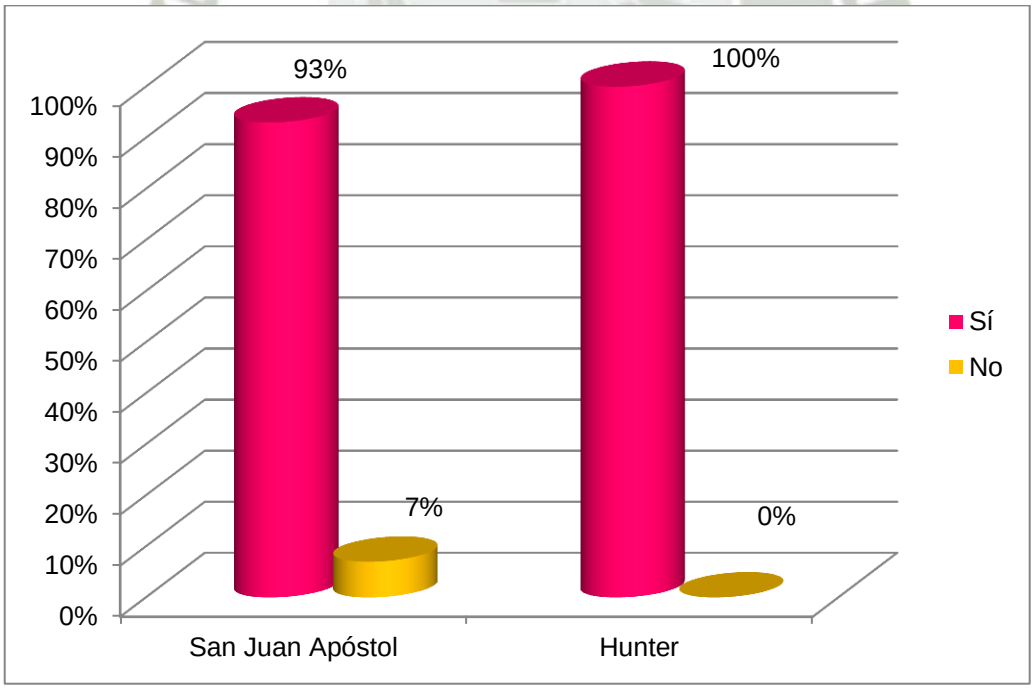
Adaptala voz al personajeque imita

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	28	93	30	100
No	2	7	0	0
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 6

Adapta la voz al personaje que imita



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en elcuadro N° 9, el 100% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter si han logrado adoptar la voz de distintos personajes así mismo el 93% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también lo ha logrado mientras que se muestra un 7% de los niños y niñas que aún no puede realizar.

De otra manera al realizar una comparación entre ambas instituciones se puede observar que los niños de la Institución Educativa Hunter en su totalidad han lograr realizar esta actividad con satisfacción deduciendo que se está fortaleciendo cada vez mejor sus capacidades sobre todo la de lenguaje.

Entre tanto existe aún un porcentaje menor del 7% de los niños del Institución Educativa San Juan Apóstol que no ha podido lograr estas imitaciones dificultando capacidad comunicativa de los mismos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

A.4. Representación Corporal

Cuadro N° 10

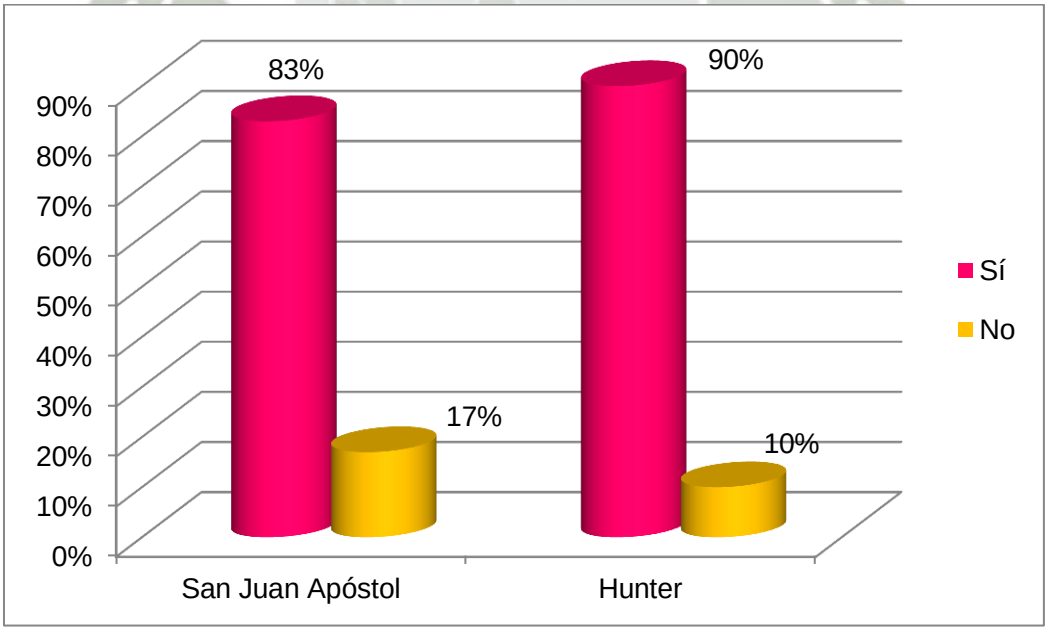
Adapta su cuerpo a las características de personajes o animales.

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	25	83	27	90
No	5	17	3	10
Total	30	100	30	100

Fuente:BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 7

Adapta su cuerpo a las características de personajes o animales.



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 10, el 90% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter han logrado adaptar su cuerpo a las características de personajes o animales realizadas en esta actividad y tan solo un 10% aún no lo ha logrado, entre tanto el 83% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol si lo han realizado y un 17% no.

Comparando ambas instituciones se observa que hay una ventaja sobre los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter del 7%, entre tanto se puede decir que adaptan de manera apropiada sus cuerpos de esta forma pueden comunicar distintos estados emocionales que se les puede presentar con cualquier actividad lúdica.

Así mismo se observa un porcentaje entre las dos instituciones que aún no podido adaptar sus cuerpos a las imitaciones que se les solicita, por lo que se puede decir que aún no han tomado conciencia de sus cuerpos y los movimientos que puede realizar.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 11

Resumen de resultados

Juego Simbólico

ITEMS	San Juan Apóstol				Hunter			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Representa personajes del circo	23	77%	7	23%	25	83%	5	17%
Imita a diferentes animales del circo	27	90%	3	10%	23	77%	7	23%
Utiliza en sus juegos diversos materiales	26	87%	4	13%	28	93%	2	7%
Realiza juegos de representación en base a cuentos, canciones, títeres, etc.	23	77%	7	23%	25	83%	5	17%
Imita sonidos onomatopéyicos de animales	20	67%	10	33%	26	87%	4	13%
Adapta la voz al personaje que imita	28	93%	2	7%	30	100%	0	0%
Adapta su cuerpo a las características de los personajes o animales que imita	25	83%	5	17%	27	90%	3	10%
Promedio porcentual	25	82%	5	18%	26	88%	4	12%

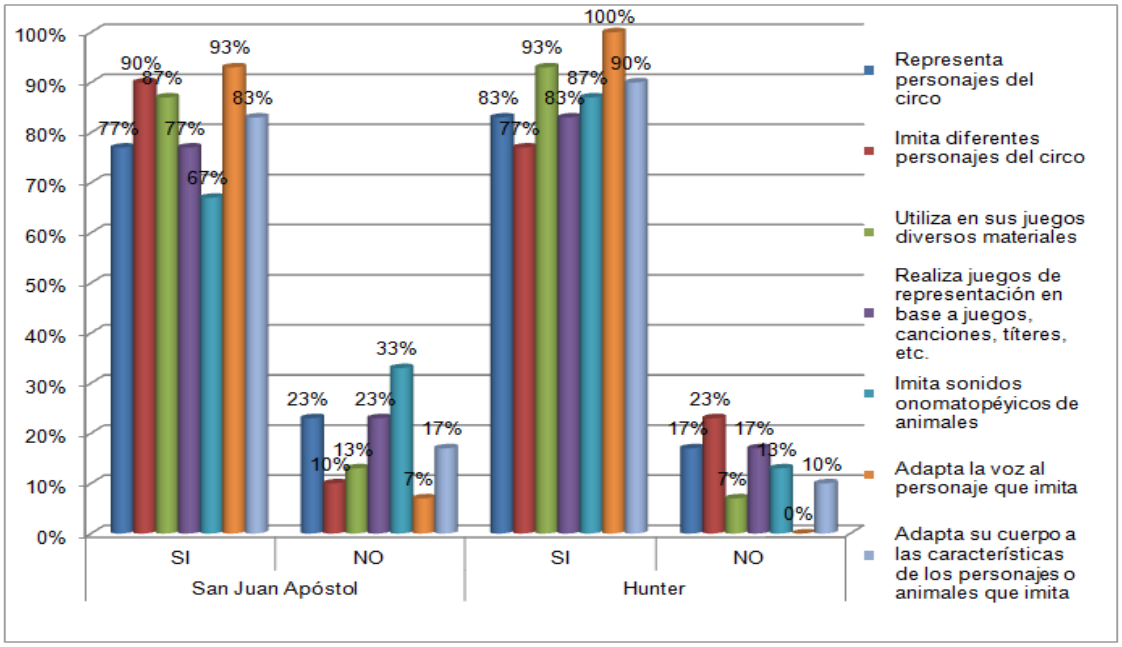
Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Gráfica N° 8
Resumen de resultados
Juego Simbólico



Como se puede observa en el cuadro N° 11, la Institución Educativa Hunter alcanzó un 88% en el logro de las actividades realizadas en el juego simbólico y la Institución Educativa San Juan Apóstol a alcanzado un 82%, de manera que se considera que estos resultados son óptimos.

Al realizar una comparación en los indicadores se visualiza que en su mayoría la Institución Educativa Hunter ha obtenido los más altos porcentajes en relación a la Institución Educativa San Juan Apóstol.

Así mismo se observa que en ambas instituciones aun existe un porcentaje que no ha logrado realizar adecuadamente las distintas actividades lúdicas; lo que nos permite deducir que aún le falta herramientas que le ayude a incrementar las distintas habilidades y destrezas para alcanzar un nivel cognitivo y emocional adecuado a través de la imaginación, creatividad, pensamiento, comunicación, lenguaje y movimiento.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

B. Expresión Corporal

B.1. Movimientos

Cuadro N° 13

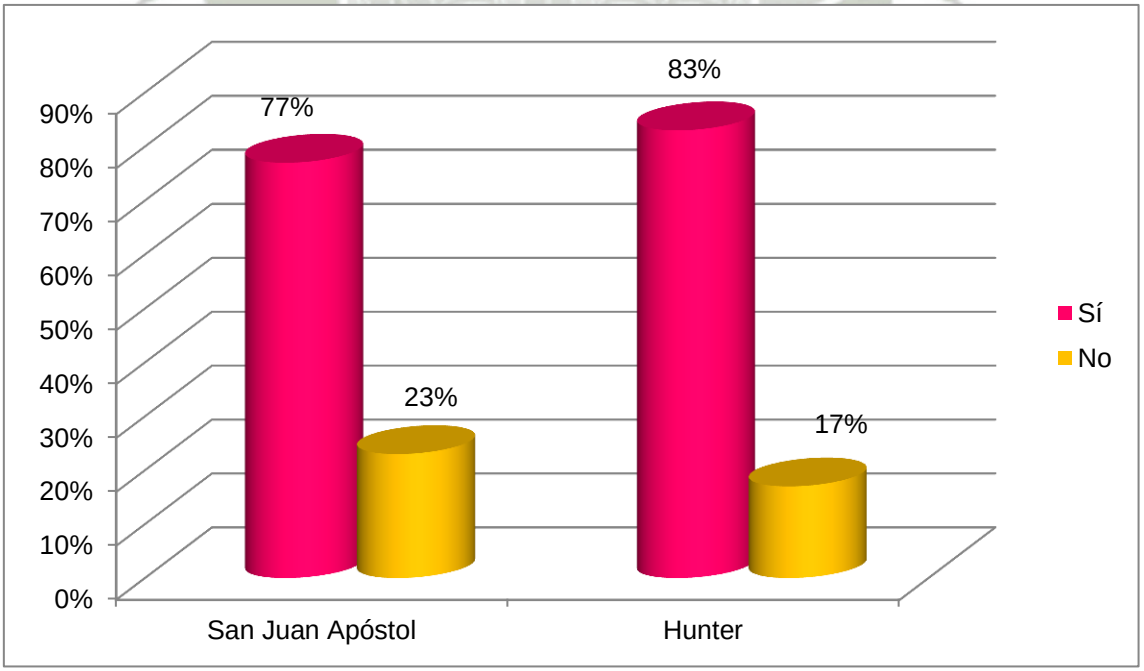
Realización de movimientos amplios y finos

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	23	77	25	83
No	7	23	5	17
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 10

Realización de movimientos amplios y finos



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se observa en el cuadro N°13, el 83% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter ha logrado realizar de manera correcta los movimientos amplios y finos que se les ha presentado en cada actividad, mientras que un 17% todavía no lo logran, así mismo el 77% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol si lo han logrado y un 23% no.

Haciendo una comparación se observa que hay una diferencia del 6% entre ambas instituciones favoreciendo a la Institución Educativa Hunter, dominando de una forma sana sus movimientos corporales, mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea.

También se puede observar que existe un porcentaje en ambas Instituciones que aún no pueden lograrlo, lo que indica que aún falta desarrollar conciencia del propio cuerpo, de las posibilidades y limitaciones de sus movimientos a nivel global y de cada segmento, reconociendo fuerza, equilibrio, flexibilidad.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 14

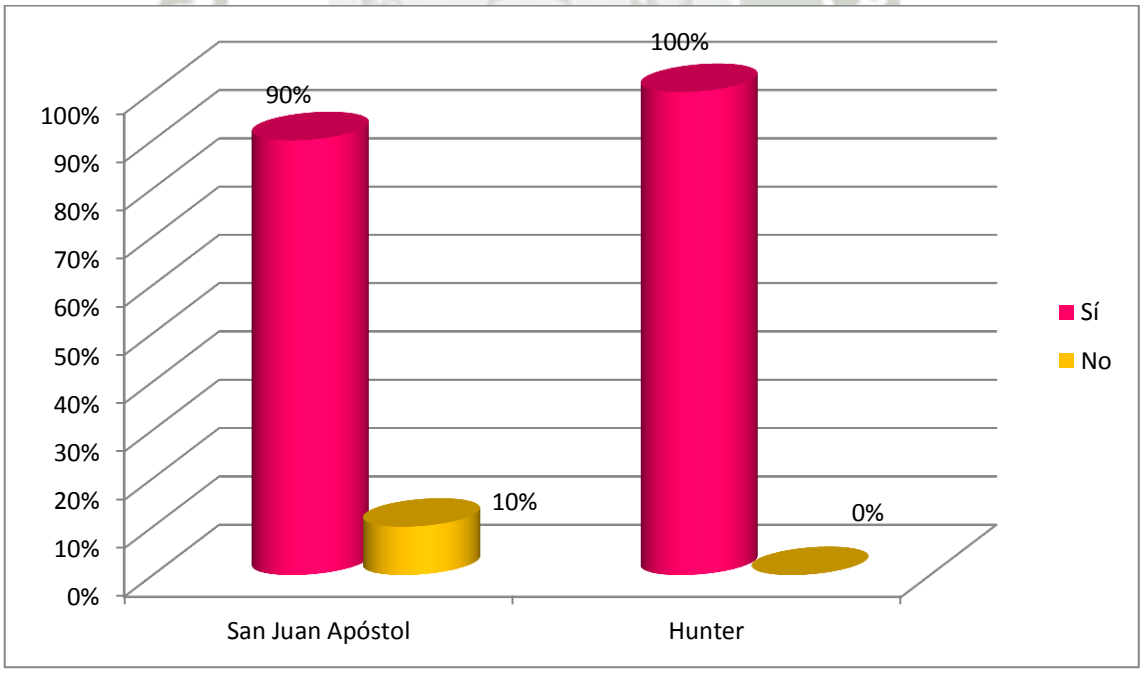
Se mueve en diferentes ritmos

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	27	90	30	100
No	3	19	0	0
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 11

Se mueve en diferentes ritmos



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 14, el 100% de los niños y niñas de la Institución EducativaHunter realizan de manera correcta las diferentes actividades de ritmo que se han presentado, a la vez el 90% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol si lo puede realizar y un 10% no.

Así mismo al realizar una comparación se observa la diferencia del 10% a favor de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter, lo que nos indica que los niños y niñas de esta institución si respondena un ritmo determinado permitiendo el logro de movimientos organizados.

Cabe resaltar que se muestra un porcentaje del 10% de niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol que no lo han realizado adecuadamente, lo que indica que aún les falta desarrollar la capacidad de concentración para poder seguir apropiadamente ritmos marcados.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 15

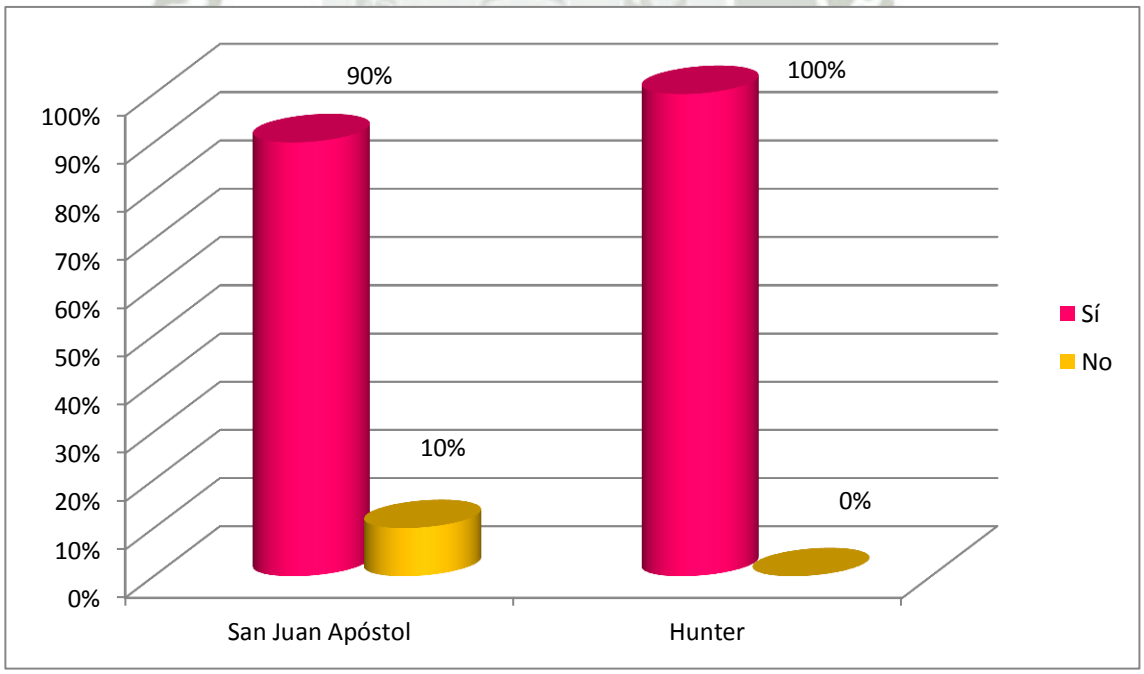
Coordinamovimientos de brazos y manos

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	27	90	30	100
No	3	10	0	0
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 12

Coordina movimientos de brazos y manos



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 15, el 100% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter ha logrado una coordinación adecuada, así mismo el 90% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también lo han logrado, pero aún se tiene un 10% que se dificulta.

Haciendo la comparación se observa que los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter están desarrollando mejor sus habilidades motrices logrando una coordinación y destreza adecuada para su edad.

Cabe observar que un porcentaje del 10% de niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol no lo realizan adecuadamente, lo que indica que se requiere de mayor entrenamiento en la coordinación para lograr dominio y destreza en los movimientos de brazos y manos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

B.2. Posturas

Cuadro N° 16

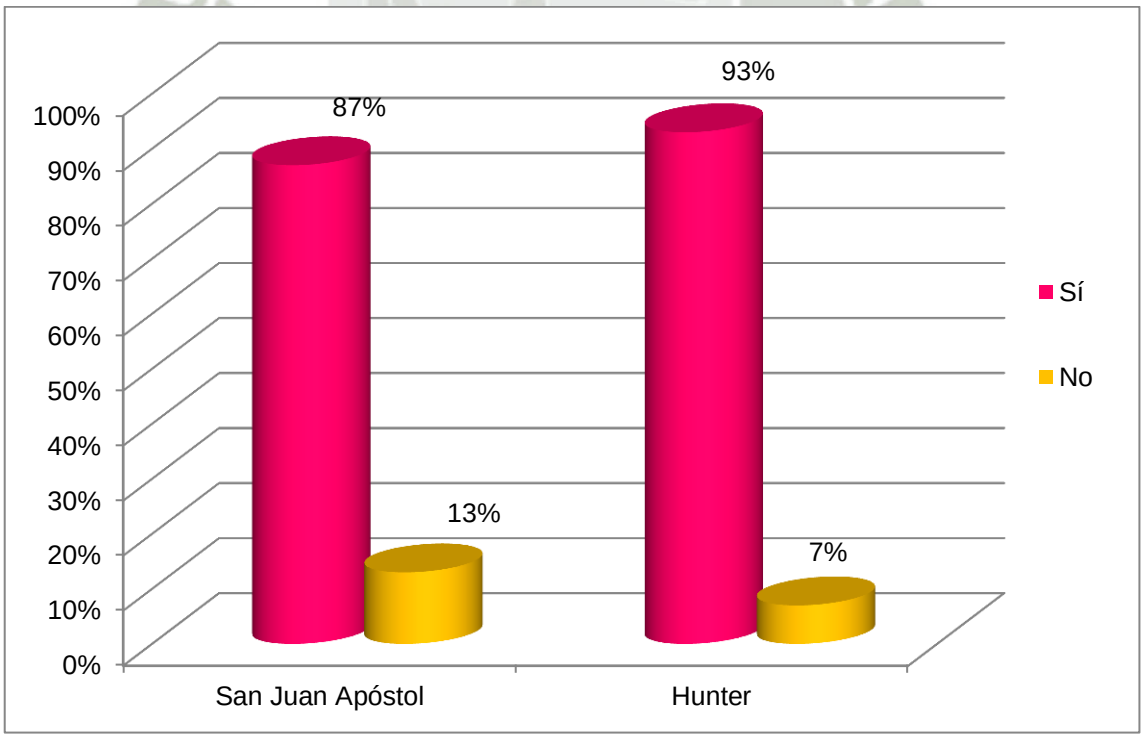
Adoptar diferentes posturas

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	26	87	28	93
No	4	13	2	7
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 13

Adoptar diferentes posturas



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se pude visualizar en el cuadro N° 16, el 93% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter adoptan de manera adecuada las diferentes posturas presentadas en la actividad, demostrando el nivel de desarrollo de los niños en la expresión corporal; a la vez se tiene un 7% que aún no lo ha logrado.

En la Institución Educativa San Juan Apóstol se tiene un 87% de los niños y niñas que si adoptan diferentes posturas, pero aún existe un 13% que no lo ha logrado.

Realizando una comparación se observa que los niños de la Institución Educativa San Juan Apóstol superan con casi el doble de porcentaje a la Institución Educativa Hunter que no han logrado acertadamente cada una de las posturas (erguido, inclinado, agachado), por lo que se debe proveer con herramientas adecuadas para que logren el máximo rendimiento postural, facilitando el aprendizaje motor, sensorial y cognitivo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

B.3.Gestos

Tabla N° 14

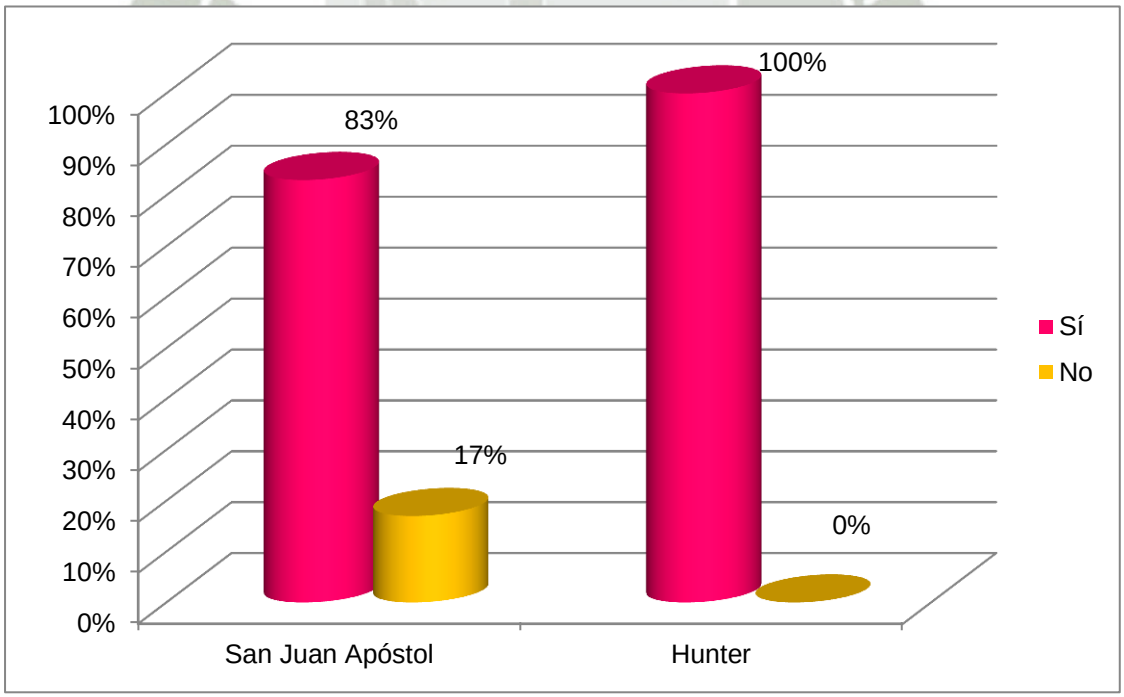
Imita gestos de emociones

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	25	83	30	100
No	5	17	0	0
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 14

Imita gestos de emociones



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en la tabla N° 14, el 100% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter logra imitar de forma correcta los movimientos gesticulares, así mismo el 83% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también lo ha logrado; pero aún existe un 17% que no.

Comparando ambas instituciones se observa que la Institución Educativa Hunter revela que la totalidad de sus niños y niñas están desarrollando la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación; con un lenguaje comprensivo expresivo favoreciendo el bienestar emocional del mismo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

B.4.Desplazamientos

Cuadro N° 18

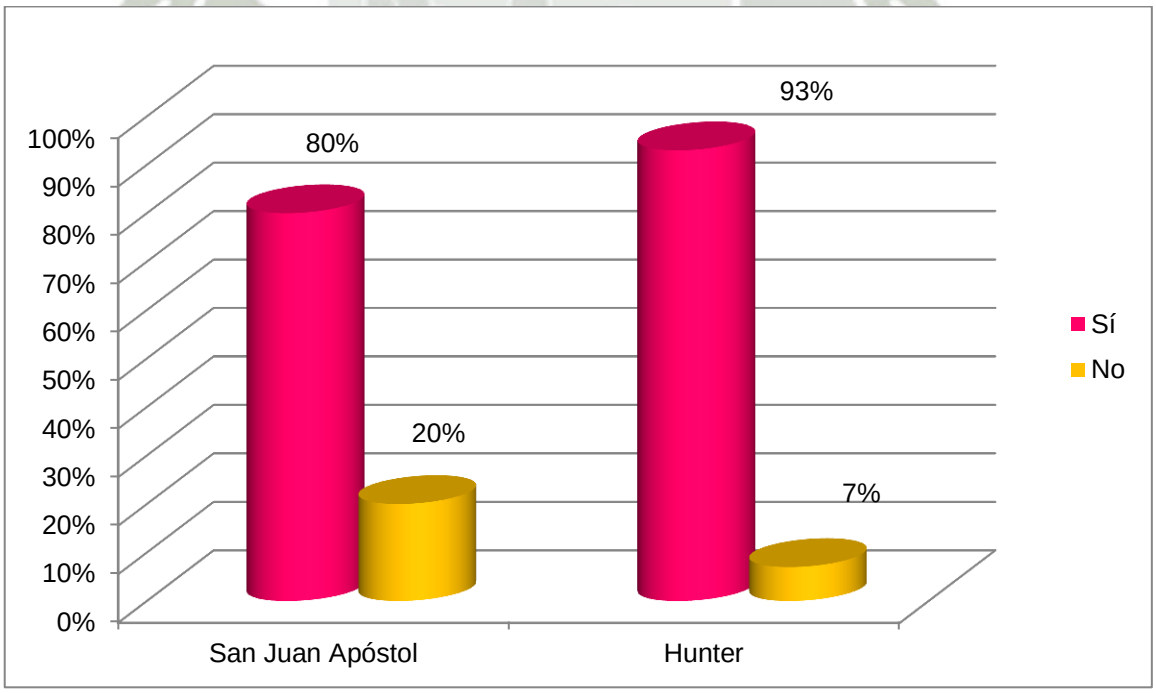
Se desplazaen diferentes direcciones

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	24	80	28	93
No	6	20	2	7
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 15

Se desplaza en diferentes direcciones



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 18, el 93% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter han logrado correctamente desplazarse a las direcciones señaladas y un 7% no lo logro; así mismo un 80% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también lo ha logrado y un 20% no.

En tanto se puede observar que los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter están desarrollando la coordinación muscular, el equilibrio, las habilidades perceptivo motoras de manera que les ayuda a conocer sus posibilidades y limitaciones.

También se observa que se tiene un porcentaje en ambas instituciones de niños y niñas que aún se les dificulta estos desplazamientos en un determinado espacio y reconocer las relaciones espaciales

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 19

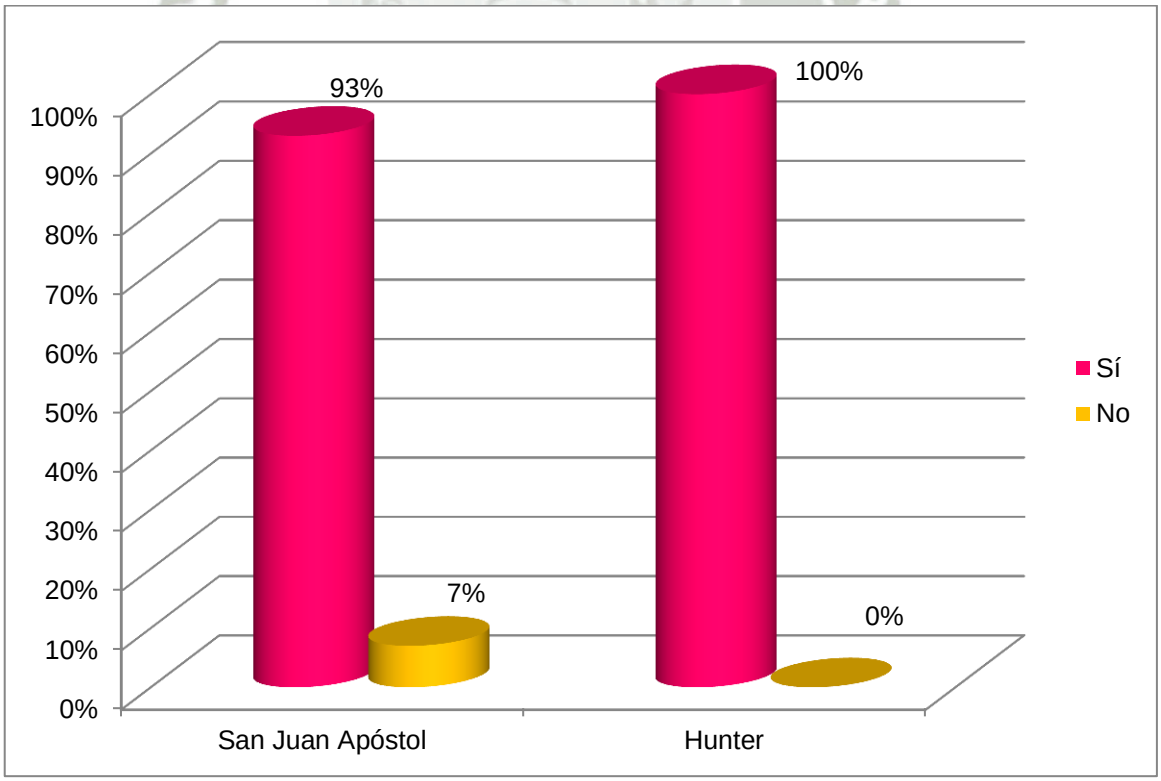
Se desplaza con movimientos naturales en el espacio

Instituciones Educativas / Alternativas	San Juan Apóstol		Hunter	
	F	%	F	%
Sí	28	93	30	100
No	2	7	0	0
Total	30	100	30	100

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Gráfico N° 16

Se desplaza con movimientos naturales en el espacio



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Como se puede visualizar en el cuadro N° 19, el 100% de los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter si han podido lograr desplazamientos apropiados con movimientos naturales, así mismo el 93% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también lo ha logrado.

Se observa que se tiene un porcentaje menor del 7% de los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol que no logran realizar estos desplazamientos los mismos que se les dificulta a desarrollarse con fluidez, presentando una demora para el logro de sus destrezas.

.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Cuadro N° 20

Resumen de resultados

Expresión Corporal

Ítems	San Juan Apóstol				Hunter			
	SI		NO		SI		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Realiza movimientos amplios y finos	23	77%	7	23%	25	83%	5	17%
Se mueve en diferentes ritmos	27	90%	3	10%	30	100%	0	0%
Coordina movimientos de brazos y manos	27	90%	3	10%	30	100%	0	0%
Adopta diferentes posturas	26	87%	4	13%	28	93%	2	7%
Imita gestos de emociones	25	83%	5	17%	30	100%	0	0%
Se desplaza en diferentes direcciones	24	80%	6	20%	28	93%	2	7%
Se desplaza con movimientos naturales en el espacio	28	93%	2	7%	30	100%	0	0%
Promedio porcentual	26	86%	4	14%	29	96%	1	4%

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

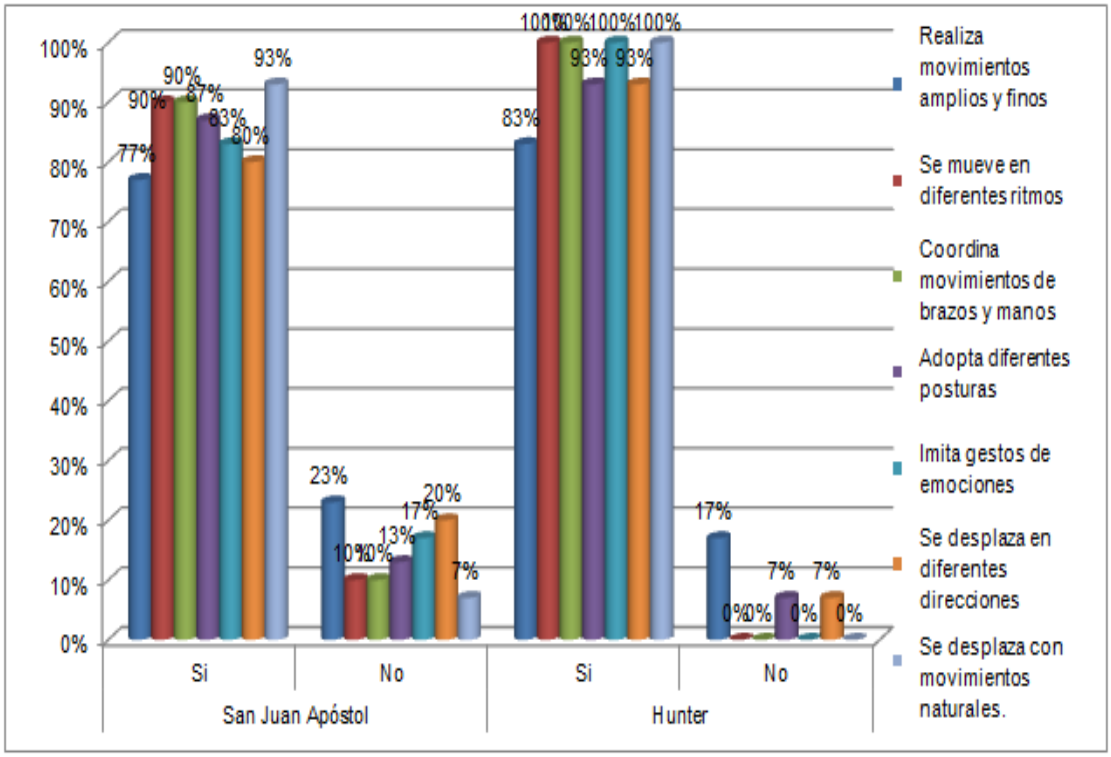
REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Gráfica N° 17

Resumen de resultados

Expresión Corporal



Como se puede visualizar en el cuadro N° 20, los niños y niñas de la Institución Educativa Hunter han alcanzado los más alto porcentajes en 4 de las actividades realizadas demostrando un alto desarrollo de sus habilidades y destrezas para la expresión corporal así mismo han alcanzado un 96% de promedio.

Cabe mencionar que los niños y niñas de la Institución Educativa San Juan Apóstol también han logrado altos porcentajes mostrando un 86%, en la expresión corporal, 10 puntos menos que los niños de Institución Educativa Hunter; datos que en ambas instituciones muestran logros positivos en las actividades lúdicas, colaborando al desarrollo del crecimiento integral permitiendo conocer las posibilidades del movimiento de sus cuerpos con sus posibilidades y limitaciones, obteniendo mayor control de sus extremidades inferiores y superiores, desarrollando la coordinación muscular, el equilibrio, las habilidades perceptivas motoras.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

CONCLUSIONES

PRIMERA Los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol en cuanto al juego simbólico han desarrollado adecuadamente los indicadores como imitación de roles, juego libre, expresión verbal y representación corporal; al alcanzar un alto porcentaje, pero aún se tiene un porcentaje que se le dificulta alcanzar estas características; en cuanto a la expresión corporal se ha visto que responden a las características de movimientos, posturas, gestos y desplazamientos alcanzando un optimo resultado.

SEGUNDA Los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Hunter en cuanto al juego simbólico presentan un óptimo porcentaje, desarrollando los indicadores de imitación de roles, juego libre y representación corporal; en cuanto a la expresión corporal muestran un porcentaje más alto de los niños y niñas que están conociendo aun los movimientos corporales con sus limitaciones;teniendo mayor control en movimientos, posturas, gestos y desplazamientos.

TERCERA Los indicadores presentados entre los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol y Hunter en cuanto a las semejanzas ambos presentan las mismas características, es decir que las instituciones lograron un buen desempeño, predominando por un mínimo porcentaje la I.E. Hunter.

Las conclusiones anteriores nos permiten afirmar que los objetivos de la investigación fueron cumplidos y la hipótesis fue verificada.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

SUGERENCIAS

PRIMERA Sugerimos que el juego simbólico, así como la expresión corporal; se realice en ambas formas individuales y colectivas ya que por intermedio de ellas el niño desarrolla su personalidad y lo incita a expresarse interactuando con los demás, a la vez comprende y asimila el entorno que lo rodea, favoreciendo su imaginación y creatividad.

SEGUNDA Se debe concientizar a los docentes sobre la importancia del juego simbólico y la expresión corporal, ya que nuestros tiempo han cambiado y no debemos creer que en la vida del niño solo se necesita incentivar el ámbito cognitivo, olvidando que el niño aprende en base al juego, en donde pone en marcha el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales; y a la vez el desarrollo de su lenguaje prestando sentimientos y emociones para cada situación vivida, utilizando su cuerpo como un medio de expresión.

TERCERA Sugerimos que en toda institución educativa se debe configurar ambientes correctamente diseñados, ya que el escenario de juego es la clave para mejorar el desarrollo del aprendizaje, sin sustituir las decisiones de los niños. Por ejemplo, para jugar a "hacer como si" se debe disponer de rincones, proporcionando materiales diversos para que los niños experimenten, imaginen y disfruten del juego simbólico y a la vez reforzando la expresión corporal del niño.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, M. y Damián, M. (2010) *La importancia del jugar en el Desarrollo de la personalidad Del niño*, Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México. Revista Electrónica de Psicología Iztacala.
- Ajuriaguerra, J. de (1978). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Científico-Médica.
- Alexander, G (1991) La Eutonia. *Un Camino hacia la experiencia total del cuerpo*. Barcelona: Paidós.
- Amonachvilli, C. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares*. Perspectivas, 16, 1, 87-97.
- Anzieu, A., Anzieu, Ch. y Daymas, S. (2001). *El juego en psicoterapia del niño*. España: Biblioteca Nueva.
- Arnaiz, P., Rabadán, M. y Vives, I. (2001). *La psicomotricidad en la escuela una práctica preventiva y educativa.* Málaga: Aljibe.
- Baraldi, C. (2005). *Mujeres y niños ¿primero? Los primeros tiempos de la constitución psíquica del niño. Tratamiento del autismo y la psicosis en la infancia.* Rosario, Argentina: Ed. Homo Sapiens.
- Bighams, S. (2010) *Juego Simbólico, teoría de la mente y coherencia central*. Recuperado de http://desafiandoalautismo.org/juego-simbolico-teoria-de-la-mente-y-coherencia-central/
- Blouin, J. (1982) *La Expresión Corporal*.Francia, Rev. Éducation Physique et Sport.
- Caillois, Roger (1986) *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Calderón (2012) *Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil "Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército*. De la ciudad de Quito; Propuesta Alternativa"
- Callois, R. (1967) *Los juegos de los hombres*, Paris. Ed. Gallimard.
- Cañete, M. (2009) *Expresión corporal en la etapa de infantil. El gesto y el movimiento. La expresión corporal como ayuda en la construcción de la*

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

identidad y de la autonomía personal. Juego simbólico y juego dramático. Las actividades dramáticas. Granada- España. Revista Digital innovación y experiencias Educativas.

- Chateau, Jean (1958) *Psicología de los juegos infantiles,* Buenos Aires, Kapelusz.
- Cohen, R. (1978) *Poder actuando.* Palo Alto: Mayfield.
- Congreso Internacional de la Asociación Española de Logopedia, (2014) Universidad de Murcia. "*Logopedia: Evolución, Transformación y Futuro*". www.logopediadomicilio.es/el-juego-simbolico-en-el-desarrollo-de-los-n.
- Craig, G. J. (1989) *Desarrollo psicológico*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Di Sante, E. (1996) *Psicomotricidad y desarrollo Psicomotor del niño en edad Pre- escolar.* Caracas – Venezuela: Ed. Tropykos.El juego simbólico (2013), recuperado de: http://www.aularagon.org/files/el%20juego%20simb%C3%93lico.pdf
- Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego. Madrid*: Visor. Read, Herbert, Arte y sociedad, Ediciones Península, Madrid, 1990
- Fernández-Abascal, E., Martín, M. y Domínguez, J. (2001). *Procesos Psicológicos*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Ed. Seco Olea.
- García, V. (1993). *La educación primaria*: d*el juego al trabajo.* Madrid: Alambra.
- Giebeuhain, E. y O`dell, .L. (1984) *Evaluación de un manual de entrenamiento para reducir el temor de los niños de la oscuridad.*Jormal of appliedbehavioranalysis.
- Grellet, C. (2000). *El juego entre el nacimiento y los 7 años*: un manual para ludotecarias. París En: Sector de educación, monografía.
- Gutiérrez Delgado, M. (1989). *140 juegos para la educación psicomotriz*. Sevilla: Wanceulen.
- Guzmán y G. Hernández, (1993) *Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas*, México.Ed. Unam-Conalte,

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación.* Chile. Donelley.
- Hirtz, B. (2011) ¿Qué es el juego simbólico?*Cosas de la infancia*. Disponible en: http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm.
- Huizinga, J. (1972), *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural,* en Homo Ludens, Madrid, Alianza Editorial.
- Indacochea, F. y Vera, C. (2008). *La Actividad Lúdica Escolar en niños del nivel inicial de las I.E. Max Uhle y Juan de la Cruz Calienes*, Arequipa, 2008 Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Universidad Católica de Santa María.
- Katz, R. (2004). *Crecer jugando.* PAD (Programa de apoyo a docente), Quito, Ecuador: Santillana
- Martínez, S. (2004) *Expresión Corporal y Comunicación.* Teoría y Práctica de un Programa. Salamanca: Amarú.
- MED. (2008). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima.
- MED. (2010). *Guía de Investigación*. Lima.
- MED. (2013). *Rutas de Aprendizaje*. Lima: Corporación gráfica Navarrete S.A.
- Meneses, M. y Monge, M; (2001*) El juego en los niños: enfoque teórico educación, revista Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España* y (Redalyc vol. 25, núm. 2) Universidad de Costa Rica.
- Mercado, A. (2013) *La importancia de la expresión artística en el desarrollo humano*, Ed. Last Estudios Artísticos
- Mialaret, G. (1984): *Diccionario de ciencias de la educación*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Ministerio de Educación (2009) *Diseño Curricular Nacional de la EBR*. Disponible en: www minedu.gob.pe
- Moreno, J. y Rodríguez, P. (s.f.) *El Aprendizaje Por El Juego Motriz En La Etapa Infantil*, Facultad de Educación. Universidad de Murcia, España.
- Muños, M. y Villalobos, D. (2009) *Aplicación de las Actividades Lúdicas por las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas seleccionadas de*

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

la ciudad de Arequipa, 2009. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Universidad Católica de Santa María.

- Ordás, R; Llunch, A. y Sánchez, I. (2009) *Una metodología para la expresión corporal actual en el ámbito educativo y recreativo.* Ecuador. Emás. F., Revista Digital de Educación Física.
- Ortega, R. (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.Perspectivas, 16, 1, 87-97.
- Palacios, J. (1984), *Psicología evolutiva, Desarrollo cognitivo y social del niño*, Madrid Editorial Alianza.
- Piaget, citado por J. C. Guzmán y G. Hernández, (1993) *Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas*, México.Ed. Unam - Conalte,
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Prieto García, M. y Medina Rubio, R. (2005). *El juego simbólico, agente de prácticas*. Uned ediciones. Madrid.
- Prieto, M. Medina, R. (1974). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones. Madrid.
- Rodulfo, R. (1989). *El niño y el significante*. Buenos Aires: Paidós.
- Romero, M. (2001) *La Expresión Corporal,* Ecuador. Ed. Lap.
- Rutas del aprendizaje (2013) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Disponible en: www.minedu.gob.pe
- Sánchez, S. (1987) *Enciclopedia de la Educación Preescolar II*. Madrid: Santillana.
- Schorn, M. (1999). *Discapacidad. Una mirada distinta, una escucha diferente*. Buenos Aires. Seco Olea.
- Sierra, M. (2001) *La Expresión Corporal desde la perspectiva del alumnado de Educación Física.* Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Stokoe, P. (1980) *La Expresión Corporal, Guía Didáctica para el Docente*, Buenos Aires, Ed. Ricordi.
- Stokoe, P. y Harf, R. (1987) "*Expresión Corporal en el Jardín de Infantes*", Argentina. Edit. Paidós.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

- Trigueros, C. (2002) *reflexiones acerca del juego,* España. Revista digital Año 8 Nro.46.disponible en http//www.efdeportes.com.
- Vygotski, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal. Madrid.
- Winnicott, D. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, D. (1993). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Hormé.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ANEXO N° 1

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

LISTA DE COTEJOS JUEGO SÍMBÓLICO

LC-2015

El Juego Simbólico en los niños y niñas del nivel inicial de las I.E. San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015.

VARIABLE: Juego Simbólico **I.E**_____ **Aula** _____

	INDICADOR	**Imitación de Roles**				**Juego libre**				**Expresión Verbal**				**Representación corporal**	
	ÍTEM	Representa personajes del circo: payaso, acróbata, domador, otros.		Imita a diferentes animales de un circo: leones, elefantes, monos, otros.		Utiliza en sus juegos: palos, cajas, telas, sogas, otros.		Realiza juegos de representación en base a cuentos, canciones, títeres, etc.		Adapta la voz al personaje que imita.		Imita sonidos onomatopéyicos de animales.		Adapta su cuerpo a las características de los personajes o animales que imita.	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

LISTA DE COTEJOS EXPRESÍÓN CORPORAL

LC-2015

La Expresión Corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las I.E. San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015

VARIABLE: Expresión Corporal **I.E**_____ **Aula** _____

	INDICADORES	**Movimientos**						**Posturas**		**Gestos**		**Desplazamientos**			
	ÍTEM	Realiza movimientos amplios y finos.		Se mueve en diferentes ritmos: lento, normal y rápido.		Coordina movimientos de brazos y manos.		Adopta diferentes posturas: erguido, inclinado, agachado.		Imita gestos de emociones: alegría, tristeza, miedo, cólera, desagrado, otros.		Se desplaza en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro.		Se desplaza con movimientos naturales en el espacio: caminando, corriendo, saltando.	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ANEXO N° 2

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

PROTOCOLO DE ACTIVIDADES

"EL CIRCO DE LAS ESTRELLAS"

1. FUNDAMENTACIÓN:

Hemos elegido el circo como tema central porque el circo es un mundo mágico para los niños y niñas y las actividades que se realizan en él propician diversos lenguajes que posibilitarán a nuestros niños crear, imaginar, socializar y disfrutar. Por eso partimos de esta idea para desarrollar nuestro proyecto de investigación.

Trabajar sobre el circo, es una buena oportunidad para adentrarse en la historia de este espectáculo. Los personajes, la escenografía, la emoción de las acrobacias y los juegos de malabares, la carcajada que despiertan los payasos, resultan claros incentivos para la investigación del juego simbólico y la expresión corporal. Además el circo nos ofrece, como alternativa, la exploración de la sensibilidad humana: la risa, el llanto, la alegría y la comunicación entre otros.

A partir de estas ideas, hemos intentado crear una serie de actividades diferentes para los diversos niños y niñas basándonos en las actividades circenses.

En cuanto a la temporalización, esta actividad se realizaría en un periodo de 3 días. Orientado para una clase de treinta alumnos y con una edad de cuatro años.

2. TEMPORALIZACIÓN:

Actividades	Titulo
1	Adaptación: Nuestro circo soñado.
2	Estaciones: Tres Carpas Mágicas.
3	Teatro musical: Un nuevo elefantito en el circo de las estrellas.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

3. ESCENARIO PEDAGÓGICO:

Se puede dar en una sala de psicomotricidad, salón o patio en donde se les facilite diversos objetos y recursos que lleven a la transformación de "Un gran circo" donde, por medio de una lluvia de ideas, podremos conocer los principales personajes del circo y sus rutinas, los objetos que utilizan, sus coloridas vestimentas, para luego simular ser unos verdaderos artistas, favoreciendo su imaginación, creatividad y expresión corporal.

4. METODOLOGÍA:

Con la metodología que se va a trabajar será por ambientes y estaciones en donde llevaremos a cabo actividades colectivas pero individuales.

Los materiales que se van a utilizar incluyen materiales apropiados del centro infantil como materiales reutilizados propicios para el desarrollo del juego simbólico y la expresión corporal.

- Rampas
- Colchonetas
- Conos
- Aros
- Cuerdas o sogas
- Palos largos y cortos
- Latas
- Sillas
- Mesas
- Música
- Pelotas gigantes
- Pelotas de trapo
- Platos de plástico
- Pinturas para cara
- Máscaras
- Títeres
- Muñecos y peluches.
- Papel periódico
- Cintas
- Globos
- Telas o mantas de colores
- Cajas de cartón
- Sombreros
- Corbatas
- Nariz de payaso, etc.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

5. ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1: Adaptación

"Nuestro circo soñado"

Los niños se colocan en círculo para escuchar la historia de "Un nuevo elefantito en el circo", al finalizar el cuento se les pregunta ¿que saben de un circo? ¿Cómo es un circo? ¿Quiénes trabajan ahí? ¿Les gustaría ir a un circo?, una vez recogidas todas las respuestas de los niños y niñas se les propone si desearían jugar al circo pero que para ello debemos crear uno.

A continuación se les presenta una caja mágica de diversos objetos pidiéndole a cada niño que escoja un objeto de la caja y se les pregunta ¿para qué podría servir ese objeto en nuestro circo? o ¿Para qué personaje podría servir ese objeto? , con una lluvia de idea se les propone poner en marcha la obra y crear "nuestro circo soñado".

Al finalizar se les permite jugar libremente con el material restante en donde podrán idear e imaginar y dramatizar diferentes personajes del circo.

ACTIVIDAD 2: Estaciones

"Tres carpas mágicas"

Esta actividad estará compuesta por tres rincones a los que conoceremos como "estaciones", cada estación se adaptará a una temática en donde los niños se dividirán en tres grupos y deberán rotar por cada estación en un lapso de 10 minutos.

Se finaliza la actividad cuando todos los niños hayan pasado por las tres estaciones mágicas sin excepción.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Primera estación:

Espacio	Primera Carpa Mágica
Tiempo	10 min.
Recursos	Disfraces y máscaras.
Actividad:*Los domadores y los distintos animales del circo.* La maestra colorara en el sector disfraces y máscaras, en donde los niños podrán personificar libremente y crear situaciones en las que harán de domador y de diferentes animales del circo.	

Segunda estación:

Espacio	Segunda Carpa Mágica
Tiempo	10 min.
Recursos	Títeres.
Actividad:*Somos titiriteros.* Se colocara títeres en el sector, en donde los niños jugarán libremente a ser titiriteros y podrán representar historias cortas y escenas inventadas por ellos en base a la temática del circo.	

Tercera estación:

Espacio	Tercera Carpa Mágica
Tiempo	10 min.
Recursos	Espejo
Actividad:*El mimo: espejo de los sentimientos* Un niño representará una determinada expresión y su compañero deberá reflejarla. Luego, el segundo niño, representa una expresión y el que tiene al lado lo copia. Se continuará hasta que todos hayan participado.	

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ACTIVIDAD 3: Teatro musical

"Un nuevo elefantito en el circo de las estrellas"

Todos los años al pueblo viene el circo de las estrellas**.** Todos los habitantes y especialmente los niños esperaban ansiosos para ver el hermoso espectáculo.

Al igual de contentos estaban cada uno de los miembros del circo, apenas llegaron armaron las enormes carpas de grandiosos colores, para que todos los habitantes sepan que el circo ya había llegado. Los animalitos del circo también estaban felices porque se venía una función de mucha diversión para grandes y chicos. (música)

El circo tenía tigres malabarista (música), osos bailarines (música), perritos equilibristas (música), graciosos monitos (música) y elefantes también (música) pero la sensación del circo era el nuevo miembro del espectáculo pues la señora elefanta había tenido un precioso elefantito (música), nuestro amigo trabajaba en el número de los elefantes pero era tan torpe que lo tuvieron que llevar a actuar con los payasos (música), la gente se reía mucho con el número, pero el elefantito no se sentía feliz él quería hacer su propio espectáculo, así que su mejor amigo del circo un pequeño ratoncito arranco una rama de un árbol y se la dio al elefantito diciendo que era una varita mágica y q si la usaba podría volar, así q el elefantito la uso y de repente empezó a volar x encima de la cabeza de los payasos que corrieron a esconderse y de todos los espectadores q lo veían con asombro (música) después de dar una cuantas vueltas aterrizo en el suelo ante el fuerte aplauso de todos.

A partir de entonces todo cambio para el elefantito tenía su propio espectáculo y se había vuelto muy famoso. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

FIN

La evaluación de estas actividades se llevara a cabo con las fichas de observación que se realizaron como instrumento para la investigación de nuestro proyecto de tesis.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ANEXO Nº 3

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

MATRIZ N° 1

JUEGO SÍMBÓLICO

El Juego Simbólico en los niños y niñas del nivel inicial de las IE San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015.

VARIABLE: Juego Simbólico **I.E:** San Juan Apóstol **Aula:** 4 años

	INDICADOR	**1. Imitación de Roles**				**2. Juego libre**				**3. Expresión Verbal**				**4. Representación corporal**	
	ÍTEM	1.1		1.2		2.1		2.2		3.1		3.2		4.1	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	MASCULINO	X		X		X			X		X	X		X	
2	MASCULINO		X	X			X		X		X	X			X
3	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
4	FEMENINO		X	X		X		X		X		X		X	
5	MASCULINO	X			X	X		X			X	X		X	
6	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
7	MASCULINO		X	X		X			X		X	X		X	
8	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
9	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
10	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
11	FEMENINO	X			X	X			X	X		X		X	
12	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
13	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
14	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

15	FEMENINO		X	X			X		X		X	X			X
16	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
17	MASCULINO		X		X	X		X			X	X			X
18	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
19	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
20	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
21	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
22	FEMENINO	X		X		X		X			X	X		X	
23	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
24	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
25	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
26	MASCULINO		X	X			X	X			X	X			X
27	MASCULINO	X		X		X			X	X		X		X	
28	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
29	FEMENINO		X	X			X	X			X	X			X
30	MASCULINO	X		X		X			X	X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

MATRIZ N° 2

EXPRESÍÓN CORPORAL

La Expresión Corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las IE San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015

VARIABLE: Expresión Corporal **I.E:** San Juan Apóstol **Aula:** 4 años

	INDICADORES	**1. Movimientos**						**2. Posturas**		**3. Gestos**		**4. Desplazamientos**			
	ÍTEM	1.1		1.2		1.3		2.1		3.1		4.1		4.2	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	MASCULINO		X	X		X			X	X			X	X	
2	MASCULINO		X	X		X			X	X		X		X	
3	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
4	FEMENINO			X		X		X		X			X	X	
5	MASCULINO	X		X		X		X		X			X	X	
6	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
7	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
8	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
9	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
10	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
11	FEMENINO	X		X		X		X			X	X		X	
12	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
13	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

14	FEMENINO		X	X		X		X		X		X		X	
15	FEMENINO	X		X		X			X		X	X		X	
16	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
17	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
18	MASCULINO		X	X		X			X	X			X	X	
19	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
20	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
21	MASCULINO	X		X		X		X			X		X	X	
22	FEMENINO		X	X		X		X		X			X	X	
23	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
24	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
25	MASCULINO		X	X		X		X		X		X		X	
26	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
27	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
28	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
29	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
30	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

MATRIZ N° 3

JUEGO SÍMBÓLICO

El Juego Simbólico en los niños y niñas del nivel inicial de las IE San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015.

VARIABLE: Juego Simbólico **I.E:** Hunter **Aula:** 4 años

	INDICADOR	**1. Imitación de Roles**				**2. Juego libre**				**3. Expresión Verbal**				**4. Representación corporal**	
	ÍTEM	1.1		1.2		2.1		2.2		3.1		3.2		4.1	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	MASCULINO	X		X		X			X		X	X		X	
2	MASCULINO		X	X			X		X		X	X			X
3	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
4	FEMENINO		X	X		X		X		X		X		X	
5	MASCULINO	X			X	X		X			X	X		X	
6	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
7	MASCULINO		X	X		X			X		X	X		X	
8	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
9	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
10	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
11	FEMENINO	X			X	X			X	X		X		X	
12	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
13	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

14	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
15	FEMENINO		X	X			X		X		X	X			X
16	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
17	MASCULINO		X		X	X		X			X	X			X
18	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
19	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
20	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
21	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
22	FEMENINO	X		X		X		X			X	X		X	
23	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
24	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
25	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
26	MASCULINO		X	X			X	X			X	X			X
27	MASCULINO	X		X		X			X	X		X		X	
28	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
29	FEMENINO		X	X			X	X			X	X			X
30	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis
REPOSITORIO DE TESIS UCSM
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

MATRIZ N° 4

EXPRESÍÓN CORPORAL

La Expresión Corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las IE San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015

VARIABLE: Expresión Corporal **I.E:** Hunter **Aula:** 4 años

	INDICADORES	**1. Movimientos**						**2. Posturas**		**3. Gestos**		**4. Desplazamientos**			
	ÍTEM	1.1		1.2		1.3		2.1		3.1		4.1		4.2	
N°	**ESTUDIANTES**	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	MASCULINO		X	X		X			X	X			X	X	
2	MASCULINO		X	X		X			X	X		X		X	
3	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
4	FEMENINO			X		X		X		X			X	X	
5	MASCULINO	X		X		X		X		X			X	X	
6	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
7	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
8	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
9	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
10	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
11	FEMENINO	X		X		X		X			X	X		X	
12	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
13	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
14	FEMENINO		X	X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

15	FEMENINO	X		X		X			X		X	X		X	
16	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
17	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
18	MASCULINO		X	X		X			X	X			X	X	
19	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
20	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
21	MASCULINO	X		X		X		X			X		X	X	
22	FEMENINO		X	X		X		X		X			X	X	
23	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
24	MASCULINO	X		X		X		X			X	X		X	
25	MASCULINO		X	X		X		X		X		X		X	
26	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
27	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
28	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	
29	FEMENINO	X		X		X		X		X		X		X	
30	MASCULINO	X		X		X		X		X		X		X	

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

ANEXO N° 4

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

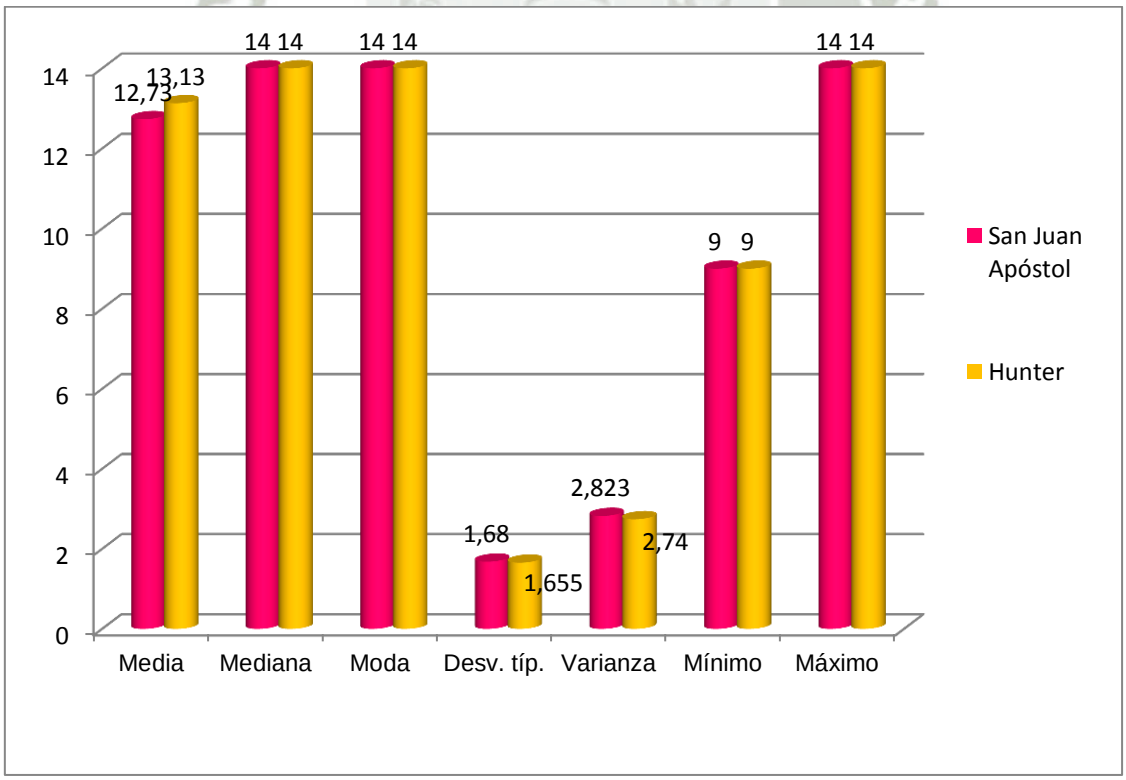
TABLAS ESTADÍSTICAS

Medidas Estadísticas de la variable

Juego Simbólico

Medidas Estadísticas	Institución Educativa San Juan Apóstol	Institución Educativa Hunter
Media	12.73	13.13
Mediana	14	14
Moda	14	14
Desv. típ.	1.68	1.655
Varianza	2.823	2.74
Mínimo	9	9
Máximo	14	14

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

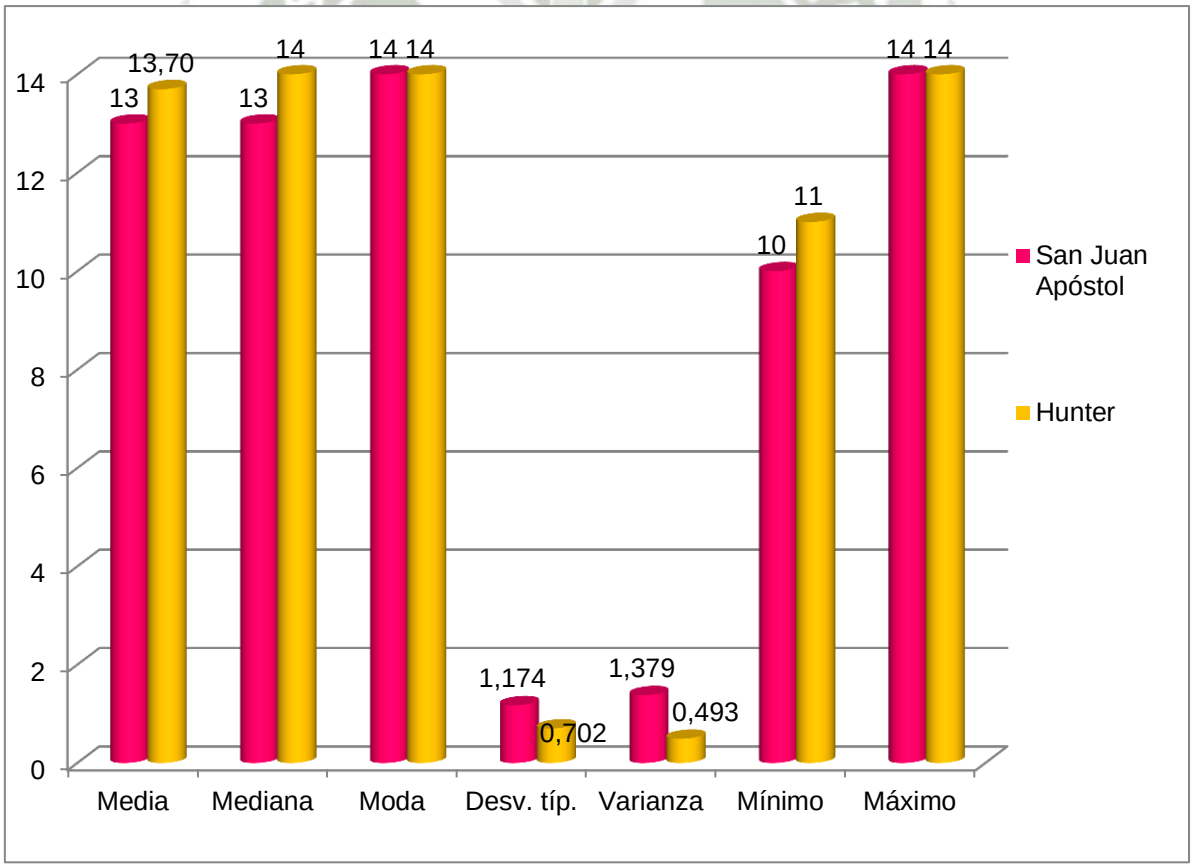
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Medidas Estadísticas de la variable

Expresión Corporal

Medidas Estadísticas	Institución Educativa San Juan Apóstol	Institución Educativa Hunter
Media	13	13.70
Mediana	13	14
Moda	14	14
Desv. típ.	1.174	0.702
Varianza	1.379	0.493
Mínimo	10	11
Máximo	14	14

Fuente: BASE DE DATOS, ANEXO 3 JueSyExpC-15



Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL

Presentada por:
CLAUDIA ALEJANDRA ALCOCER VALDIVIA
KATIA MELIZA DÍAZ LAJO

Adaptada de diversas fuentes electrónicas

Arequipa –Perú

2015

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE TESIS UCSM

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBOLICO

Fundamentación

En el presente aporte haremos hincapié en el "**rincón del juego simbólico",** por su importancia en el desarrollo del niño; en donde el niño representa, mental y mímicamente, una realidad que plasma según su deseo y necesidad y permite al niño expresar sus sentimientos.

La metodología por rincones, si bien no es reciente su creación, actualmente se encuentra en nuestros contextos educativos y la consideramos de mucha importancia para nuestra investigación, puesto que los niños y niñas construyen significativamente su conocimiento en un medio que les brinde mayores y mejores posibilidades de interacción y expresión.

Los rincones nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente, que pueden ser de trabajo o de juego. Según el tipo de actividad, algunos rincones necesitan ser dirigidos por el maestro; pero, en otros, los niños pueden funcionar con bastante autonomía

La organización de los rincones es muy importante cuando se hace referencia a esta metodología, pues es preciso distribuir tanto el tiempo como el espacio del aula para llevar a cabo satisfactoriamente las actividades que pretendamos elaborar en los rincones: optimizando tiempo y recursos, para que todos los educandos tengas la oportunidad de trabajar y jugar en cada rincón.

Rincón de Juego Simbólico

Es el rincón más significativo para el niño de 3 a 6 años y debe permanecer durante toda la etapa de educación infantil. Es un rincón que no puede faltar en un aula ya que permite escenificar de múltiples formas distintas situaciones cotidianas y ofrece muchas posibilidades de juego que les permite trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida.

Este presenta una serie de características: desarrolla la capacidad de representar una cosa por medio de otra, los niños y niñas se comunican de distintas formas, e incluso sirviéndose de aprendizajes no verbales, los educados viven la fantasía y la realidad, representa roles semejantes a los de los adultos, simulan situaciones experimentadas, expresan sentimientos e ideas comunicándose por medio del lenguaje oral.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de asumir roles de adultos.
- Aprender a jugar y trabajar colectivamente siendo flexibles y respetando las reglas del juego.
- Favorecer la creatividad y la imaginación, además de la seguridad en sí mismo.
- Desarrollar la expresión del juego simbólico, viviendo a la vez fantasía y realidad.
- Aprender a resolver pequeños conflictos que aparecen.

Ventajas que aporta:

- Aprenden a través del juego.
- Se educa en la colectividad: todo es de todos, material y espacio.
- Favorecen los procesos de socialización: cooperar, repartir tareas…
- Favorecen el aprendizaje con los demás.
- Fomentan la autonomía.
- Favorecen hábitos de orden y respeto a las normas de funcionamiento.
- Estimulan la investigación, la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Se respeta su individualidad.
- Les pone en contacto con distintos roles y modelos de actuación en el medio social.

El rincón del juego simbólico admite varias secciones con los materiales necesarios para el desempeño de los diferentes roles como por ejemplo los más comunes que pueden ser:

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

a) La casita

Es el rincón básico, el primero que suele formar parte del aula y en él pueden desarrollarse muchísimos juegos relacionados con las tareas caseras del hogar: hacer la comida, limpieza, colada, hablar por teléfono, poner la mesa, "comer" juntos, cuidar a los bebés, hacer la cama, un planchador, plancha, etc.

Rincón	Materiales	Actividades
La casita	Mesa, manteles, camas, cocina, utensilios, ollas, almohadas, cobijas, comida de juguetes, tazas, teléfono, televisor, muñecas.	Recrea situaciones de conflictos o de fantasía. Representan actividades cotidianas que se realizan en el hogar.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

b) La tienda

En ese rincón podemos trabajar no solo la alimentación y las normas sociales de la compra y venta en diferentes medidas, sino también multitud de contenidos relacionados con otras áreas del currículo.

Rincón	Materiales	Actividades
La tienda	Envases de productos, botellas, recipientes, telas, balanza, cinta métrica, etiquetas, alimentos de plástico como frutas, verduras, dinero ficticio.	Utiliza herramientas para pesar distintos objetos. Representa situaciones en las que se vendan y compren productos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

c) Movimiento y drama

Se puede poner un escenario y un camerino en el que los niños pueden disfrazarse o elegir marionetas, así improvisan historias, o juegan asumiendo papeles relacionados con su disfraz. Un lugar donde puedan actuar a los diferentes roles simbólicos que deseen y puedan personificar.

Rincón	Materiales	Actividades
Movimiento y drama	Disfraces, carteras, sombreros, micrófonos, alfombra, telas de distintos colores y tamaños, collares, aretes, pulseras, espejos, maquillaje.	Utiliza herramientas para pesar distintos objetos. Representa situaciones en las que se vendan y compren productos.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

d) Juego simbólico

Este rincón permite recrear experiencias cotidianas y asumir roles diferentes de los habituales, facilitan la representación de situaciones que han comportado dificultades emocionales. Los niños y niñas actúan en base a las cosas que saben y sobre los sucesos que han observado y experimentado en su mundo familiar, social y escolar.

Se pueden trabajar actitudes de colaboración y respeto, así como la coeducación, permiten el uso diversificado del lenguaje y exigen la distribución de roles, la planificación compartida de la acción y el respeto por unas normas mínimas.

Rincón	Materiales	Actividades
Juego simbólico	Juguetes, carros, pelotas, muñecas, animales, cajas, botellas, envases, todo tipo de papeles, carteras, palos, frascos, disfraces.	Representa situaciones de la vida cotidiana con total liberta. Representa situaciones imaginarias y de fantasía.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

e) Oficios

Un lugar para jugar al rol de doctor, sala de belleza, jardinero, mecánico, bombero, policía, etc. Puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o maceta para cuidar, etc.

Rincón	Materiales	Actividades
Oficios	Juguetes de plástico referentes a los oficios: gorros, regadera, flores de plástico, brochas, estetoscopio, inyecciones, mandiles, frascos.	Personificar distintas profesiones. Representa libremente los oficios que deseen.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

f) Arenero y agua

Implementa u lugar que haya arena con utensilios sencillos, como: envases de plástico, cucharas, moldes, etc.; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.

Rincón	Materiales	Actividades
Arenero y agua	Arena, moldes, frascos tarritos, juguetes pequeños de personas, palas, envases de plástico, botellas, embudos, agua.	Exponer las obras que se realizan con los niños y niñas. Formar diferentes figuras con la arena.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL

Fundamentación:

La expresión corporal es todo tipo de expresión que tiene como propósito favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad; es un lenguaje por medio del cual los niños y niñas pueden sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse, ya que el ser humano, desde que nace tiene la necesidad de expresar necesidades, emociones e ideas y como medio de comunicación usa su cuerpo, el cual es el instrumento de expresión y comunicación por excelencia.

La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio. Las estrategias para su aprendizaje se basan en el juego, la imitación, la experimentación y la imaginación.

A continuación presentamos diversas actividades que pueden servir como guía y/o ayuda para docentes y padres de familia o personas ligadas con niños para favorecer su desarrollo en este ámbito.

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación rítmica de movimientos.
- Explorar el propio cuerpo.
- Desarrollar la coordinación dinámica general en las diferentes maneras de desplazamientos.
- Desarrollar la expresión corporal y el contacto interior.
- Desarrollar el equilibrio del cuerpo en posición estática, en movimiento y el freno brusco.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Pases con pelotas

Objetivo:

- Desarrollar la orientación espacial.

Materiales:

- Pelotas de diferentes tamaños.

Pida a los niños que formen una columna, explicar que jugarán a pasarse la pelota de manera diferente.

Los niños en la columna reciben desde adelante y a través de sus piernas la pelota que le pasa su compañero. El último de la columna lanza la pelota a través del túnel de piernas, la recibe el que está primero y la devuelve. La pelota es pasada por encima de la cabeza. Pasarse la pelota en diversas posiciones (sentados, parados, arrodillados, de espalda, con el pie).

Realice esta misma actividad formando dos grupos y haciendo carreras de velocidad en el pase de la pelota.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Las plantas

Objetivos:

- Desarrollar la expresión corporal.
- Desarrollar el contacto interior.

Materiales:

- Equipo de sonido.
- CD de música clásica.

Converse de las plantas y su crecimiento. Mencione que requieren de tierra, aire, agua y sol.

Ponga música clásica para crear el ambiente adecuado, invite a los niños a colocarse en posición fetal, a escuchar una historia y dramatizarla con su cuerpo. Una vez terminada la actividad pida que expresen sus ideas y sentimientos;¿cómo se sintieron siendo plantas?, ¿qué plantas eran?

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

El duende travieso

Objetivo:

- Desarrollar el equilibrio del cuerpo en posición estática, en movimiento y el freno brusco.

Materiales:

- Equipo de sonido.
- CD de música clásica.

Junto a los niños simulen que están patinando, deslizándose y moviéndose coordinadamente los brazos y piernas del mismo lado del cuerpo.

Un niño deberá hacer de duende travieso, cuando él entre en escena se apagará la música y todos los demás niños deberán quedarse quietos como estatuas de hielo.

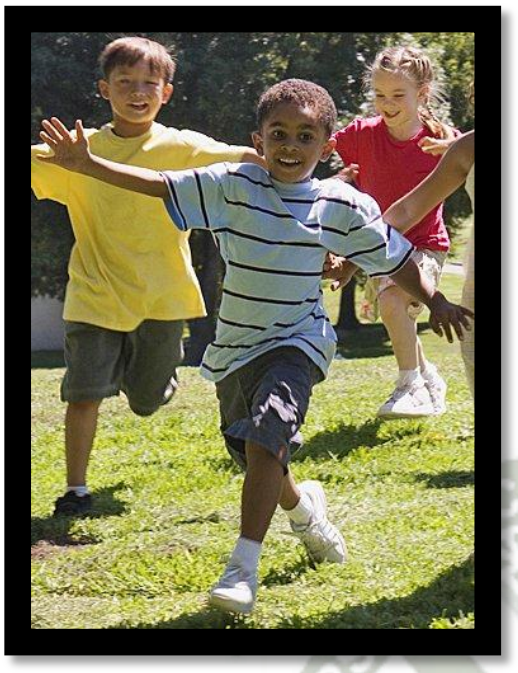
El duende travieso los tocará con su varita mágica y se retirará, la música y el movimiento continuarán.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

El papagayo



Objetivo:

- Desarrollar la coordinación dinámica general en las diferentes maneras de desplazamientos.

Materiales:

- Tiza de color.

Dibujar un refugio con tiza en un extremo del patio.

Solicite a los niños que formen un círculo y preguntar ¿quién quiere ser papagayo?

Explique que dos niños iniciaran el juego ubicándose en el centro tomados de la mano. El resto de los niños estarán a su alrededor, repitiendo dos veces la siguiente frase; "el papagayo está sin cola y no puede volar".

Al terminar, los niños que están tomados de la mano correrán a sus compañeros tratando de atraparlos antes de que lleguen al refugio. Informe que el niño que sea atrapado pasará a ser papagayo.

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

La alfombra mágica

Objetivo:

- Explorar el propio cuerpo.

Materiales:

- Hojas de papel periódico o papel bond.
- Equipo de sonido.
- CD de música.

Invite a los niños a formar una ronda para jugar “la alfombra mágica”.

Entregue a cada niño una hoja de papel periódico para que la coloquen en el piso.

Ponga música para crear un ambiente adecuado. Proponga bailar alrededor de la hoja moviendo todo su cuerpo, y cuando esta se detenga deberán pararse en la hoja respetando las indicaciones de la maestra (con un pie, con los dos, con una mano).

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

Abracadabra

Objetivos:

- Desarrollar la expresión corporal y la noción de distintos elementos de la naturaleza.

Materiales:

- Varita mágica.

Pida a los niños que formen un círculo. Explíqueles que usted es el mago y que va a hacer magia con su varita, dígales que esta tiene el poder de convertir a los niños en animales.

Pregunte "¿qué sentirías al ser un animal, como un oso, una lechuza, un perro, un león, un gato o un pájaro?

Permita que los niños le respondan, y refuercen la idea de que los animales sienten y se mueven distinto que los humanos.

Mueve la varita mágica y diga "¡abracadabra, convierte a estos niños en pájaros!".

Todos los niños imitan el vuelo de los pájaros.

Transcurrido tres turnos, el mago le cede la varita mágica a un niño para que de las nuevas consignas.

Al final de la actividad pregunte ¿Qué sintió al ser el animal que representaba?

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis

REPOSITORIO DE
TESIS UCSM

UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE SANTA MARÍA

BIBLIOGRAFIA

- http://revista.academiamaestre.es/2010/12/el-rincon-del-juego-simbolico-en-la-educacion-infantil/
- http://losrinconeseninfantil.blogspot.com/2014/10/rincon-del-juego-simbolico.html
- http://ioc.xtec.cat/materials/FP/Materials/1752_EDI/EDI_1752_M04/web/html/WebContent/u4/media/proyecto_juego_simbolico_pamplona_1_.pdf
- http://amoverelesqueleto.webnode.es/actividades/conceptos-basicos/expresion-corporal/
- http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/edinfantilpsicomotricidad.pdf
- http://www.monografias.com/trabajos82/propuesta-juegos-potenciar-expresion-corporal/propuesta-juegos-potenciar-expresion-corporal2.shtm

Publicación autorizada con fines académicos e investigativos
En su investigación no olvide referenciar esta tesis