

## Juego trabajo en la expresión corporal y motricidad para potenciar aprendizajes significativos

### Game work expression and body movement significant learning to enhance

Pamela Elizabeth Flores Diaz  
 Karen Brigitte Requena Jumbo  
 Sonia Elizabeth Carrillo Puga  
 Universidad Técnica de Machala  
[krequena@utmachala.edu.ec](mailto:krequena@utmachala.edu.ec)

#### Resumen

La implementación de los rincones de juego-trabajo ayuda a los niños a potencializar el aprendizaje significativo; el proyecto tiene como objetivo: promover en las docentes de las diferentes Instituciones Educativas la concienciación de la importancia que tienen los rincones de aprendizaje ya que a través del juego trabajo desarrollaran en los niños su expresión corporal y aprendizaje significativo para su vida escolar, aplicando el método empírico-analítico, y los instrumentos de evaluación: encuestas para las maestras y guías de observación a los estudiantes. El juego-trabajo fortalece el desarrollo del área cognitiva, lenguaje y socio-afectiva, favoreciendo así un mejor proceso de aprendizaje.

**Palabras clave:** Juego-trabajo, aprendizaje significativo, rincones y expresión corporal.

#### Abstract

The implementation of play-work corners helps children to potentiate meaningful learning; The project aims to: promote in teachers of different educational institutions awareness of the importance of learning corners and through the game work will develop in children their body expression and meaningful learning for their school life, applying the Empirical-analytical method, and evaluation tools: teacher surveys and student observation guides. The game-work strengthens the development of the cognitive, language and socio-affective area, favoring a better learning process.

**Keywords:** Game-work, meaningful learning, corners and body language.

#### INTRODUCCIÓN

El propósito principal de este proyecto es dar a conocer la importancia que tiene la metodología *juego trabajo* en la expresión corporal y motricidad para potenciar el aprendizaje de los niños de Educación Inicial subnivel 2. El juego trabajo es una de las actividades fundamentales mediante el cual el niño podrá ir desarrollando sus habilidades motoras, intelectuales y sociales, para potenciar su aprendizaje a través de los diferentes rincones. En la Educación Inicial durante estos últimos años se ha dado un cambio sorprendente, permitiendo a las maestras actualizarse para un mejor desempeño dentro de la sala de clase, incrementando así el juego-trabajo para el desarrollo integral del niño.

Desde los tiempos antiguos el hombre se expresaba por medio de los movimientos y la danza, manifestando así sus diferentes estados de ánimo: alegría, emociones, tristeza, agradecimiento, costumbres, manera de vivir y su historia. Stoke (1950) es la primera creadora de la expresión corporal-danza, quien manifiesta que por medio de la danza el cuerpo piensa y que esta actividad afectiva responde a los movimientos y gestos del sentido propio.

Para García (2011), la expresión corporal “es un medio de comunicación y es la manera de un intercambio en donde las personas expresamos y nos comunicarnos entre sí”. Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicarnos con los demás, lo cual se puede realizar a través de la manifestación del cuerpo para expresar nuestras ideas o emociones.

Además, la expresión corporal es importante ya que permite ejercitar los movimientos del cuerpo, desarrollar lateralidad y motricidad gruesa, adquirir expresión gestual, tomar conciencia del cuerpo en relación con el espacio y el tiempo, obtener mayor control de postura, equilibrio y capacidad de desplazamiento, así como favorecer el ritmo y las destrezas de imitación.

El aprendizaje significativo es el proceso que ocurre cuando una persona elabora e interioriza los conocimientos en base a sus experiencias anteriores ya vividas y las relaciona con sus propios intereses y necesidades haciéndolo así propio para su vida cotidiana.

Rodríguez (2011), cita a Ausubel (1963) con su teoría del aprendizaje significativo, y la plantea como una alternativa de enseñanza-aprendizaje basada en el descubrimiento, la cual privilegia el activismo y postula que se aprende aquello que se descubre”. Por su parte, el aprendizaje por descubrimiento implica que el niño primordialmente vaya descubriendo lo que va a aprender, así ya una vez que ha descubierto un nuevo conocimiento se hace propio y aprende esencialmente por percepción y por interacción cognitiva con los conocimientos recibidos. Por tanto, aprende la extraordinaria cantidad de información y de conocimientos disponibles que se dan día a día en el mundo.

Esta nueva metodología de trabajo por rincones es muy importante para los estudiantes; ya que permitirá a los docentes tratar a cada uno de los estudiantes de manera individual respetando su ritmo de aprendizaje y favorece el desarrollo global de sus capacidades, habilidades, destrezas, y sus áreas: cognitiva, social, afectiva y lenguaje.

Montessori (1907) indica que para que cada niño se autodesarrolle dentro de una libertad con límites se deben utilizar técnicas como: reforzar la autoestima mediante juegos, dramatizaciones o trabajos manuales, y cuando ya logren hacerlo, transmitirles conocimientos al ir enseñándoles letras y números.

Según el Currículo de Educación Inicial (2016), los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase. También se deben proporcionar materiales motivadores que despierten el interés en los niños y sean organizados para responder a las características del contexto. De esta forma, los estudiantes podrán ir construyendo sus conocimientos ya que esta organización les permite trabajar de una manera más divertida e innovadora.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

En la elaboración del proyecto se han utilizado algunos artículos científicos; se aplicaron técnicas de investigación con los docentes y estudiantes en las Instituciones Educativas; aplicando el método empírico-analítico en las encuestas y guías de observación, permitiendo observaciones del objeto de estudio a través de diversas actividades y obteniendo resultados favorables al aplicar estrategias de aprendizaje para un mejor desarrollo motriz y de aprendizaje significativo en los niños.

Para la realización del proyecto se contó con un capital económico base para cubrir recursos humanos, logísticos, la aplicación de encuestas y las guías de observación. Se consideró un costo bajo, por lo que se ocupó algunos materiales del aula.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los docentes encuestados afirman que la metodología del juego trabajo si permite desarrollar el aprendizaje en los niños de forma espontánea y significativa acorde a sus necesidades y edad, facilitándoles la comunicación e integración con sus compañeros. Para esto es necesario la intervención de la maestra, el grupo de niños, los materiales didácticos y la determinación del tiempo para cada rincón.

En todas las Instituciones Educativas de Educación Inicial se han implementado varios rincones de trabajo como: hogar, música, construcción, arena, dramatización, literatura, artes plásticas, agua, ciencias y gimnasia.

Cada uno, tiene sus propios materiales didácticos gracias al apoyo del Gobierno y de los padres de familia. Aquí los niños manipulan, conocen y trabajan de manera independiente, logrando ser propietarios de su aprendizaje.

Tabla 1: Cuadro estadístico de las fichas de observación

Actividades	Si	No	Si	No
1. Realizan actividades de rutina.	100	0	15	0
2. Utilizan los rincones de juego trabajo.	95	5	14	2
3. Realizan actividades acordes al rincón.	88	12	13	4
4. Tienen equilibrio al momento de realizar actividades direccionadas trazadas en el piso.	40	60	6	18
5. Al realizar ejercicios corporales de piernas, brazos y palmas, tiene coordinación.	49	51	7	15
6. Realiza actividades de coordinación visomotriz.	59	41	9	12
7. Cumple la consigna al saltar obstáculos.	48	52	7	16
8. Botea pelotas de diferentes tamaños.	50	50	7	15
9. Realizan desplazamientos o movimientos combinados utilizando el espacio donde se	73	27	11	8
10. Reconoce las partes de su cuerpo y sabe identificarlas.	66	34	10	10
TOTAL	668	332	100	100

Fuente: elaboración propia.

- 95% de los niños respondieron positivamente a las actividades en los rincones de juego trabajo.
- 5% respondió negativamente al realizar las actividades en los rincones de juego trabajo.
- 51% realiza positivamente los ejercicios corporales de piernas, brazos y palmas.
- 49% presenta obstáculos al realizar las actividades corporales de piernas, brazos y palmas.
- 50% de los niños botea la pelota de diferentes tamaños.
- 50% de los niños tiene dificultades para botear la pelota de diferentes tamaños.
- 73% de los niños realiza desplazamientos o movimientos combinados utilizando el espacio donde se encuentran.
- 27% tiene problemas para realizar desplazamientos o movimientos combinados utilizando el espacio donde se encuentran.
- 66% de los niños reconoce las partes de su cuerpo y sabe identificarlo positivamente.
- 34% de los niños tiene dificultad para reconocer las partes de su cuerpo.

## CONCLUSIONES

- Algunos Centros de Educación Inicial cuentan la debida estructura para la adaptación de rincones trabajo para niños y niñas.
- En la práctica, los rincones trabajo son utilizados para actividades lúdicas y recreativas por lo que debemos resaltar que los Centros Educativos cuentan con un rincón específico para desarrollar actividades de expresión corporal.
- Los rincones de juego trabajo se han constituido en una herramienta eficaz para aprender de forma dinámica, participativa y activa con los alumnos de Educación Inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

García, I. C. (2011). La expresión corporal en el desarrollo integral de la personalidad del niño de edad preescolar. *Varona*(52), 59-66.

Ministerio de Educación (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Rodríguez Palmero, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación*. 3 (1), 29-50