



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

INFORME DE INVESTIGACION SOBRE

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “LAS ROSAS”, DE
LA CIUDAD DE AMBATO, PERÍODO 2010- 2011”**

Requisito previo para optar el Título de Licenciada en Estimulación
Temprana

AUTORA: Paredes Pérez, María Augusta.

TUTORA: Lcda. Aguirre León, Mónica Paulina.

Ambato – Ecuador

Marzo, 2012

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutora del trabajo de investigación sobre el tema: **“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”, de la ciudad de Ambato, período 2010- 2011”**, de María Augusta Paredes Pérez, egresada de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Marzo del 2012

TUTORA

.....
Lic. Mónica Paulina Aguirre León.
C.I.: 180163197-7

AUTORÍA DE LA TESIS

El presente trabajo de investigación: **“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas” de la ciudad de Ambato, período 2010- 2011”**,: como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, Marzo del 2012

AUTORA

.....

María Augusta Paredes Pérez

C.I.: 180418013-9

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, Marzo del 2012

AUTORA

.....

María Augusta Paredes Pérez

C.I.: 180418013-9

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema: **“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”, de la ciudad de Ambato, período 2010- 2011”**,, de María Augusta Paredes Pérez egresada de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Marzo del 2012

Para constancia firman,

Lcda. Mg. Paola Mantilla

PRESIDENTA

Lcda. Tannia Santacruz

PRIMER MIEMBRO

Lcda. Celeste Barraqueta

SEGUNDO MIEMBRO

DEDICATORIA

*Al ser supremo
que en su infinita gracia
colocó su mano en mi camino
para ser mi guía
y forjar mi destino.*

AGRADECIMIENTO

*A mi familia, mi esposo
y mi bebé que me dieron
la fortaleza que necesitaba
para avanzar.*

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Página del Título o Portada	I
Página de Aprobación del Tutor.....	II
Página de Autoría de la Tesis	III
Página de Derechos de Autor.....	IV
Página Aprobación del Jurado.....	V
Página de Dedicatoria.....	VI
Página de Agradecimiento	VII
Índice General De Contenido.....	VIII
Índice de Tablas	X
Índice de Gráfico.....	XI
Resumen Ejecutivo	XII

B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Introducción.....	1
1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.2.1. Contextualización.....	2
1.2.1.1 Macro	2
1.2.1.2 Meso.....	4
1.2.1.3 Micro.....	5
1.2.2 Análisis Crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	7
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Preguntas Directrices.....	7
1.2.6 Delimitación del Problema.....	8
1.3. Justificación	8
1.4. Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivo Específico.....	9

CAPÍTULO II
MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	10
2.2. Fundamentación Filosófica.....	13
2.3. Fundamentación Legal.....	14
2.4. Categorías Fundamentales	18
2.4.1. Fundamentación Teórica de la variable independiente.....	19
2.4.2. Fundamentación Teórica de la variable dependiente	31
2.5. Hipótesis.....	45
2.6. Señalamiento de variables	45

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de Investigación.....	46
3.2. Modalidad Básica de la Investigación	46
3.3. Nivel o Tipo de Investigación.....	47
3.4. Población.....	47
3.5. Operacionalización de Variables.....	48
3.6. Plan de Recolección de Información.....	50
3.7. Plan de Procesamiento de la Información.....	51

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de los resultados de las listas de cotejo.....	52
4.2. Análisis e Interpretación de Datos de la encuesta	73
4.3. Verificación de Hipótesis	78

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	79
5.2. Recomendaciones.....	80

CAPÍTULO VI
LA PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.	81
6.2. Antecedentes de la Propuesta.	82
6.3. Justificación.....	82
6.4. Objetivos.	83
6.4.1 Objetivo General	83

6.4.2. Objetivos Específicos	83
6.5.Análisis de la factibilidad	83
6.6.Fundamentación.....	84
6.7 Modelo Operativo	85

C. MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA:	102
ANEXOS.....	104
ANEXO A.....	105
ANEXO A1.....	105
ANEXO A2.....	106
ANEXO A3.....	107
ANEXO A4.....	108
ANEXO B	109
ANEXO C	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla #: 1 Red de Inclusiones Conceptuales.....	18
Tabla#. Población.....	47
Tabla#. 3 Variable Independiente.....	49
Tabla#. 4 Variable Dependiente.....	48
Tabla#. 5 Plan de Recoleccion de Información.....	50
Tabla #: 6Modelo Operativo	85
Tabla #: 7 Vías de Comunicación	86
Tabla #: 8Modelo Guía Mensual	87
Tabla #: 9Modelo Guía Semanal.....	88
Tabla #: 10Modelo Guía Diaria.	89
Tabla #: 11Aspectos que Mejora el Juego	99
Tabla #: 12Financiamiento	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

LISTA DE COTEJO N°1.....	53
Gráfico # 1 Tabla de respuesta 1.	53
Gráfico # 2 Tabla de respuesta 2.	54
Gráfico # 3 Tabla de respuesta 3.	55
Gráfico # 4 Tabla de respuesta 4.	56

Gráfico # 5 Tabla de respuesta 5.	57
LISTA DE COTEJO N°2.....	58
Gráfico # 6 Tabla de respuesta 6.	58
Gráfico # 7 Tabla de respuesta 7.	59
Gráfico # 8 Tabla de respuesta 8.	60
Gráfico # 9 Tabla de respuesta 9.	63
Gráfico # 10 Tabla de respuesta 10.	62
LISTA DE COTEJO N°3.....	63
Gráfico # 11 Tabla de respuesta 11.	63
Gráfico # 12 Tabla de respuesta 12.	64
Gráfico # 13 Tabla de respuesta 13.	65
Gráfico # 14 Tabla de respuesta 14.	66
Gráfico # 15 Tabla de respuesta 15.	67
LISTA DE COTEJO N°4.....	68
Gráfico # 16 Tabla de respuesta 16.	68
Gráfico # 17 Tabla de respuesta 17.	69
Gráfico # 18 Tabla de respuesta 18.	70
Gráfico # 19 Tabla de respuesta 19.	71
Gráfico # 20 Tabla de respuesta 20.	72
Gráfico # 21 PREGUNTA 1.....	73
Gráfico # 22 PREGUNTA 2.....	74
Gráfico # 23 PREGUNTA 3.....	75
Gráfico # 24 PREGUNTA 4.....	76
Gráfico # 25 PREGUNTA 5.....	77

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA ESTIMULACIÓN TEMPRANA

TRABAJO ESTRUCTURADO DE MANERA INDEPENDIENTE

TEMA: “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “LAS ROSAS” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PERÍODO 2010- 2011”.

AUTORA: Paredes Pérez, María Augusta.

TUTORA: Lic. Aguirre León, Mónica Paulina

FECHA: Marzo, 2012.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación con el tema: “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”; el enfoque crítico - propositivo, que contiene este proyecto analiza específicamente el contenido del problema y crea una posible solución. Los objetivos demuestran a lo largo de la investigación que la actividad lúdica como metodología de enseñanza y aprendizaje es un medio efectivo para el desarrollo de la psicomotricidad en el niño para esto, se ha tomado en cuenta realizar listas de cotejo, encuestas y observaciones que han permitido integrar una guía de estimulación como propuesta siendo el medio de solución al problema planteado. Los niños en edades tempranas son capaces de absorber la mayor cantidad de información que les sea posible a base de la experimentación y observación de su entorno, la misma que se facilita por medio de la estimulación con actividades lúdicas que de forma práctica ayudan al niño a mejorar sus logros en el área del desarrollo de la psicomotricidad, así pues el juego proporciona al niño placeres, sentidos y movimientos que le permiten reconocerse en un entorno social e individual, demostrando que la actividad lúdica incide en el desarrollo de la psicomotricidad.

PALABRAS CLAVES: ACTIVIDAD LÚDICA – DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.

INTRODUCCIÓN

El problema se genera en un ambiente de carácter económico social medio y bajo, donde ha sido evidenciado, mediante la observación directa realizada dentro del campo de estudio que los niños necesitan una guía metodológica lúdica que permita desarrollar la psicomotricidad; la poca ayuda que reciben las autoridades del Jardín de Infantes “Las Rosas”, es utilizado para cubrir otras necesidades básicas, lo que impide el arreglo de los espacios, su ubicación mantenimiento, adquisición de materiales didácticos lúdicos y elaboración de talleres que contribuyan con el avance de nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje que solo sería en beneficio de los niños.

La falta de conocimiento y desinterés de los maestros en cuanto a nuevas formas de enseñanza puede ocasionar problemas en la adquisición de habilidades cognitivas e intelectuales o retraso mayor en el desarrollo de sus potencialidades, por esto es necesario cambiar poco a poco el método tradicional con actividades lúdicas que sean integradas a sus clases diarias.

Las personas encargadas de los pequeños es quien debe habilitar dentro del contexto del entorno en el que se encuentre las diferentes clases de oportunidades lúdicas; para que los realicen, efectúen y construyan nuevos aprendizajes. Es de la intención del encargado desde donde se configuran y se conforman los espacios de juego.

Las autoridades del plantel han contribuido de manera activa e interesada teniendo en cuenta que es por el avance de los niños y han permitido la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación sean efectivos y hayan dado los resultados esperados.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. TEMA:

“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”, de la ciudad de Ambato, periodo 2010 – 2011”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

1.2.1.1. Macro

La demanda de servicios de educación preprimaria creció en Ecuador conforme aumentaba la urbanización del país, la familia nuclear y el desarrollo de las clases medias. De esta forma, el conjunto de la matrícula pre-escolar -no obligatoria- se ha incrementado notablemente. Sin embargo, el nivel de cobertura es aún bajo: sólo un 20% de los niños y niñas de 4 y 5 años asiste a este tipo de educación, aunque esta proporción ha crecido fuertemente desde 1980, cuando era del 10% únicamente. Ecuador, conjuntamente con la Dirección Nacional de Educación Inicial del Ministerio de Educación, impulsan el diseño y ejecución del Proyecto de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Inicial, con el objetivo de promover acciones que aportan al cumplimiento de la Política del Plan Decenal por la Educación, a favor de los niños y las niñas en edades de 3 a 5 años. Para ello, el proyecto parte del reconocimiento y la diversidad del trabajo que ha existido en el nivel de educación inicial, recopilando metodologías, técnicas e insumos de diferentes actores para la construcción, validación y socialización de los

aspectos curriculares, específicamente en los perfiles de sus actores educativos. Todo esto está diseñado con un único propósito que es elevar las potencialidades del niño; pero su aplicación es casi obsoleta en lugares de baja situación económica donde la ayuda que se brinda, se ve limitada a la ubicación de un sitio con varios materiales didáctico- lúdicos, a los que se les da usos inapropiados debido a que no existe la preparación previa hacia los encargados de los niños; y es posible percibir el vacío de destrezas en los niños al momento de las evaluaciones. Dentro de estos planes no se especifica el diseño de un trabajo con metodología que permita un desarrollo más natural y espontáneo del niño, partiendo por lo lúdico en la educación infantil. Aprovechar el juego espontáneo del niño, posibilitará rescatar la gran riqueza que lleva éste al centro o programa educativo, pues en dichas manifestaciones lúdicas se refleja todo lo que está viviendo y su capacidad de intercalarse con los otros. (Delgado, 2010).

En la antigüedad y desde un punto de vista biológico, también predomina la idea de que el juego es una actividad de descanso. Esta visión ahora se ha descartado, puesto que se ha comprobado que el juego no es descanso; exige, muchas veces, un consumo excesivo de energías producto de la actividad muscular, motora y psíquica que puede provocar cansancio y hasta agotamiento, los puntos de vista biológico y psicológico sustentan que los juegos se constituyen en acciones que preparan al hombre para la vida como pre ejercicios. El niño dedica gran parte de su vigilia (estar despierto) a jugar. Desde el punto de vista físico, descarga energías excedentes, perfecciona sus funciones neuromusculares y contribuye a su desarrollo muscular y al ejercicio del cuerpo. Los juegos tienen un valor intelectual, ya que el niño por mediación de ellos adquiere conceptos y desarrollo de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad gruesa y fina, y el desarrollo social. (Candino, 2008)

1.2.1.2. Meso

En Tungurahua el Gobierno Nacional, a través del Frente Social, en el año 1989, establece los primeros programas de carácter no convencional, de atención a los niños y niñas menores de seis años de los sectores rurales de la ciudad. Tras el cambio de los gobiernos seccionales, se sigue en procura de dar atención al mismo grupo vulnerable. Para este proceso aún siguen en vigencia varios programas acerca de la atención a la primera infancia, como son:

Centros de Desarrollo Infantil o Jardines infantiles que trabajan en el cuidado diario y refuerzo escolar para niños de 0 a 6 años, proporcionándoles Educación inicial y Pre -escolar.

Creciendo con Nuestros Hijos que trabaja con la familia como la base para que esta se convierta en un medio educativo y estimulante del desarrollo del niño y la niña.

En ambos casos el problema más evidente está en los métodos y técnicas que se usan en los niños estos lugares se dedican al refuerzo para la escolaridad con actividades sencillas, al cuidado diario y seguimiento a la familia pero para poder llegar al objetivo, que no solo es el avance de conocimiento sino el desarrollo de destrezas de la psicomotricidad e intelecto de los niños se necesita que se los maestros conozcan acerca de cómo de forma sencilla las actividades lúdicas incluidas en un plan de enseñanza pueden fortalecer estos procesos.

En la Provincia de Tungurahua en el 57% de centros y jardines infantiles es posible observar dentro de los salones que existe aún el aprendizaje teórico que introduce como medio de atracción una canción o una rima, pero no involucra como parte de sus labores a las actividades lúdicas en general.(Valiño, G.)

Teniendo en cuenta que la actividad lúdica se desarrolla en distintos aspectos, como el escolar y el familiar se pueden integrar técnicas

innovadoras de aprendizaje, en el primer ámbito el niño experimenta a la vez que aprende a través del juego espontáneo y las actividades lúdicas que el maestro pueda implementar dentro de sus labores diarias poniendo como base la sugerencia en el tema a desarrollarse y permitiendo que el niño se desenvuelva solo, y a la vez con un poco de dirección en el transcurso de las acciones en las que se ven inmerso. En cuanto al ámbito familiar, el desarrollo de sus habilidades psicomotoras no se ve opacada ya que los principales y primeros compañeros de juego del niño son los padres ellos desde su nacimiento permiten y dan pauta al niño en actividades poco complejas donde puedan adquirir nuevos conocimientos a través de sensaciones.

En la escuela como en el entorno familiar los niños ocupan la mayor parte del tiempo en jugar, sea en sus juegos favoritos, según su propia individualidad o preferencia; por su edad; en grupo, bajo dirección autónoma que sería mejor aprovechado con una guía lúdica sencilla. Las actividades lúdicas promueven una dirección de juego pero el niño actúa según su propia voluntad dentro del papel que desempeñe en el mismo, y van acorde con su edad y preferencia lo que implica una maduración en el desarrollo de las habilidades, potencialidades y destrezas del niño. (Candino, 2008).

1.2.1.3. Micro

En la ciudad de Ambato a partir del 2008, las reformas del gobierno de turno siguen atendiendo a los niños, no solo de escasos recursos económicos sino a niños con familias de clase media, donde los principales objetivos son el desarrollo y destrezas de los niños. (O.E.I. 2010).

El desarrollo de la psicomotricidad e intelecto de los niños es importante y no cuenta con métodos didácticos de aprendizaje claros, se ha tomado como objeto de estudio en el presente proyecto el Jardín de infantes “Las Rosas”, donde tienen ayuda y guía de parte del gobierno.

Pero dentro de sus labores no contemplan nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje; como las actividades lúdicas; para un mejor avance de las potencialidades del niño, ya que carece de información y guía respecto al tema, un espacio verde amplio y varios materiales lúdicos ubicados inapropiadamente, donde los niños no pueden desarrollar sus destrezas motrices y capacidad de aprendizaje mediante la exploración en el juego y las diversas técnicas lúdicas que el maestro intenta promover en los niños, pero no tiene una idea específica de cómo hacerlo.

Es necesario concientizar a los maestros y padres de familia, implementar material, mejoras y extender los espacios en conjunto con nuevos métodos que lleguen con actividades lúdicas ricas en aprendizaje porque básicamente el juego es la actividad que realizamos por placer, sin preocuparnos por el resultado final, y donde para el niño el jugar sería la forma más óptima de aprender.

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

Mediante la observación realizada en el Jardín de Infantes “Las Rosas” de la ciudad de Ambato, se ha establecido que ciertas actividades en las que los niños participan son escasamente utilizadas para fomentar el desarrollo de las habilidades psicomotoras.

El establecimiento educativo, sus autoridades y el personal docente conscientes de que la recreación es un factor muy importante en el desarrollo de destrezas en los niños trata de llegar a ellos con actividades lúdicas, que son sencillas y repetitivas por lo que no se está aprovechando al máximo su desempeño psicomotriz.

La actividad lúdica incide en el desarrollo de la psicomotricidad del niño por lo que se ha tomado como base realizar una guía de estimulación con contenido lúdico para aprovechar de mejor manera las distintas áreas de desarrollo del niño, aportando al juego como el mejor camino ya que exploran y experimentan impulsos que los lleva a realizar cierta clase de

actividades que les permite elevar al máximo el poder de sentir la fuerza de su cuerpo en cada uno de sus movimientos y participaciones, así se equilibran, controlan y saben hasta donde llegar, se ha planteado que de esta forma es como los niños aprovechan cada espacio de aprendizaje.

1.2.3. PROGNOSIS

La escasa de actividad lúdica utilizada por los maestros para el desarrollo de la psicomotricidad provocaría en el niño un atraso y deficiencia en el desempeño de habilidades cognitivas, motoras y sociales.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la actividad lúdica en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”, de la ciudad de Ambato, periodo 2010-2011?

1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Por qué es importante la actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños?

¿Qué aspectos se deben tomar en cuenta para el desarrollo de la psicomotricidad?

¿Cómo la actividad lúdica puede ser usada como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad?

¿Con qué técnica de evaluación podemos medir el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños?

¿Con qué actividades lúdicas se puede mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños?

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

- Delimitación del contenido:

Campo: Crecimiento y Desarrollo.

Área: Psicomotricidad.

Aspecto: Desarrollo de la Psicomotricidad.

- Delimitación espacial:

Institución: Jardín de Infantil "Las Rosas".

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Ambato.

Parroquia: Huachi Chico.

Sector: Cdla. Nuevo Ambato, Av. Los Chasquis.

- Delimitación temporal:

Tiempo: Septiembre 2010- Marzo 2011.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El propósito de esta investigación es dar a conocer la importancia y evolución del desarrollo de la psicomotricidad a través de la actividad lúdica y demostrar que aplicando como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje de habilidades cognitivas; al juego, se obtendrán mejores resultados en el dominio del movimiento, equilibrio, coordinación, precisión, y manipulación que tiene el niño al realizar sus actividades cotidianas.

Este proyecto posee originalidad, ya que la investigadora lo realiza como participante directa a través de la observación y aplicación de técnicas de

evaluación que permitieron dar solución al problema planteado de forma dinámica y eficiente.

Este estudio es factible porque se cuenta con la colaboración de autoridades; maestras y alumnos de la institución donde se realiza la investigación, los recursos económicos y tiempo necesario, fuentes bibliográficas, así como vías de acceso electrónico e instrumentos de investigación.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General:

- Demostrar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad dentro del ámbito pre-escolar en los niños del Jardín de Infantes “Las Rosas”.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Identificar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica de enseñanza- aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad.
- Determinar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños, mediante guías de observación y listas de cotejo, previamente elaboradas.
- Elaborar una guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad y optimización del aprendizaje en el niño de 4 a 5 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego.

Teoría del excedente de energía

Spencer (1855), lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

Teoría de la relajación

Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Teoría de la práctica o del pre ejercicio

Groos (1898, 1901), concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de

juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras de desarrollo del niño.

Teoría de la simulación de la cultura

Bruner y Garvey(1977), consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad del niño rebase el hito motor que se ha establecido.

Sutton-Smith y Robert (1964, 1981), pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve:

El predominio en los juegos de la fuerza física o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social.

A partir de esta base teórica, los pedagogos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo pre-escolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los

juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Bronfenbrenner (1987), por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico. Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende. Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a 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 le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Lee, 1977, el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales,

aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego

Vygotsky, 1932, el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

Congreso Unesco, 1968, el juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Este proyecto tiene un enfoque crítico- propositivo ya que se enlaza directamente en la realización de varias conceptualizaciones e investigaciones previas que llevan al problema a un debate crítico en cuanto a la información obtenida permitiendo tener criterios que puedan ser unificados y llevados a una conclusión y la búsqueda de posibles soluciones. Se pretende buscar un cambio con nuevos aprendizajes a través de una actividad libre y espontánea, evidenciando que el uso del sistema clásico de educación contribuye pero no de forma efectiva con el avance en ciertos casos del desarrollo psicomotor del niño ya que se ven sujetos a teorías y explicaciones que tienen un carácter memorista, sin permitir que el niño actúe solo y bajo su criterio presentándole nuevas actividades en su entorno, se debe también procurar que los padres y madres de familia, participen en todo el proceso educativo de sus hijos, se den tiempo para favorecer el desarrollo intelectual, la curiosidad, nuevos aprendizajes de sus hijos y, fundamentalmente, facilitar el ingreso al segundo año de educación básica superando las dificultades que, generalmente, enfrenta el niño al inicio de su año escolar por falta de

estimulación. Los métodos tradicionales deben ser sustituidos por procesos que lleven al niño alcanzar su siguiente nivel de desarrollo de forma práctica y espontánea, aprendiendo y creciendo emocional, física y psicológicamente, con valores morales que vayan a la par de lo que su entorno avanza e inmiscuyéndolos en un mundo más realista: propositivo, porque no solo nos permite observar el nivel en el que los niños se encuentran o si necesitan apoyo lúdico sino que también buscan una alternativa de solución a l problema y recalca la incidencia que tiene este dicho parámetro dentro del proceso de desarrollo de cada niño.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

DE ACUERDO A LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TITULO II

DERECHOS

Sección Quinta.

Art. 44:El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria, el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos, se atenderá a su principio de interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de los demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo- emocionales y culturales con el apoyo de políticas interseccionales, nacionales y locales.

Art. 45: Las niñas, niños y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además los específicos de su edad.

El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física, psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

Art. 46: El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

CAPÍTULO III

DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez;

d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

DE ACUERDO A LA ASAMBLEA NACIONAL

DEL PROGRAMA DE CONTROL DEL DESARROLLO INFANTIL Y ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Art. 8: El Programa de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana deberá:

a. Promover los siguientes objetivos:

1. Controles pre y postnatales adecuados.

II. Nutrición apropiada.

III. Inmunizaciones integrales

IV. Integración familiar del niño

V. Prevención de enfermedades y accidentes.

b. Reducir de factores que perturben el crecimiento y desarrollo normales.

c. Vigilar del crecimiento infantil bajo un sistema de pautas y criterios que permitan evaluar y reconocer desviaciones normales y anormales en el desarrollo.

Los objetivos enunciados precedentemente se integraran con los del “Programa Nacional Materno Infantil” actualmente en vigencia en las respectivas áreas programáticas, a fin de consolidar una visión dinámica y evolutiva del niño que permita lograr su desarrollo normal.

Art. 11. LEY 28, Capítulo I, 22 de mayo de 2008:

A los fines de dar operatividad al Programa, se establecerán:

- a. Normas y técnicas de evaluación psicomotriz que deberán incluir un proceso de capacitación del personal; práctica en terreno y evaluación de confiabilidad de las mediciones; definición de criterios de normalidad en maduración psicomotriz; criterios de riesgo y derivación con pautas asistenciales orientadas al diagnóstico diferencial en los casos de desviaciones y tratamiento.

2.4. RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES

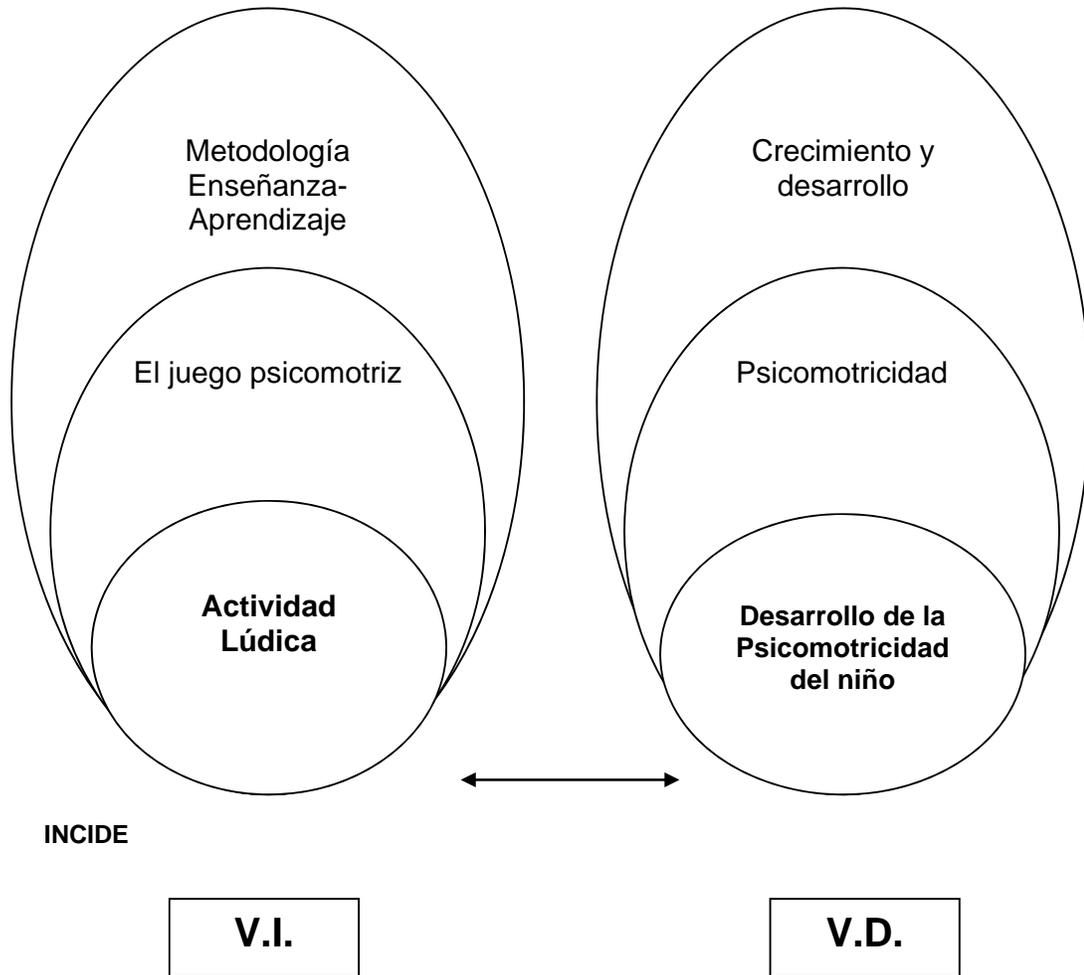


Tabla 1. Red de Inclusiones Conceptuales.

2.4.1. Variable Independiente

METODOLOGIA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Enseñanza.

Es comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos y

técnicas. La educación tradicional está enfocada en la enseñanza, no en el aprendizaje. La mayor parte de lo que aprendemos antes, en el transcurso y después de asistir a la escuela es aprendido sin que nos lo sea enseñado. Un niño aprende cosas tan básicas como caminar, hablar, comer, vestirse, y otras, sin que estas cosas le sean enseñadas. Los adultos aprenden la mayoría de las cosas que usan en el trabajo o en sus horas de ocio, en el mismo trabajo y en las mismas horas de ocio. La mayor parte de lo que es enseñado en el marco del salón de clase es olvidado y mucho de lo que recuerdan, es irrelevante. Hoy en día el maestro está poco preparado para sacar partido a actividades prácticas de enseñanza como las actividades lúdicas:

Schneerson (1954), dice: “El adulto domina la escuela y dedica la mayor parte del tiempo a la enseñanza tres cuartos de hora para la enseñanza y un cuarto de hora para el recreo. Además la atención está completamente concentrada en la enseñanza: programas, métodos, maestros para cada materia, ejercicios, la mayor parte de los preparativos. Para el recreo, uno se contenta con poco: los niños son dejados a sus propios recursos. El maestro se prepara durante años para ser capaz de enseñar, pero hay tan poca preparación para la vida lúdica colectiva”.

Aprendizaje.

Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que comprende estímulos y/o respuestas específicos y que resulta de la experiencia previa con estímulos y respuestas similares.

El aprendizaje, factor decisivo en la educación, la educación es un aprendizaje. En la primera edad, la educación predispone para el aprendizaje dinámico mediante la adquisición de las técnicas de base (lectura, escritura, cálculo, comprensión y uso de lenguaje), que dotan al alumno de habilidades y automatismos indispensables, necesarios a lo largo de toda la vida. El mejor profesor no es el que enseña mucho, sino el que capacita para aprender. (Dicc. C.C.E.E, 1983).

El aprendizaje condiciona estratos de la personalización:

La psicomotricidad; supuesta la maduración correspondiente, exige habilidades que se adquieren, es decir, se aprenden. Se aprende a andar, a patinar, a nadar, a coordinar óculo - manualmente, a esquiar, a sincronizar los movimientos necesarios.

El medio ideal para el aprendizaje es el juego, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que se considera como una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. El aprendizaje a través del juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Claparède, 1953, dice: "En una palabra, el aprendizaje es menester para instruir, personalizar y socializar; o lo que es lo mismo, para educar. Se aprende a conducirse y a responder ante situaciones vitales; se aprende emocional, social, familiar y profesionalmente. Los estratos y aspectos del hombre afectados por el aprendizaje son todos, o casi todos, ya que aun los que suponen previa maduración biológica son perfeccionados por el aprendizaje, que se convierte en el instrumento más idóneo para colaborar a la realización del hombre; no tiene otro camino que organizarse partiendo de sus necesidades e intereses desde que es niño".

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

Existen varias clases de modelos de enseñanza- aprendizaje:

Modelo tradicional

Concibe la enseñanza como un verdadero arte y al encargado como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje; el niño es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar, es el centro de la atención en la educación tradicional.

En resumen en esta perspectiva el aprendizaje es la comunicación entre emisor y receptor tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos.

Modelo conductista

Según B.F. Skinner e Iván Pávlov: “El Modelo de Condicionamiento o de pedagogía conductista, sobre aprendizaje; aquí generalmente se dan los medios para llegar al comportamiento esperado y verificar su obtención; el problema es que nada garantiza que el comportamiento externo se corresponda con el mental”.

Modelo constructivista

El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una actividad crítica y al encargado como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas o llevadas por actividades lúdicas deben considerarse como

momentos creativos, aquí es donde se toma a la metodología lúdico-creativa como medio facilitador de nuevas formas de aprendizaje.

La metodología lúdico-creativa

Según Dinello (1980): En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa, (Umaña, 1995).

La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con WilliVogt, (1979): El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia. Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

Seda (1973) y Céspedes (1987); Coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas.

Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

El Juego Psicomotor

El juego psicomotor, es una experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y

con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas, evidenciando la coordinación entre el cerebro, los órganos sensoriales y los músculos que, en si misma, facilita la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios conscientes, en la medida que los movimientos adquieren un determinado significado y sentido según su intención y su orientación hacia sí mismo, hacia una persona o un objeto, para el logro de una meta concreta, objetiva y directa, inicialmente individual o personal y progresivamente grupal o colectiva.

De tal manera, en y a través del juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta el tránsito de la acción por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona, y se hace cargo de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su experiencia, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

La expresividad motriz es muy importante en el juego psicomotor ya que el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, consiguiendo así descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc. Viviendo el placer que produce el movimiento del propio cuerpo, el niño logrará sentir una descarga tónica, que, a su vez, le permitirá alcanzar una descarga emocional. A medida que el exceso de deseo motriz se atenúe, el niño comenzará a investir los objetos de la sala, iniciándose en el juego simbólico. En el juego simbólico se pondrán de manifiesto las vivencias personales de cada uno, mostrándose así la trayectoria vivida pues el niño, en su juego, tratará de entender la realidad y las situaciones que ha experimentado a partir de simularlas en su juego. (Campos, 1985).

Gutiérrez Delgado, 1989: Los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, que es la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

1. 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,...

2. 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.

- 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.

El juego ayuda a que el niño desarrolle sus habilidades psicomotrices, pues la actividad motriz está presente en toda actividad lúdica, ya sea en un juego simbólico o de imitación, en la construcción con bloques o en

los juegos de refugio. En este sentido, a medida que el niño juega, va conociendo las diferentes posibilidades que ofrece el cuerpo en movimiento, va perfeccionando el dominio del mismo y va construyendo una mayor precisión y complejidad motriz. (Candino, 2008).

LA ACTIVIDAD LÚDICA.

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de re-creación destinado a propiciar el desarrollo integral del niño mediante acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La actividad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

La actividad lúdica promueve el desarrollo de habilidades, son los juegos que van ayudar alcanzar parámetros normales establecidos, el juego y la actividad lúdica tienen el mismo significado por lo que se desenvuelve también como actividad libre y espontánea que lleva alcanzar niveles y destrezas más amplias.

Orientaciones metodológicas para la dirección pedagógica del juego.

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello (el aula de psicomotricidad); en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros. En la práctica psicomotriz se tratan el cuerpo, las emociones, el pensamiento y los conflictos psicológicos, todo ello a través de las acciones de los niños: de sus juegos, de sus construcciones, simbolizaciones y de la forma especial de cada uno de ellos de relacionarse con los objetos y los otros. Con las sesiones de psicomotricidad se pretende que el niño llegue a gestionar de forma autónoma sus acciones de relación en una transformación del placer de hacer al placer de pensar. (Campos, 1985).

La metodología del juego persigue provocar un determinado tipo de actividad mental por medio de la acción, la cual siempre implica realizar un movimiento concreto. Los movimientos corporales son variados y van desde grandes movimientos (saltar, trepar, lanzar una pelota), hasta movimientos de pequeña amplitud; como lo de la psicomotricidad, que son aquellos que facilitan la realización de movimientos que desarrollan la motricidad fina y la coordinación óculo-manual; como: enhebrados, lazos, bastidores.

Para ello se incluyen materiales cuya utilización requiere haber adquirido un cierto nivel de habilidad manual y destrezas de pensamiento, y que permiten la solución de ciertos problemas.

Estos materiales se utilizarán teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de los niños y las niñas, por lo que el grado de dificultad de las actividades debe aumentar progresivamente. También es conveniente recordar que con estos materiales se logran múltiples aprendizajes, no sólo en la

dimensión psico-motora del desarrollo, sino también en la dimensión cognitiva, por lo que su uso adecuado facilita la integración de la enseñanza y del aprendizaje. (García Fernández, 1992).

Funciones de la actividad lúdica

Las funciones de la actividad lúdica varían según las edades de los niños y según sus experiencias particulares; en el primer momento, es una vía de conocimiento.

Un bebe que se aferra al dedo de su padre mientras sonríe está iniciándose en el juego de aprendizaje; se ejercita, ganando confianza y sintiendo el afecto que le rodea.

Los niños aprenden a través del juego, reproduce e imitan lo que ven y se aseguran de que funcione.

Por otra parte, esta actividad les permite hacer su propia creación de la realidad; pueden repetir situaciones que les han causado placer o reelaborar situaciones complejas que les han afectado y que tratan de superar.

La actividad lúdica es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales:

1. Permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de su personalidad y autoestima.
2. Contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos socialmente establecidos
3. Es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, pensamiento, la imaginación, etc.
4. Es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida. (E.E.T.T, 2005)

Fases de la actividad lúdica.

- La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante.

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica.

Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones,

ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego.

El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Bello, 1990).

2.4.2 Variable Dependiente

DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

El desarrollo de la psicomotricidad es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno y su estructura individual, así;

Secuencial: las distintas capacidades se adquieren siguiendo un orden determinado y cada una ayuda a que se alcance la siguiente.

Progresivo: va aumentando la complejidad de las funciones que se adquieren.

Coordinado: interactúan distintas áreas para alcanzar una determinada habilidad.

El Desarrollo de la psicomotricidad se puede definir como la adquisición y diferenciación de una serie de funciones tipo motor, sensitivo, sensoriales, intelectuales y afectivas desde la concepción hasta la madurez.

El desarrollo de la psicomotricidad resalta la influencia del movimiento en la organización psicológica general, ya que toda actividad psicomotriz implica la unión entre el propio cuerpo con su equipo Anátomo-fisiológico y el concepto general cognitivo y afectivo.

El control motor madura física y psíquicamente a lo largo de la infancia, siguiendo unas líneas de desarrollo que constituyen una normativa común a la mayoría de los seres humanos. Así, del carácter rudimentario de los movimientos y reflejos presentes en el recién nacido; se pasa a un dominio de los movimientos diferenciados, coordinados denominados habilidades finas.

Dos van a ser las características de las distintas adquisiciones que un niño va madurando a medida que avanza su edad.

1. Motricidad que progresa de forma estructural y funcional. Es decir, que los movimientos van a ir de simples hasta convertirse lentamente en actos motores cada vez más complejos. Todo ello influido por unos factores endógenos y exógenos.
2. Aquellas que se desarrollan secuencialmente. Es decir, es necesario que aparezcan primero los simples para que se realicen otras más complejas. Por ejemplo, el niño primero aprende a permanecer sentado, después se queda de pie, y finalmente aprende a andar. (Gessal, 1973).

Psicomotricidad

PSICO: Hace referencia a la actividad Psíquica en sus vértices afectivas y cognitivas. MOTRICIDAD: Alude a la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento, para lo cual el cuerpo humano dispone de una base neurofisiológica adecuada.

La psicomotricidad considera a la persona como un ser que piensa, siente y actúa en simultáneo y en continua interacción con el ambiente. Esto se refiere a que en la actividad psicomotriz actúan de manera integrada dos

elementos: lo motriz (cuerpo, movimiento) y lo psíquico (ideas, pensamiento, emociones).

Basado en una visión global de la persona, el término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. (Canda, 2004).

Según Prever (1888) y Shin (1990): La psicomotricidad se comenzó a estudiarse cuando realizaron descripciones del desarrollo motor.

Dupre (1907), formula el concepto “PSICOMOTRICIDAD” como resultado de sus trabajos sobre la debilidad mental y la debilidad motriz. Estamos por tanto ante una materia reciente con la que se corre el riesgo de una definición inexacta que pueda incurrir en la contra definición de la misma; es decir, el término “Psicomotricidad” podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestaciones psíquicas.

Montaigne (1533-1592), dará otra visión del hombre como ser unitario y global, “No es una alma, ni un cuerpo lo que se desarrolla sino, que es un hombre”. Por lo que se considera a Montaigne como un precursor de la psicomotricidad.

A través de la psicomotricidad y la intervención de facilitadores ambientales, los niños van construyendo su propia identidad. Es decir, el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento y su desarrollo va de la acción al pensamiento. Por ello, en los primeros años de vida existe una absoluta unidad entre motricidad e inteligencia, entre acción y

pensamiento, hasta la edad en la que el niño y la niña adquieren el pensamiento operatorio concreto que les da acceso a otro tipo de aprendizajes instrumentales. Por esta razón, es importante estimular al niño y poner especial interés en el desarrollo del movimiento puesto que lo motor le permite conocer su entorno, pensar y aprender.

La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades.

Nuestra ayuda debe ir encaminada a dotar al niño o niña de mayor número de actividades que permitan vivencias tanto en un plano motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) como en un plano de coordinación manual (coger objetos pequeños, punzar, pintar, escribir). Es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo. (Comellas, 1984).

Dentro de los aprendizajes tempranos, la psicomotricidad ocupa un lugar prioritario.

El niño, hasta los cinco años, se encuentra en un período evolutivo básicamente perceptivo-motor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

El objetivo de la psicomotricidad es conseguir una correcta organización neurológica, que le permita desenvolverse y actuar en el entorno que se le presente: un problema funcional deriva en un problema educativo. Con las actividades de psicomotricidad ayudamos a madurar correctamente, a formar y consolidar los futuros aprendizajes.

Un elevado número de fracasos escolares tienen como origen la falta de estimulación psicomotriz en los primeros años de vida.

Los infantes a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc. consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida. De esta forma lúdica y casi sin enterarse trabajan conceptos relativos al espacio (arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda,...), al tiempo (rapidez, ritmo, duración,...), destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación entre otros niños, etc. con los consiguientes efectos sobre la mejor capacitación y emergencia de la escritura, la lectura y las matemáticas, indispensables hoy en día para el éxito académico. (Michelet, 1986).

Crecimiento y Desarrollo

El concepto de crecimiento y desarrollo es parte fundamental en el proceso vital del ser humano.

Se define crecimiento como el aumento de tamaño del organismo. Desarrollo, en cambio, es la aparición de nuevas características o la adquisición de nuevas habilidades. Estos procesos están íntimamente unidos en la realidad y su separación se hace más bien con fines didácticos. Por una parte entonces, se estudia el aumento en tamaño del organismo (medición de peso y talla básicamente o antropometría) y por otra la aparición sucesiva de nuevas habilidades (motoras, sociales, afectivas).

Hay que tener presente que si bien el ritmo de crecimiento y desarrollo es propio de cada niño existe un orden de él que permite evaluarlo. Hay etapas de crecimiento y desarrollo que se van produciendo en sucesión ordenada, si bien con alguna variación temporal. Por lo tanto más importante que comparar entre niños con respecto cuanto pesan o miden, o si se sientan solos o caminan es apreciar en el niño individual cual ha

sido su curva de crecimiento y desarrollo y su armonía con respecto a hitos generales. (R. S. Illingworth, 1979).

Principios generales del desarrollo

Existe un conjunto de principios que son los que van a regir el Desarrollo del niño:

1. Principio de individualización del Desarrollo. Cada niño es de su padre y de su madre, cada uno va a tener su propio Desarrollo, va a tener su propia línea, va a tener su propia velocidad de desarrollo. Por ejemplo, lo normal es que un niño comience la deambulación a los 12 meses, pero algunos lo hacen a los 9 y otros a los 17 meses. Entonces es muy importante conocer los límites que justifiquen el evento de la deambulación, es decir que ningún niño que ande con 9 meses será un adelantado, ni el que empieza con 17 es un retrasado.
2. Principio de secuencialidad y continuidad. Las funciones psicomotoras se adquieren de forma secuencial y continuada. Por ejemplo un niño empieza a andar porque adquiere suficiente tono muscular para mantenerse de pie.
3. Principio del orden. El Desarrollo sigue un orden cefálico caudal (de cabeza a pies por ese orden). Lo primero que madura es la musculatura cervical, después el tronco, luego los MMSS, MMII, se mantiene de pie y después comienza a andar.
4. Principio del progreso global o "ley del compuesto". El Desarrollo va a ser la consecuencia de la integración y perfeccionamiento de los distintos componentes del organismo. Esto nos va a valer para tranquilizar a los padres. Por ejemplo, un niño escribe antes de leer, otros más tardíamente. Ni uno es un genio ni el otro más tonto. Es decir, cada cual hace las cosas según le van viniendo.
5. Principio de la actividad específica. Es en principio de la actividad en masa y después específica. Por ejemplo un lactante al reírse lo

hace moviendo prácticamente todo el cuerpo. Conforme va teniendo más edad limita la risa a una mueca facial.

Factores que influyen en el desarrollo psicomotor

1. Factores prenatales y para natales: riesgo obstétrico. Por Factor genético o psicogenético. Consiste en el potencial hereditario q acumula el niño, y teniendo en cuenta q estas heredopatías influyen de forma negativa en el Desarrollo.
2. Factores ambientales o del entorno en que se desarrolla el niño. Van a depender según la edad y van a tener un orden e importancia:
 - a) ejemplo, el aspecto que tenga el niño según la edad de la madre (más edad, más riesgo de tener recién nacido con cara de viejo), el que haya habido abortos o mortinatos.
 - b) Factores neonatales: bajo peso al nacer, un test de APGAR menor de 5 al minuto, una reanimación prolongada, asepsis, meningocole, una cardiopatía congénita,..., son factores que van a marcar al niño.

División de la psicomotricidad

Psicomotricidad Gruesa:

La motricidad gruesa abarca el desarrollo de la musculatura corporal; es decir, a todo el cuerpo como: piernas, brazos y tronco de las diversas formas de movimientos globales, amplios desplazamientos del espacio y desarrollo del equilibrio.

Dominio corporal estático, entendiéndose a este por actividades motrices que llevarán al niño y niña a interiorizar el esquema corporal, integran a este la respiración y la relajación, porque son dos actividades que ayudarán al párvulo a interiorizar toda globalidad de su propio yo.(Comellas, 1984).

El niño y la niña vivenciando todo un proceso de movimientos segmentarios, uniéndolos armoniosamente y al mismo tiempo con la adquisición de la madurez del sistema nervioso, llegará a llevar a cabo una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Ahora bien, el niño y la niña, con la práctica de estos movimientos ya mencionados anteriormente, irá forjándose y profundizando poco a poco la imagen y utilización de su cuerpo, llegando a organizarse su esquema corporal.

Llamaremos dominio corporal estático a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño y niña a interiorizar el esquema corporal y también la tonicidad y el autocontrol.

Tonicidad.- El tono se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para poder realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza la persona, como es el andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, etc.

Las alteraciones del tono muscular pueden oscilar desde una contracción exagerada (hipertonía), hasta una des contracción casi en estado de reposo (hipotonía), por tanto la conciencia y posibilidad de utilización de nuestro cuerpo depende del correcto funcionamiento y control tónico.

El tono muscular está regulado por el sistema nervioso. El niño y la niña para poder desarrollar un equilibrio tónico, será necesario que experimente el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y diversas actitudes estáticas y dinámicas.

Autocontrol.- Es la capacidad de encaminar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario que niño y niña tenga un buen dominio del tono muscular para obtener así un control de su cuerpo en el movimiento y en una postura determinada. Es una forma de equilibrio instintiva que se adquiere precisamente ejerciendo formas de equilibrio estático y dinámico así como, todas aquellas situaciones.

Dominio corporal dinámico.- Entendemos por dominio corporal dinámico la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco, de hacerles mover siguiendo

la voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo no tan solo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno, impongan llevándolo a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades.

Esta coordinación dará al niño y niña una seguridad y confianza en si mismo, puesto que se dará cuenta del dominio que tiene de su cuerpo en cualquier situación.

Este dominio implica por parte del niño y niña:

Que tenga un dominio segmentario del cuerpo que le permitirán hacerlo funcionar sincrónicamente.

Que no haya un tema o una inhibición miedo al ridículo, a caer ya que los movimientos en estas circunstancias serán necesariamente tensos, rígidos o de muy amplitud.

Una madurez neurológica, que solamente adquirirá con la edad, siendo este motivo por el cual no se puede exigir todo a todas las edades, sino que hay niveles y unos objetivos para cada edad.

Precisa una estimulación y un ambiente propicio, ya que normalmente las habilidades y espacios libres de que el niño y la niña dispone usualmente no determinan precisamente unas condiciones que favorezcan el desarrollo motriz.

Una buena integración del esquema corporal dentro de esta gran área del dominio corporal dinámico hay muchos aspectos y pequeñas áreas que son las que, si las seguimos, nos van a permitir a trabajar toda el área desde los diferentes aspectos y modalidades; estos aspectos son:

Coordinación General.- Es el aspecto más global y conlleva a que el niño y niña haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo y habiendo alcanzado esta capacidad con una armonía y soltura que varía según las edades.

Dentro de esta coordinación general encontramos los movimientos parciales de las diferentes partes del cuerpo, poder sentarse y el desplazamiento las cuales favorecen al niño y niña.

Equilibrio.- La capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos sea de pie, sentado o fija en un punto sin caer. Este implica:

Interiorización del eje corporal.- Disponer de un conjunto de reflejo que, instintivamente primero, conscientemente después, permitan al niño y niña como ha de disponer las fuerzas y el peso de su cuerpo y también los movimientos para conseguir no caerse.

Coordinación Viso-motriz.- La maduración de nuestra coordinación visomotriz, conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarios cuatro elementos: el cuerpo, el sentido de visión, el oído, el movimiento del cuerpo o del objeto.

El infante va desarrollando sus dificultades psíquicas y motrices para integrarse al medio ambiente con todas sus variables.

Después de una larga evolución para ir explorando el espacio y adquirir unas experiencias determinadas, el niño y la niña va acomodándose al entorno y esta adaptación queda supeditada al nivel de madurez visomotriz. Esta adaptación empieza a aparecer alrededor de los 18 meses, que es cuando empieza a construir su entorno, de una manera más consciente y a relacionarlo con los demás.

Psicomotricidad Fina:

“La psicomotricidad fina y la coordinación de los movimientos de la mano- ojos o de los músculos cortos; trata de conseguir en ellos suficiente precisión y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que componen la lecto-escritura”.

“La motricidad fina se refiere a los movimientos por una o varias partes del cuerpo que no tienen amplitud sino que son movimientos de precisión. La motricidad implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad en los movimientos de precisión” (Des.Com, 2008).

Para tener estos movimientos se ha de seguir un proceso cíclico; es decir, a través de la iniciación del trabajo que el niño y niña es capaz de realizar

partiendo de un nivel muy simple y continuando a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos, juegos y ejercicios según las edades.

Los aspectos de la motricidad fina con los que se puede trabajar tanto a nivel pre-escolar como educativo son:

Coordinación Viso- Manual

Motricidad Fonética

Motricidad Facial

Motricidad Gestual

Coordinación Viso-manual.- La coordinación viso-manual conducirá al niño y niña de 4 y 5 años al dominio de la mano. Los elementos del cuerpo más afectados, que intervienen directamente son:

La mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo.

Es así que la coordinación viso-manual (ojo-mano), ayuda a la vista con el movimiento del cuerpo, particularmente con los dedos de la mano.

Es muy importante tener en cuenta que antes de exigir al niño y niña de 4 a 5 años una agilidad de la muñeca y dominio de la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel, es necesario que pueda trabajar y dominar este gesto o espacio más ampliamente en el suelo o en la pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos.(Enc. Cult, 2002).

Más adelante podrá coger el pincel y la tiza para realizar unos trabajos más finos y para poder llegar a trabajar con lápiz, colores y pinceles más finos y otras herramientas que conlleva más dificultad en su manejo y así poder realizar unos ejercicios de precisión.

Para que el niño pueda realizar adecuadamente las tareas asignadas, además de un dominio muscular y una coordinación en los movimientos será necesario que el niño y niña adquiera una coordinación viso-motriz; es decir, que la mano (coordinación manual) sea capaz de realizar ejercicios de acuerdo con lo que ha visto y al plasmarlos en la superficie, podrá comprobar o ver su relación con aquellos que se ha visto anteriormente.

Cuando el niño y niña haya adquirido el dominio de todos los elementos podrá iniciar el aprendizaje de la lecto-escritura, por cuanto ha avanzado en el control corporal (manual); instrumental (lápices, pinceles) y coordinación viso-motriz, que se han obtenido a través de los ejercicios y técnicas de aprendizaje que se les brinda, por medio de los proyectos de aula, como el movimiento de segmentación dactilar, punzar, rasgar, trocear, cortar, dibujar, pintar, ensartar, etc. Dándose cuenta de las muchas áreas que inciden para facilitar al niño y niña la adquisición de este aspecto que es la psicomotricidad.

Esquema corporal

El esquema corporal es la imagen que nosotros construimos de nuestro cuerpo, la cual puede ser total o segmentario en posición estática o dinámica en relación con sus partes constitutivas entre ellas, y sobre todo, en relación con el espacio y los objetos que nos rodea. A través del cuerpo, el niño y la niña se percibe y percibe los seres que están a su alrededor, su personalidad se desarrollará a través de un progresivo conocimiento, dominio y posibilidades de actuar y comprender el mundo a su alrededor.

Ese conocimiento y dominio de su cuerpo va al compás del desarrollo y la maduración, paralelamente a la evolución sensorio-motriz y en relación con el mundo de los demás.

El esquema corporal está ligado al desarrollo psicomotor global que comprende y diferencia progresivamente las funciones y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales expresivos, procesos en los que el aspecto afectivo está inmerso.

Eje Corporal.- El eje corporal es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales.

Se ha de valorar la importancia de que el niño consiga esta organización de su cuerpo por su trascendencia no solamente en la propia maduración mental y de organización en el espacio, sino también, por las repercusiones que tiene en el aprendizaje escolar tanto en los aspectos

básicos -lecto-escritura- como en los aprendizajes más elaborados matemática, geometría.

Lateralización.- “Muchas veces al hablar de lateralidad comprendemos que se refiere a que el niño y la niña aprenda cuál es la derecha y cuál es la izquierda y que aprenda a “escribir”, con la mano correcta y se la pueda definir “como un elemento previo al dominio motriz del niño y la niña, especialmente en los que se refiere a la motricidad fina y de una manera especial en lo que se refiere a las manos”. (Borgues, 2000).

El proceso de lateralización es mucho más amplio que eso, se refiere a la preparación de que el cuerpo posee dos lados y su independencia de acción, percepción de ejes corporales horizontales y verticales, percepción de que un lado es más utilizado que el otro, nociones derecha e izquierda y dominio lateral, por lo que el niño y la niña necesita pasar por una etapa perceptiva de sus lados corporales para luego aprender cuál es la derecha y cuál es la izquierda.

La lateralidad es muy importante en la evolución del niño y de la niña, pues influye en la idea que tiene de sí mismo, en la formación de su esquema corporal y también es fundamental para su estructuración espacial.

Actividades lúdicas en beneficio de la psicomotricidad

- Coordinación motriz
- Equilibrio – Fuerza
- Manipulación de objetos
- Dominio de los sentidos
- Discriminación sensorial
- Coordinación viso motora
- Capacidad de imitación.

Se agrupan mediante esta denominación a todas las actividades del niño en las que intervienen de forma global la coordinación y el equilibrio entre las distintas partes del cuerpo.

Montar en triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

Coordinación de movimientos:

Movimientos de las partes del cuerpo. Realice actividades de expresión corporal para el descubrimiento de movimientos en bisagra con canciones rítmicas. Sostener objetos. Estirar partes del cuerpo. Secuencias de movimientos, rodar, lanzamiento-recepción, pateado, boteo, encestar, desplazamiento siguiendo esquemas rítmicos.

Arte plástica y pintura, ensamblaje, trazado, movimiento facial, bucal, lingual.

Equilibrio:

Posiciones del cuerpo, parte por parte y reconocimiento de articulaciones, caminar, correr, desplazamiento con objetos y giros.

Uso de punzón, tejido en plástico, ensarte.

Reconocimiento de su esquema corporal con nociones temporales, espaciales de sonido e imaginación. (Borgues, 2000).

2.5. HIPÓTESIS

La aplicación de la actividad lúdica ayuda a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de primer año de educación básica del Jardín de Infantes “Las Rosas”.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente

- La actividad lúdica

Variable Dependiente

- Desarrollo de la psicomotricidad

Término de relación

- Incide

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

El presente proyecto de investigación es de tipo cualitativo ya que está basada en la observación de una realidad de tipo social, se desarrolla en el entorno del Jardín de Infantes “Las Rosas”, y sobre como la actividad lúdica o juego incide de forma práctica en el desarrollo de la psicomotricidad del niño.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

- Investigación de Campo

Porque permite al investigador presenciar las actividades que realizan los encargados del niño, con la observación directa que se lleva a cabo dentro del proceso de Enseñanza – aprendizaje.

- Investigación Documental Bibliográfica

Para una mejor comprensión acerca del tema de investigación es indispensable utilizar este método, ya que por medio de documentos bibliográficos, los distintos criterios de autores e investigaciones documentadas y de la red, van a fortalecer el contenido y conocimiento expuesto en el proyecto, acerca de la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo psicomotor.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

- Asociación de Variables

Permite que se haga un análisis preciso de las variables presentadas dentro de la problemática, la actividad lúdica o juego y su incidencia en el desarrollo psicomotor, con el fin de compararlas para poder tomar decisiones que mejoren el rendimiento del objetivo esperado que es el mejor desenvolvimiento de las habilidades psicomotrices en el presente proyecto.

- Explicativo

Consta de una investigación participativa donde se observa el problema directamente, las causas, efectos y posibles soluciones que se llevaran a cabo en la propuesta.

3.4. POBLACIÓN

La población universal es de 60 niños y 7 maestras, dando un total de 67 personas.

JARDIN DE INFANTES "LAS ROSAS "		
PARALELOS	NIÑOS	MAESTRAS
A	36	4
B	24	3
TOTAL	60	7
MUESTRA TOTAL		67

Tabla 2. Población

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

Variable Independiente:Actividad lúdica.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
El acto lúdico es un acto de re-creación destinado a propiciar el desarrollo integral mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, que van ayudar alcanzar parámetros normales establecidos.	<p>-Acto de re-creación.</p> <p>-Acciones libres y espontáneas.</p> <p>-Desarrollo integral.</p>	<p>-Alegría</p> <p>-Diversión</p> <p>-Placer</p> <p>-Caminar</p> <p>-Correr</p> <p>-Saltar</p> <p>-Tregar</p> <p>-Capacidades</p> <p>-Habilidades</p> <p>-Destrezas en todas sus áreas.</p>	<p>¿Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño?</p> <p>¿Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio?</p> <p>¿Se mece en el columpio iniciando y manteniendo el equilibrio?</p> <p>¿Trega escaleras de mano o escaleras de un tobogán?</p> <p>¿Nombra 10 números?</p> <p>¿Copia un rombo?</p>	<p>T: Observación directa</p> <p>I: Listas de cotejo</p>

Tabla 3. Variable Independiente.

Variable Dependiente: Desarrollo de la Psicomotricidad

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>El Desarrollo de la psicomotricidad es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere habilidades motorafina, motora gruesa, cognitivas y sociales que le permitirán interacción con su entorno y su estructura individual.</p>	<p>-Motricidad Gruesa.</p> <p>-Motricidad fina.</p> <p>-Cognición.</p> <p>-Socialización.</p>	<p>-Camina</p> <p>-Corre</p> <p>-Salta</p> <p>-Dibuja</p> <p>-Recorta</p> <p>-Arma</p> <p>-Comparte juegos y actividades.</p> <p>-Conducta aceptable.</p> <p>-Coopera con sus compañeros.</p>	<p>¿Cómo es el desarrollo de la psicomotricidad de los niños con los que usted trabaja?</p> <p>¿Cómo es la actividad lúdica de los niños con los que trabaja?</p> <p>¿Considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?</p> <p>¿Utiliza métodos lúdicos dentro de sus clases?</p>	<p>T: Entrevistas a los maestros encargados.</p> <p>I: Cuestionarios escritos.</p>

Tabla 4. Variable Dependiente.

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las principales técnicas e instrumentos para recoger la información son:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo psicomotor en niños del Jardín de Infantes “Las Rosas” en el periodo septiembre 2010- marzo 2011. En la Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia, Huachi Chico.
2.-¿De qué personas u objetos?	Maestros y niños del Jardín de Infantes “Las Rosas”.
3.-¿Sobre qué aspectos?	Acerca de la incidencia de la actividad lúdica o juego en el desarrollo psicomotor.
4.-¿Quién? ¿Quiénes?	Autora: María Augusta Paredes Pérez Tutora: Lic. Mónica Aguirre.
5.- ¿A quiénes?	Los niños y niñas del Jardín de Infantes “Las Rosas”.
6.- ¿Cuándo?	Del 8 de Septiembre al 4 de Marzo.
7.- ¿Dónde?	Jardín de Infantes “Las Rosas” Cdla. Nueva Ambato, Av. Los Chasquis, entre la Av. Jácome Clavijo y Av. Cervantes.
8.- ¿Cuántas veces?	El tiempo necesario para recolectar la información necesaria y el niño asista al Jardín.
9.- ¿Qué técnicas de recolección?	Con la ayuda de: Entrevistas, Encuestas y Observación directa, listas de cotejo.
10.- ¿Con qué?	Cuaderno de notas, Cuestionarios dirigidos a los maestros, listas de cotejo con ítems referidos a la Guía Portage modificados por la investigadora.

Tabla 5. Fuente: Plan de recolección de información.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Las principales técnicas e instrumentos para recoger la información y posteriormente realizar un análisis crítico de la problemática; son:

Consultas bibliográficas y redes electrónicas

Esta técnica permitirá ampliar la información de los referentes teóricos que servirán de base en la investigación contrastando la teoría con la práctica.

Encuesta

Se realizara una serie de preguntas en un cuestionario que será dirigido a los encargados de los niños, con el fin de conocer si realizan y qué tanto tienen conocimiento acerca de las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de Primer Año de Educación Básica, su tabulación permitirá obtener los resultados en el trabajo de campo.

Observación Directa e Indirecta

Es necesario que se utilicen estos métodos ya que permitirá ponerse en contacto con la realidad del problema y se obtendrá información vivenciando directamente con los niños sus actividades diarias.

Listas de Cotejo

Se aplica cuatro listas de cotejo previamente elaboradas, de la Guía Portage modificadas por la investigadora, que será aplicada en cada uno de los niños, con ítems relevantes al desarrollo psicomotor y sus distintas áreas de evolución.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS LISTAS DE COTEJO.

Las listas de cotejo se realizan con observación y participación directa con cada uno de los niños, tomando en cuenta los aspectos del desarrollo de la psicomotricidad que se encuentran en la Guía Portage que ha sido previamente modificada por la investigadora.

Según el anexo A1, muestra:

LISTA DE COTEJO N° 1

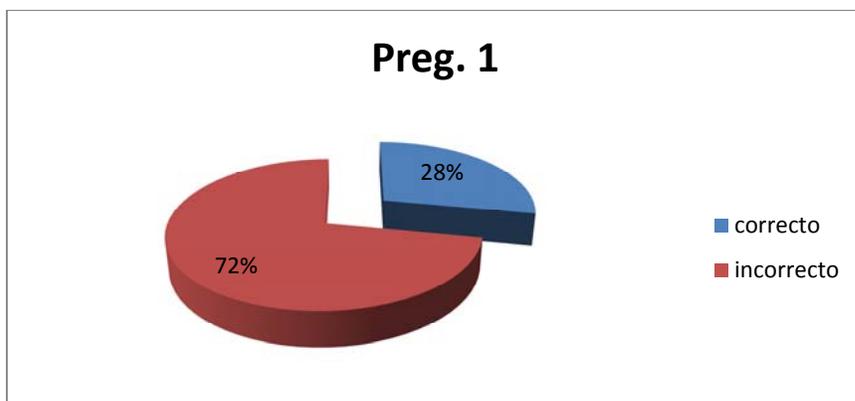
Pregunta 1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.

TABLA DE RESPUESTAS N°1

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	17	28%
Incorrecto	43	72%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-1



ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 72% que equivale a 43 niños no pueden caminar sobre una tabla y mantener el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado y el 28% que equivale a 17 niños pueden hacerlo.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de los niños y niñas no pueden mantener el equilibrio debido a que en el momento de la evaluación se sienten retraído, con poco interés y en pocos casos no logran mantenerse en equilibrio.

Pregunta 2. Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.

TABLA DE RESPUESTAS N°2

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	21	35%
Incorrecto	39	65%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes “Las Rosas”

GRÁFICO N.-2

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 65% que equivale a 39 niños no se mecen en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento y el 35% que equivale a 21 niños pueden hacerlo.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los niños no logran este movimiento conjunto porque existe temor dentro de la actividad o surge por la falta de experimentación.

Pregunta 3. Trepa escaleras de mano o escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. de altura.

TABLA DE RESPUESTAS N°3

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	14	23%
Incorrecto	46	77%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-3

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 77% que equivale a 46 niños no pueden trepar las escaleras del resbaladero y el 23% que equivale a 14 niños pueden hacerlo.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no logra trepar las escaleras del resbaladero porque no tienen un buen dominio corporal en actividades que requieren coordinación.

Pregunta 4. Golpea una pelota con un bate o palo.

TABLA DE RESPUESTAS N°4

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	28	47%
Incorrecto	32	53%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes “Las Rosas”

GRÁFICO N.-4

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 53% que equivale a 32 niños no pueden golpear la pelota con un bate y el 47% que equivale a 28 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no golpean la pelota porque existe escasa coordinación mano- ojo, o no acostumbran tener juegos con esta dirección a esta edad es conveniente que lo realicen pero tal vez malas experiencias hacen q el niño no quiera realizarlo.

Pregunta 5. Recoge un objeto del suelo mientras corre.

TABLA DE RESPUESTAS N°5

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	25	42%
Incorrecto	35	58%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes “Las Rosas”

GRÁFICO N.-5

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 58% que equivale a 35 niños no pueden recoger un objeto del suelo mientras corre y el 42% que equivale a 25 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no pueden recoger un objeto del suelo mientras corre, debido a la dificultad del ejercicio expuesto y por su escasa práctica.

Según el anexo A2, muestra:

LISTA DE COTEJO N° 2

Pregunta 1. Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar.

TABLA DE RESPUESTAS N°6

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	18	30%
Incorrecto	42	70%
Total	60	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-6

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 70% que equivale a 42 niños no doblan los dedos y se tocan uno a uno con el pulgar y el 30% que equivale a 18 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no se tocan los dedos con el pulgar alternadamente debido a que existe escasa coordinación viso-motriz en el movimiento de segmentación dactilar.

Pregunta 2. Puede copiar letras minúsculas.

TABLA DE RESPUESTAS N°7

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	29	48%
Incorrecto	31	52%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-7

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 52% que equivale a 31 niños no pueden copiar letras minúsculas y el 48% que equivale a 29 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no pueden copiar letras minúsculas debido a que la práctica se hace en una superficie menos amplia de la que han visto.

Pregunta 3. Recorta figuras de revistas o catálogos sin desviarse más de 6m.m del borde.

TABLA DE RESPUESTAS N°8

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	33	55%
Incorrecto	27	45%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-8

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 55% que equivale a 33 niños no pueden recortar figuras de revistas sin desviarse más de 6m.m del borde y el 45% que equivale a 27 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

Casi la mitad de niños logra realizar la actividad porque no existe coordinación mano- ojo.

Pregunta 4. Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto.

TABLA DE RESPUESTAS N°9

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	23	38%
Incorrecto	37	62%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes “Las Rosas”

GRÁFICO N.-9

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 62% que equivale a 37 niños no doblan un papel cuadrado 2 veces diagonalmente imitando a un adulto y el 38% que equivale a 23 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no pueden imitar correctamente el origami porque su concentración es un poco escasa.

Pregunta 5. Coge con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira.

TABLA DE RESPUESTAS N°10

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	13	22%
Incorrecto	47	78%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-10

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 78% que equivale a 47 niños no pueden cogen con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira y el 22% que equivale a 13 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no cogen con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira porque les cuesta combinar la coordinación visomotriz con el dominio corporal estático y otros por miedo hacerlo mal.

Según el anexo A3, muestra:

LISTA DE COTEJO N° 3

Pregunta 1. Cuenta hasta 20 objetos y dice cuántos hay.

TABLA DE RESPUESTAS N°11

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	27	45%
Incorrecto	33	55%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-11

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 55% que equivale a 33 niños no pueden contar hasta veinte objetos y decir cuántos hay y el 45% que equivale a 27 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no pueden realizar la orden porque no pueden concentrarse en la orden, se olvidan o prestan atención a otros elementos.

Pregunta 2. Nombra 10 números.

TABLA DE RESPUESTAS N°12

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	38	63%
Incorrecto	22	37%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-12

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 37% que equivale a 22 niños no pueden nombrar 10 números y el 63% que equivale a 38 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños pueden realizar esta actividad que es propia de su edad y los que no lo hacen es por falta de interés o comprensión al momento de que la maestra expuso el tema.

Pregunta 3. Dice cuál es su derecha y su izquierda.

TABLA DE RESPUESTAS N°13

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	29	48%
Incorrecto	31	52%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-13

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 52% que equivale a 31 niños no dicen cuál es su derecha y su izquierda y el 48% que equivale a 29 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no puede realizar la orden porque existe escaso reconocimiento y percepción de su eje corporal sin reconocer su lateralización.

Pregunta 4. Copia un rombo.

TABLA DE RESPUESTAS N°14

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	26	43%
Incorrecto	34	57%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-14

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 57% que equivale a 34 niños no pueden copiar un rombo y el 26% que equivale a 13 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no realizan correctamente la actividad porque no les gusta y su forma requiere atención y coordinación viso-motriz.

Pregunta 5. Nombra los días de la semana.

TABLA DE RESPUESTAS N°15

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	24	40%
Incorrecto	36	60%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-15

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 60% que equivale a 36 niños no pueden nombrar los días de la semana y el 40% que equivale a 24 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños tienen dificultades porque según lo aplicado y observado el niño tiende a memorizar actividades y palabras y si se le olvida una no logran recordar la que sigue.

Según anexo A4, muestra:

LISTA DE COTEJO N° 4

Pregunta 1. Cooperar con 2 o 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego).

TABLA DE RESPUESTAS N°16

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	27	45%
Incorrecto	33	55%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-16

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 55% que equivale a 33 niños no cooperar con 2 o 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego) y el 45% que equivale a 27 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no pueden cooperar por un tiempo determinado ya que gusta más de jugar cada uno a lo suyo y hacer lo que ellos prefieren y tienen una orientación pedagógica para el juego escaso.

Pregunta 2. Se comporta en público de manera sociable aceptable.

TABLA DE RESPUESTAS N°17

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	39	65%
Incorrecto	21	35%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-17

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 65% que equivale a 39 niños no se comportan de forma adecuada sociable en público y el 35% que equivale a 21 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

Los niños que tienen comportamientos inadecuados se debe a que en el proceso de enseñanza- aprendizaje no existen hábitos de reflexión y pensamiento o corrección al instante.

Pregunta 3. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.

TABLA DE RESPUESTAS N°18

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	29	48%
Incorrecto	31	52%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-18

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el % 52 que equivale a 31 niños no piden permiso para usar objetos que pertenecen a otros y el 48% que equivale a 29 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de niños no piden permiso para usar cosas de otros porque no se insiste dentro del área de ocupación en el manejo del comportamiento.

Pregunta 4. Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño.

TABLA DE RESPUESTAS N°19

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	55	92%
Incorrecto	5	8%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-19

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 8% que equivale a 5 niños manifiestan sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño, y el 92% que equivale a 55 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

Los niños que no expresan sus sentimientos abiertamente es por vergüenza o poco interés del adulto hacia lo que necesita mostrar.

Pregunta 5. Coopera con 4 o 5 niños sin supervisión constante.

TABLA DE RESPUESTAS N°20

	Tabulación	Porcentaje
Correcto	26	43%
Incorrecto	34	57%
Total	60	100%

Fuente: Niños/as del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-20

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 60 niños, el 57% que equivale a 34 niños no cooperan con un grupo de niños sin tener supervisión constante y el 43% que equivale a 26 niños si lo hacen.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de los niños necesitan supervisión constante ya que actúan bajo su propia voluntad y a veces tienen ideas opuestas y pueden surgir inconvenientes.

4.2. ANALISIS E INTERPRETACION DE LAS ENCUESTAS

Las encuestas son hechas a los maestros de la institución quienes son los encargados de realizar las actividades diarias. Según anexo B, muestra:

Pregunta 1.- ¿Cómo es la actividad lúdica de los niños con los que usted trabaja?

TABLA DE RESPUESTAS N°21

	Tabulación	Porcentaje
Excelente	1	14%
Muy bueno	4	57%
Regular	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-21

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 7 maestras, el 57% que equivale a 4 maestras opinan que la actividad lúdica de los niños es muy buena, el 29% que equivale a 2 maestras dicen que es regular y el 14% que es una maestra que es excelente.

INTERPRETACIÓN.

Las maestras en su mayoría consideran que la actividad lúdica es muy buena porque los niños salen solos al receso no tienen guía o supervisión constante hacia ellos, y casi nunca tienen inconvenientes.

Pregunta 2. ¿Cree usted que implementar metodología lúdica dentro de su plan de estudio favorecerá el desarrollo de la psicomotricidad?

TABLA DE RESPUESTAS N°22

	Tabulación	Porcentaje
Si	3	43%
No	4	57%
Total	7	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-22

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 7 maestras, el 57% que equivale a 4 maestras opinan que implementar actividades lúdicas dentro de su plan de trabajo no favorecerá el desarrollo de la psicomotricidad y el 43% que son 3 maestras que sí.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de maestras dicen que la actividad lúdica facilita el aprendizaje, pero no indispensable y solo se basan en los métodos de enseñanza tradicionales ya establecidos por el plantel.

Pregunta 3. ¿Cómo es el desarrollo psicomotriz de los niños con los que usted trabaja?

TABLA DE RESPUESTAS N°23

	Tabulación	Porcentaje
Excelente	1	14%
Muy bueno	4	57%
Regular	2	29%
Total	7	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes “Las Rosas”

GRÁFICO N.-23

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 7 maestras, el 57% que equivale a 4 maestras opinan que el desarrollo de la psicomotricidad de los niños es muy buena, el 29% que equivale a 2 maestras dicen que es regular y el 14% que es una maestra que es excelente.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de maestras ven el desarrollo de la psicomotricidad de los niños como muy buena, porque no tienen guías específicas que ayuden al avance de las destrezas psicomotrices del niño.

Pregunta 4. ¿Cómo profesional considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

TABLA DE RESPUESTAS N°24

	Tabulación	Porcentaje
Si	2	29%
No	5	71%
Total	7	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-24

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 7 maestras, el 71% que equivale a 5 maestras dicen que las actividades lúdicas ayudarían de cierto modo en el desarrollo de la psicomotricidad, el 29% que equivale a 2 maestras dicen que no.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de maestras argumentan que no solo el juego es importante sino las bases teóricas bien explicadas eran suficientes para el desarrollo de sus habilidades.

Pregunta 5. ¿Utiliza métodos lúdicos dentro de su hora clase?

TABLA DE RESPUESTAS N°25

	Tabulación	Porcentaje
Siempre	1	14%
Ocasionalmente	2	29%
Nunca	4	57%
Total	7	100%

Fuente: Maestras del Jardín de Infantes "Las Rosas"

GRÁFICO N.-25

ANÁLISIS.

Del 100% de la población que equivale a 7 maestras, el 57% que equivale a 4 maestras opinan que no utilizan métodos lúdicos dentro de su horario de clases, el 29% que equivale a 2 maestras dicen que ocasionalmente lo hacen y el 14% que es una maestra lo utiliza siempre.

INTERPRETACIÓN.

La mayoría de maestras opinan que el trabajo que ayuda a mejorar las capacidades del niño están dentro de lo que se les imparte y ellos aprenden, y no existe metodologías que incluyan a la actividad lúdica.

4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La actividad lúdica incide en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del Jardín de Infantes “Las Rosas”, después de haber realizado las observaciones directas e indirectas y la aplicación de las técnicas e instrumentos antes mencionados y demostrados contribuyen a verificar y validar la hipótesis planteada, todos los niños tienen un desarrollo psicomotor distinto pero a la vez permite que se vean ciertas irregularidades, como las que mediante trabajo teórico y concreto los vuelve memoristas y repetitivos, lo contrario que con el juego se despierta más la curiosidad y la habilidad de seguir un paso adelante en su etapa evolutiva, siendo no frustrante, ni dirigido, sino natural, se clarifica que las actividades lúdicas ayudan al niño a que aprenda y desarrolle destrezas de forma espontánea e individual.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

El presente proyecto se ha desarrollado bajo bases teóricas que garantizan el logro de sus objetivos y la comprobación de la hipótesis y tiene como conclusiones:

- La importancia de las actividades lúdicas como por ejemplo: la intervención activa del encargado y el énfasis de las palabras en su explicación, permitir que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear el momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica de enseñanza- aprendizaje.
- Mediante la aplicación directa de las listas de cotejo tomadas de la guía Portage que han sido previamente modificadas se ha podido evidenciar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños, con el fin de establecer la existencia de un leve retraso en sus destrezas al momento de participar en clase.
- La aplicación de nuevos métodos para mejorar el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

5.2. RECOMENDACIONES

Para seguir con el mejoramiento de métodos para el desarrollo psicomotor del niño se presentan como recomendaciones:

- Las autoridades de la institución tengan en cuenta y permitan la realización de talleres y conferencias de actualización para maestros donde se incluya el cómo planificar modelos para el año lectivo donde contengan actividades lúdicas en conjunto con su plan de trabajo.
- Los educadores motiven en los niños la cultura, el arte, la socialización y el movimiento por medio de actividades con contenidos lúdicos naturales más allá de las horas clases; como la música en el baile, la cultura en los museos o bibliotecas, el arte en exposiciones, el movimiento en paseos y caminatas, dentro de los futuros planes que el maestro pueda instaurar.
- Incluir de forma permanente un plan con actividades lúdicas dentro de las horas clases de los niños con el fin de mantener un modelo pedagógico innovador y de resultados positivos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

- Título

“GUIA PRACTICA DE ESTIMULACION PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD A TRAVES DE ACTIVIDADES LUDICAS”

- Ejecutora

María Augusta Paredes Pérez

- Institución Ejecutora

Jardín de Infantes “Las Rosas”

- Beneficiarios

Niños. Niñas y maestras del Jardín de Infantes.

- Ubicación

Jardín de Infantes “Las Rosas”, ubicado en la Parroquia Huachi Chico.

- Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Septiembre 2010

Fin: Marzo2011

- Equipo técnico responsable

Autora de la investigación: María Augusta Paredes Pérez

Autoridades y docentes de la institución.

- Costo:

El costo estimado para la realización de la presente propuesta es de 49 dólares.

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

En el presente tema denominado: “LA ACTIVIDAD LUDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDIN DE INFANTES “LAS ROSAS”, DE LA CIUDAD DE AMBATO, PERIODO 2010 – 2011”, se ha podido determinar que la actividad lúdica de forma fundamental juega el papel más importante en el desarrollo de la psicomotricidad del niño.

Según la investigaciones previas y las conclusiones a las que se ha llegado es conveniente proponer una serie de alternativas como guías de estimulación para el desarrollo de la psicomotricidad con un enfoque de referencia lúdica para su aplicación y un método de planificación y seguimiento que permitan al maestro constatar en el niño el avance de sus destrezas. Debemos tener en cuenta que los maestros son quienes en conjunto serán los encargados de asociar e implementar en sus clases estas técnicas.

6.3. JUSTIFICACIÓN.

La propuesta del presente proyecto se dirige a la aplicación de métodos que contribuyan a que los niños adquieran de mejor manera la información y puedan desarrollar sus habilidades y destrezas motoras, cognitivas y afectivas con libertad y espontaneidad, tomando en cuenta que las actividades lúdicas van a darle la pauta que necesita y en conjunto con las técnicas que aplique el maestro y conocimiento del tema por los padres de familia, contribuirán en el avance del desarrollo para la psicomotricidad de los niños.

6.4. OBJETIVOS.

6.4.1. Objetivo General

- Elaborar una guía de Estimulación donde se incluyan actividades lúdicas como medio facilitador para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del Jardín de Infantes “Las Rosas”.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Planificar la exposición de charlas y talleres con las autoridades y maestros sobre la actividad lúdica como el mejor camino para el desarrollo de la psicomotricidad del niño.
- Explicar la aplicación y el manejo de la guía de estimulación elaborada para elevar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños dentro del trabajo diario.
- Identificar las clases de juegos, para que la aplicación del material sea practica directa y efectiva

6.5. ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

La propuesta de la investigación que se lleva a cabo en el Jardín de Infantes “Las Rosas” es factible ya que se cuenta con los medios, institucionales, humanos y económicos que nos permiten aplicar la metodología diseñada y realizar la verificación correspondiente de los resultados obtenidos.

Además las autoridades de la institución están de acuerdo con lo expuesto y se muestran abiertos a nuevas técnicas de enseñanza donde lo primordial es que el niño desarrolle sus habilidades y destrezas psicomotrices.

6.6. FUNDAMENTACIÓN

Para el desarrollo de esta propuesta se ha elaborado una guía de estimulación que promueve el desarrollo de habilidades psicomotoras a través de actividades lúdicas su aplicación es práctica y sencilla pero con un contenido que facilita su realización.

Pensar en estimulación desde un enfoque integral implica proveer experiencias que ayuden al infante no solo adquirir y desarrollar sus capacidades y habilidades cognitivas y sociales, destrezas psicomotrices, sino a facilitar su desenvolvimiento social y personal.

Este plan de estimulación tiene una guía lúdica que ayuda a que la participación del niño sea más dinámica y entretenida.

Sigmund Freud decía que del mismo modo en que la personalidad de los adultos se desarrolla a través de la experiencia del vivir, la de los niños se desarrolla a través de las actividades lúdicas en que participan. Sostenía que la actividad lúdica es la vía regia que tienen los pequeños para comprender los distintos roles sociales por estas razones que el juego ocupa un lugar relevante en todos los programas de estimulación. (Antolín, 2006).

Vaca, 1987. Llegados a este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad.

A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”.

6.7. MODELO OPERATIVO

PROPUESTA DE ESTIMULACION DEL DESARROLLO PARA LA PSICOMOTRICIDAD CON ACTIVIDADES LÚDICAS

Se presenta aquí una guía de actividades, estrategias y recursos para potenciar la estimulación del desarrollo de los pequeños, a través de actividades lúdicas entretenidas y de fácil aplicación.

Esquema y sus ejes de intervención:



Tabla 6. Esquema operativo.

VÍAS DE COMUNICACIÓN						
ACTIVIDAD	MIEMBROS	ASPECTOS	DESARROLLO	METAS	TIEMPO	RESPONSABLES
C O N F E R E N C I A S	MAESTROS	Capacitaciones Reconocimiento Ejecución	Foro Abierto	Conocimiento acerca de la incidencia de la actividad lúdica y sus métodos de aplicación.	Durante dos semanas	Investigadora Maestros Auxiliares de aula
	PADRES	Reuniones Días de sala abierta Talleres	Regulación de comunicación Objetivos Etapa inicial Etapa de desarrollo Etapa de cierre	Entre los maestros y la familia. Mostrar a los padres las capacidades del niño y lo que realizan. Conocerse Temas de interés Vivencias	La implementación del método el tiempo estimado se basa en lo que el niño permanece en el jardín ya que se realiza mensualmente o de forma trimestral.	Investigadora Maestros Auxiliares de aula Padres de familia

Tabla 7. Fuente: Vías de Comunicación.

MODELO DELAGUÍA
PLANIFICACIÓN DE ESTIMULACIÓN
MENSUAL DEL JARDIN “LAS ROSAS”

OBJETIVO GENERAL: Estimular y desarrollar en base a actividades lúdicas las distintas áreas de desarrollo del niño.

ENCARGADO(A): Maestra encargada del aula y su auxiliar.

AULA: “Paralelo”

TIEMPO: Mes en el que se va aplicar.

MES	AREAS DE DESARROLLO	OBJETOS DE IMPULSO	ACTIVIDADES EXPERIENCIAS	EVALUACION DE LOGRO Y DIFICULTADES
M E S	MOTOR GRUESO	Conquistar las habilidades e hitos motores con juegos y actividades lúdicos dentro de clases como educación física.	Partes del cuerpo Coordinación de movimiento Semejanzas y diferencias físicas Equilibrio	Examinar lo observado el alcance del logro y seguir con el aprendizaje o la dificultad para reforzarlo en el siguiente mes.
	MOTOR FINO	Dentro del trabajo teórico practico afianzar mediante actividades de juego el área de movimiento de las manos	Plástica: dibujo y pintura Modelado Trozado y pegado Recorte Enrollado Cosido Punzado Repisado	Examinar lo observado el alcance del logro y seguir con el aprendizaje o la dificultad para reforzarlo en el siguiente mes.
	COGNICION	La percepción, la imaginación y fantasía se ponen en manifiesto para nuevos aprendizajes a través del juego	Nociones de forma, tamaño, peso, cantidad. Nociones temporales	Examinar lo observado el alcance del logro y seguir con el aprendizaje o la dificultad para reforzarlo en el siguiente mes.
	SOCIALIZACION	La expresión, autonomía y aceptación del entorno en el que se desenvuelven.	Relaciones afectivas. Expresión y control de emociones.	Examinar lo observado el alcance del logro y seguir con el aprendizaje o la dificultad para reforzarlo en el siguiente mes.

Tabla 8. Modelo Guía Mensual

**MODELO DE LA GUÍA
PLANIFICACIÓN DE ESTIMULACIÓN**

SEMANAL DEL JARDIN “LAS ROSAS”

OBJETIVO GENERAL: Se aprecia como persona íntegra, integral e integrada, con sus propias características, fortalezas e intereses.

ENCARGADO(A): Maestra encargada del aula y su auxiliar.

AULA: “Paralelo”

TIEMPO: Días en el que se va aplicar.

DIAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	OBJETOS DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
1°	Identifica las partes del cuerpo	Reconocer las partes gruesas, blandas, segmentos que se doblen y se estiran de nuestro cuerpo.	Exploro las partes y segmentos de mi cuerpo jugando al espejo, con danzas grupales o en pareja.	Señala, dice y dibuja la figura humana con las distintas partes.
2°	Discrimina las semejanzas y diferencias entre hombres y mujeres y las valora	Identificar las diferencias: Roles Atributos físicos	Juego a discriminar atributos físicos en parejas de niñas y niños; niños y niñas: niñas y niñas.	Aprecia las capacidades de hombres y mujeres.
3°	Se identifica y valora a sí mismo y a otros como personas distintas con sus propias fortalezas, limitaciones, capacidades y preferencias.	Reconozcamos nuestras habilidades, logros y de los otros.	Comunico mis gustos e intereses durante las experiencias constantes, los juegos y actividades en el hogar o en el jardín.	Expresa verbalmente sus gustos y preferencias.
4°	Alcanza la coordinación de movimientos en relación consigo mismo, con los otros, el objeto y el espacio	Dominar las habilidades motrices	Deslizar el cuerpo en superficies inclinadas, rampas, colchonetas. Resbaladeras.	Dominar el deslizamiento de su cuerpo.
5°	Afirma nociones espaciales	Ubicar el cuerpo con relación a personas y objetos.	Situó mi cuerpo según las consignas dadas por el encargado	Ubicación espacial

Tabla 9. Modelo Guía Semanal

MODELO DE LA GUIA

**PLANIFICACIÓN DE ESTIMULACIÓN
DIARIO DEL JARDIN “LAS ROSAS”**

JARDIN DE INFANTES “LAS ROSAS”	
<p>ENCARGADO(A): Maestra encargada del aula y su auxiliar. AULA: “Paralelo” FECHA: Día en el que se va aplicar.</p>	
<p>OBJETIVO GENERAL: Estimular el desarrollo del movimiento del cuerpo ACTIVIDAD LÚDICA: Juego de básquet.</p>	
OBJETIVOS ESPECIFICOS:	ACTIVIDADES:
<p>Movimiento de partes del cuerpo Secuencia de movimiento Lanzamiento, recepción, pateado. Encestado. Desplazamiento siguiendo esquemas rítmicos.</p>	<p>Calentar las partes del cuerpo mediante canciones rítmicas. Realizar ejercicios sencillos a modo de baile Lanzar, recoger, patear la pelota. Lanzamiento dentro del aro en distintas distancias. Enseñar paso a paso el encestando con saltos.</p>
RECURSOS:	ESPACIO DE TIEMPO Y DURACION:
<p>Espacio abierto (cancha). Pelota de básquet. Música.</p>	<p>Se lo realizara en la hora marcada en la clase de educación física que dura aproximadamente 45 minutos, para el desarrollo de la actividad lúdica tomaremos 25 minutos.</p>

Tabla 10. Modelo Guía Diaria

CLASES DE ACTIVIDADES LUDICAS

El juego desde la perspectiva que estamos sosteniendo es un contenido a enseñar independiente de las áreas; independiente en tanto se lo considera un contexto de producción cognitiva indispensable para promover aprendizajes de contenidos específicos. El juego es como dibujar, hablar, recordar para los chicos. Hablar de contexto de producción cognitiva significa que el juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Los chicos no se dan cuenta, no “sienten” esta compleja y estructural actividad mental pero lo cierto es que solo el juego hace que ellos trabajen tanto intelectualmente pasándola tan bien.

Si a jugar se enseña jugando pensaremos en distintos formatos de juego para poder enseñar a jugar de distintas maneras y a distintos juegos. Conceptualizar al juego como formato significa pensar al juego desde un modelo relacional. Las acciones de los jugadores son interdependientes, reguladas entre sí y por las reglas y metas del juego. En este sentido el juego es un contexto de encuentro y producción que presenta atributos propios. Modos de hacer, comunicarse y producir que no se dan con ese orden y atributos en otros contextos.

Los juegos pueden presentarse de distintas maneras en el jardín. En este escrito pensaremos sobre el juego trabajo, el juego con intención educativa y el juego en el patio.

- **Juego trabajo**

En esta propuesta el aula se sectoriza en función de criterios, datos recogidos en las observaciones, creatividad del maestro, recursos materiales disponibles. La característica central y específica del juego trabajo es que se trata de un tiempo de tarea en el jardín sostenido en la

elección de los chicos. Elección que devela los contenidos y actividades que han resultado más interesantes para ellos. La tarea de elegir es un desafío para los niños ya que los ubica como protagonistas: una situación de clase que les va enseñando a ser autónomos. Quizás solo en la escuela los niños tienen la oportunidad de hacer este aprendizaje social que será fundamental a lo largo de toda su vida.

El proceso de elección no es solo temático. Es decir no se trata solo de elegir un sector, sino de elegir compañeros para hacer juego en grupo. Por eso decimos que esta propuesta de aula potencia la grupalidad. Potencia la disponibilidad de los chicos a estar y hacer en grupo. Los pone en situación de tener que hacer con otros de manera independiente del adulto. Desafío social, afectivo y cognitivo que le permite al docente observar y analizar aspectos del desarrollo de sus alumnos invisibles en otro tipo de propuestas.

En la propuesta de juego trabajo pondremos especial énfasis en el juego de construcciones y en el juego dramático.

Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta a partir de la cual el juego se inicia y se va organizando con la selección y combinación de materiales e instrumentos. Las características físicas y funcionales de los materiales a los que tengan acceso los chicos, impacta directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas. Estos juegos requieren de los jugadores habilidades técnicas: recortar papel, cartón, tela, pegar con cinta de papel, cinta scotch, goma, plástico. En otros términos, establecer relaciones entre características de la superficie y tipo de adhesivo, entre tipo de textura y filo de la herramienta, entre grosor y tipo de corte, entre otros. Por otro lado, ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio. Los juegos de construcciones facilitan secuencias de juego

más largas, ricas en verbalizaciones y combinaciones, prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas.

La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para ir hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. La imagen (lo que los chicos quieren armar) inicia el proceso de juego-construcción. Regula la selección y disposición de materiales y de las herramientas ocupando el lugar de referente y parámetro de la propia acción. En otras palabras, los chicos mientras están construyendo evalúan su propio producto recuperando en mente los atributos propios de los objetos de la realidad. Se trata de un proceso cognitivamente muy complejo, que permite a los chicos organizarse de un modo autónomo y focalizado tanto en el proceso de juego como en el de análisis sobre el producto del juego.

El juego de construcción muchas veces se integra al juego dramático en tanto permite el armado del escenario y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar.

- **Juego dramático**

El juego dramático integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. Los personajes son adjudicados y asumidos en el mismo proceso de juego. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensilios, vestimenta y adornos como soporte de los significados. Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos (familia y comunidad) y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades. En otros casos dan cuenta de saberes más amplios ligados a los cuentos y a los medios de comunicación (dibujitos animados, películas, noticieros).

Los materiales que conformen el sector de dramatizaciones enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y planifique alternativas de recursos que posibiliten a los chicos variar y ampliar los temas que juegan dramáticamente. Para analizar cognitivamente a los juegos dramáticos es valioso diferenciar entre tema y contenido. El tema del juego da cuenta de a las condiciones de vida de los niños; el contenido revela el nivel de aprendizaje alcanzado con relación a estas condiciones de vida. Por lo tanto un tema puede jugarse durante bastante tiempo estableciendo diferencias con relación al contenido. En otras palabras, es necesario variar la oferta de objetos, ideas y recursos para promover y lograr que los chicos amplíen y complejicen el contenido de los juegos.

Tanto el juego dramático como el juego de construcciones pueden también presentarse como actividades de juego con intencionalidad educativa en tanto estén planificadas con relación a contenidos curriculares.

- **El juego como instrumento de enseñanza**

Se trata de seleccionar juegos con intencionalidad pedagógica. Es decir juegos pensados como estrategias didácticas. Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar.

Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.

Algunas pautas y atributos para la selección del juego:

- Grupal o de a parejas porque esta característica promueve procesos de comparación de las acciones (descentración cognitiva),

- Con reglas preestablecidas (reglamentos) que facilitan la evaluación del juego a través de un parámetro compartido e independiente del docente
- Consignas que expliciten que es un juego con intención educativa que lo diferencia de otras maneras de jugar en el jardín
- Integre saberes previos de los chicos con relación al contenido curricular
- Reflexión posterior al juego para promover abstracción (conciencia) de las acciones.

Aprender a jugar un juego lleva tiempo, un tiempo en el que cada chico necesita de otro que le ayude a aprender la legalidad (el orden interno) de ese juego. Otro que es a veces el maestro, a veces un par. Para los chicos la sensación de estar jugando está presente cuando hay dominio intelectual del juego: cuando se entiende que hay que hacer. Que tengo que hacer, que tienen que hacer los otros, como me esta yendo en el juego, si puedo o no puedo llegar a ganar, que necesito para seguir jugando. Esta sensación de estar jugando es reveladora para el docente del desarrollo del juego como trama interna y capital cognitivo en cada niño.

- **Juego libre en el patio**

Es una forma de juego que los niños organizan autónomamente en tanto no hay propuesta del docente. El espacio físico del patio con los recursos que contenga es el territorio para jugar juntos. La observación de los recreos ofrece al maestro información sobre el jugar y los juegos que los chicos pueden sostener sin mediación por parte del adulto. Es un tiempo espacio que a veces también requiere de las ideas y propuestas de juego del maestro como intervenciones tendientes a enriquecer los saberes de los chicos con relación a los juegos tradicionales, regionales, a la resolución de situaciones sociales y problemáticas.

A modo de cierre

Reflexionar sobre las prácticas de juego en cada escuela permite organizar un diagnóstico de situación al modo de punto de partida de renovadas acciones acerca del juego como actividad social, cultural y educativa. Volver a la escuela para mirar a qué, cómo y cuándo juegan los chicos. Y entonces de manera organizada empezar a jugar, seguir jugando a través de variadas propuestas que integren intervenciones que enriquecen el jugar y los juegos de los alumnos.

METODOS DE INTERVENCION SUGERIDOS PARA EL MAESTRO.

Muchos son los factores que pueden favorecer el juego en el aula, entre ellos una adecuada selección del material para jugar resulta primordial para mantener el interés en los niños en la tarea, para ello se recomienda lo siguiente:

Preparar el material y el espacio de juego.- Si bien es cierto que para los niños cualquier lugar y/u objetos son aptos para jugar, es imprescindible que el docente reconozca las características del grupo, la naturaleza del contenido, los recursos existentes y ofrezca en consecuencia, objetos y espacios que resulten adecuados no solo para el aprendizaje, sino también para el juego.

Ser un observador sensible, sin intervenir en forma continua y directa.- Los docentes están acostumbrados a conducir el aprendizaje y a ubicarse en el centro de la escena escolar ofreciéndose como modelo. Sin embargo, en la construcción del conocimiento en general y en el espacio de juego en particular, son los niños los verdaderos protagonistas. El maestro deberá observar desde afuera la actividad lúdica de sus niños para poder ver y comprender el juego e intervenir en consecuencia, el poder entrar y salir de la situación de juego le permite un mirada panorámica más completa de la situación, un conocimiento más

adecuado de las diversas tramas de juego y sus implicancias en lo cognitivo. A los niños por su parte, les dará mayor libertad y la posibilidad de aprender genuinamente.

Enriquecer la situación de juego a partir del planteo de problemas y conflictos cognitivos.- Esta es sin duda la función más relevante del docente durante el juego de los niños y a su vez el fruto de la observación de la situación de juego. Esto es en referencia a tomar los saberes sobre los mismos.

Socializar en el grupo los descubrimientos individuales.- Durante el juego se producen descubrimientos individuales acerca de las características de los objetos, sus funciones, sus usos y sus nuevas posibilidades; también, acerca de las características de los roles sociales y las capacidades personales los cuales pueden enriquecer a los otros niños al compartirlos en grupo. Por otra parte, para los niños muchas veces es más valorado y hasta genuino un aprendizaje descubierto por un compañero que el propuesto por el docente.

Ayudar a los niños a conceptualizar acerca de sus juegos.- Formar conceptos, generalizar, encontrar similitud entre situaciones diferentes, hacer uso de los conocimientos previos, son también tareas que dan lugar a nuevos conocimientos y que no siempre pueden ser llevadas a cabo sin la ayuda del maestro.

Procurar el intercambio y el respeto por los otros jugadores.- durante el juego los niños también aprenden valores, escuchar las propuestas de otro, respetar las decisiones del grupo, expresar las opiniones propias y decidir democráticamente a qué jugar y cómo hacerlo, son algunos de los aprendizajes que propicia el juego. Pero dada la edad de los niños y sus características egocéntricas esos aprendizajes sólo serán posibles gracias a la justa y acertada participación del maestro. (Candino, 2008).

A LA HORA DE REALIZAR UNA ACTIVIDAD LÚDICA

Algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Hora del día y condición climática
- Improvisación
- Involucrar a todos los participantes
- Preferiblemente al aire libre
- Seguridad de los participantes
- Diferencias de los participantes

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Igualmente, se deben tener en cuenta algunos elementos que aseguran el éxito de una actividad lúdica, como por ejemplo:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Organización impecable
- Ingenio
- Mediación – arbitraje
- Señales claras y sencillas

- Utilizar variantes
- Número de participantes
- Condiciones de espacio y tiempo
- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas.

La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado. Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz. - Equilibrio. - Fuerza. - Manipulación de objetos. - Dominio de los sentidos. - Discriminación sensorial. - Coordinación viso-motora. - Capacidad de imitación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad. - La discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. - Desarrolla el rendimiento de la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p style="text-align: center;"><u><i>Juegos simbólicos</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás. - Conocimiento del mundo del adulto. - Preparación para la vida laboral. - Estimulación del desarrollo moral. <p style="text-align: center;"><u><i>Juegos cooperativos</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño. - Produce satisfacción emocional. - Controla la ansiedad. - Controla la expresión simbólica de la agresividad. - Facilita la resolución de conflictos. - Facilita patrones de identificación sexual.

Tabla 11. Aspectos que Mejora el Juego

La Estimulación Temprana del niño, se aborda durante los tres primeros años de vida del niño, constituye un cimiento fundamental para el despliegue de todas las potencialidades que trae al momento del nacimiento.

La Estimulación del desarrollo, que abarca las intervenciones que puedan llevarse a cabo desde los tres hasta los seis años del pequeño, permiten el acontecer saludable a través de la actividad, el ejercicio, la comunicación, las actividades lúdicas, las experiencias, etc.

El juego no solo les permite reeditar situaciones de la vida cotidiana, sino también transformarla, esta transformación tiene en cuenta los elementos

de la realidad, no se aparta totalmente de ella, pero le imprime un modo particular de percibirla, de recrearla, de reconstruirla y de volver adecuarla conforme a las necesidades e intereses de cada pequeño. Por esta razón el juego ocupa un lugar relevante en todos los programas de estimulación. En consecuencia, tanto los profesionales de la salud como los de la educación observan y consideran con particular atención los comportamientos lúdicos de los pequeños.

Del mismo modo, los atienden teniendo en cuenta que no todos los niños juegan o manifiestan una disposición positiva ante esta actividad.

En dichos casos, especialmente, será necesario buscar e identificar las causas e intervenir para superar las dificultades observadas y neutralizar las posibles consecuencias adversas para los pequeños.

La Estimulación del Desarrollo debe, entonces, valorizar el papel del juego en la infancia e integrarlo en la planificación de actividades que se pueden presentar de forma semanal o mensual. (Antolín, 2006).

RECURSOS, MATERIALES Y FINANCIAMIENTO

Para elaborar y poder llegar a buen término con la presente investigación se requiere de ciertos recursos que se detallan así:

RECURSOS INSTITUCIONALES:

- Universidad Técnica de Ambato.
- Facultad de Ciencias de la Salud.
- Carrera de Estimulación Temprana.
- Jardín de Infantes “Las Rosas”
- Bibliotecas Públicas.

RECURSOS HUMANOS:

- Maestros de la Universidad.

- Tutora:
 - Lic. Mónica Aguirre.
- Personal Docente y Autoridades del establecimiento educativo donde se realizará la investigación.
- Alumnos del establecimiento a investigarse.
- Investigadora:
 - María Augusta Paredes Pérez

MATERIALES:

- Útiles de Escritorio.
- Computadora.
- Bibliografía especializada.
- Internet.
- Hojas impresas

FINANCIAMIENTO

Los recursos económicos son solventados según lo propuesto a continuación:

RUBROS DE GASTOS	VALOR
Material de escritorio	5.00
Material Bibliográfico	6.00
Internet	8.00
Impresiones	20.00
Transcripciones	5.00
Imprevistos	5.00
TOTAL	49.00

Tabla12.Financiamiento

BIBLIOGRAFÍA:

1. **ANTOLIN**, Marcela. Como estimular el desarrollo de los niños y el despertar de sus capacidades, 1° edición. Buenos Aires: Circulo Latino Austral, 2006.
2. **BELLO**, Estévez P.(1990), Los juegos, Planteamiento y clasificaciones Aula XXI Santillana, pág. 136,157
3. **BORGUES**, Salmer. Documento de Socio-Psicomotricidad. 2000
4. **CANDA**, Fernando, Diccionario de Pedagogía y Psicología, Editorial Cultural S.A, Edición 2004. Madrid – España, Págs. 376
5. **CANDINO**,Sergio. Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2008. Colombia, Págs. 704
6. **COMELLAS**, M. y cols., La psicomotricidad en Pre- escolar, Editorial Ediciones CEAC.S.H Edición: 1984, Barcelona-España, Págs. 80.
7. **CANDINO**, Sergio. Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2008. Colombia, Págs. 324- 328
8. **CAMPOS**, Solano Silvia (1985), la educación psicomotriz, Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, II México Trillas, p.p. 763- 767.
9. **CONSTITUCION**, De la República del Ecuador, Mayo del 2008. Arts., 44, 45, y 46.
10. **CURRICULO OPERATIVO PARA LA EDUCACIÓN INICIAL**, pág. 164-167 Enero 2006. Tomo 2
11. **DICCIONARIO DE LA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**. (1983). Vol. II. Santillana. Pág., 182.
12. **ENCICLOPEDIA LEXUS**, Escuela para Maestros, Edición 2005-2006, Editorial Cadiex International S.A. Colombia.
13. **ENCICLOPEDIA CULTURAL**, Pedagogía Y Psicología Infantil, Editorial Cultural S.A., Edición 2002, España, Tomo II, Págs.280.

- 14. ENCICLOPEDIA CULTURAL**, Estimulación Temprana, Inteligencia Emocional y Cognitiva, Editorial Cultural S.A., Hª Edición 2005, Tomo III Págs. 377.
- 15. ENCICLOPEDIA LEXUS**, Libro de la Educadora, Editorial - Ediciones Euro México, S.A DE C.V., Edición 2003, Barcelona-España Págs. 800.
- 16. ENCICLOPEDIA PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**, “Desarrollo Comunicacional” Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2008. Colombia, Págs. 400
- 17. GESSAL**, Arnold El niño de 1 a 5 años Editorial Paidós. Séptima Edición 1973 págs. 217, 218, 219 y 220.
- 18. GUTIERREZ**, Delgado, M.(1989)140 juegos para la educación psicomotriz: Sevilla Wanchulen.
- 19. GARCIA**, María Dolores, Fernández Fernanda “Guía Didáctica de la Educación Pre-escolar” Ed.escolares. PPC. España, 1992.
- 20. HERRERA**, Luis y otros (2008) Tutoría de la investigación científica. Segunda Edición, Ambato – Ecuador.
- 21. MICHELET**, A. (1986): el maestro y el juego. Perspectivas V.XVI.Nº1, pág. 117-126 .Vol. II. Santillana pág. 182
- 22. R. S. Illingworth**, El niño normal. 7ª edición, 1979.
- 23. ULLOA**, Ziaurriz, el libro de la ludoteca una guía para aprender jugando. Mexico D.T. 2000, pag. 15.
- 24.** María Valeria Isaac G. Terapeuta Ocupacional 2001. www. Ceril.com
- 25.** Karina Delgado (11 de mayo del 2010), O.E.I. – Ecuador y Dirección Nacional de Educación Inicial.
- 26.** www.juegoyentrecruzamiento.com
- 27.** <http://www.teamwork.com/lúdica.htm>
Ernesto Yturralde & Asociado Latinoamérica
- 28.** <http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>. Lic. Gabriela Valiño.

ANEXOS

ANEXO A

ANEXO A1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

LISTA DE COTEJO N° 1

ÁREA MOTORA GRUESA

Objetivo: Evaluar el grado de desarrollo en el área motora gruesa.

Instructivo: Marcar con una X según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

ASPECTOS GENERALES	EJECUCION	
	CORRECTA	INCORRECTA
1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás, de lado.		
2. Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.		
3. Tropa escaleras de mano o escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. de altura.		
4. Golpea una pelota con un bate o palo.		
5. Recoge un objeto del suelo mientras corre.		

ANEXO A2

LISTA DE COTEJO N° 2

ÁREA MOTORA FINA

Objetivo: Evaluar el grado de desarrollo en el área motora fina.

Instructivo: Marcar con una X según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

ASPECTOS GENERALES	EJECUCION	
	CORRECTA	INCORRECTA
1. Dobra los dedos y se toca uno por uno con el pulgar.		
2. Puede copiar letras minúsculas.		
3. Recorta figuras de revistas o catálogos sin desviarse más de 6m.m del borde.		
4. Dobra un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto.		
5. Coge con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira.		

ANEXO A3

LISTA DE COTEJO N° 3

ÁREA DE COGNICIÓN

Objetivo: Evaluar el grado de desarrollo en el área de cognición.

Instructivo: Marcar con una X según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

ASPECTOS GENERALES	EJECUCION	
	CORRECTA	INCORRECTA
1. Cuenta hasta 20 objetos y dice cuántos hay.		
2. Nombra 10 números.		
3. Dice cuál es su derecha y su izquierda.		
4. Copia un rombo.		
5. Nombra los días de la semana.		

ANEXO A4

LISTA DE COTEJO N° 4

ÁREA DE SOCIALIZACIÓN

Objetivo: Evaluar el grado de desarrollo en el área de socialización.

Instructivo: Marcar con una X según corresponda a la actividad correcta e incorrecta.

ASPECTOS GENERALES	EJECUCION	
	CORRECTA	INCORRECTA
1. Coopera con 2 o 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego).		
2. Se comporta en público de manera sociable aceptable.		
3. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.		
4. Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño.		
5. Coopera con 4 o 5 niños sin supervisión constante.		

ANEXO B

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA
ENCUESTA

Querido maestro

Estoy realizando un trabajo de investigación relacionado con la actividad lúdica y el desarrollo de la psicomotricidad de los niños. Le agradecería conteste la presente encuesta, que es confidencial y sus resultados son de interés para la investigación.

DESARROLLO DE LA ENCUESTA:

1.-¿Cómo es la actividad lúdica de los niños con los que usted trabaja?

- a) Excelente ()
- b) Muy bueno ()
- c) Regular ()

2.- ¿Cree usted que implementar metodología lúdica dentro de su plan de estudio favorecerá el desarrollo de la psicomotricidad?

Si () No ()

¿Por qué?

.....

3.- ¿Cómo es el desarrollo de la psicomotricidad de los niños con los que usted trabaja?

- a) Excelente ()
- b) Bueno ()
- c) Regular ()

4.- ¿Cómo profesional considera que la actividad lúdica ayuda al desarrollo de la psicomotricidad?

Si ()

No ()

¿Por qué?.....

5.- Utiliza métodos lúdicos dentro de sus horas clase. ¿Cuáles?

a) Siempre ()

b) Ocasionalmente ()

c) Nunca ()

.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO C

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR CON EL NIÑO

OBJETIVO:

Identifica las partes del cuerpo

ACTIVIDAD:

Reconocer las partes gruesas, blandas, segmentos que se doblen y se estiran de nuestro cuerpo en nosotros, en otros y en láminas:

Cabeza, cabello.

Cuello.

Cara: frente, cejas, ojos, nariz, boca, orejas, mejillas, quijada.

Tronco, pecho, espalda.

Abdomen, glúteos.

Piernas, muslos, rodillas, pantorrillas, tobillos, pies, planta, empeine, dedos de los pies.

Brazos, antebrazos, codos, muñecas, manos, palma, dorso, dedos de las manos.

JUEGO:

Exploro las partes y segmentos de mi cuerpo jugando al espejo, con danzas grupales o en pareja.

Dibujo y armo el cuerpo humano con todas sus partes.

Nombro las partes de mi cuerpo y las de los demás y las observo en láminas y fotografías.

Completo y pinto las partes de la figura humana que falta utilizando diferentes actividades plásticas y materiales.

OBJETIVO:

Se identifica y valora a sí mismo y a otros como personas distintas con sus propias fortalezas, limitaciones, capacidades y preferencias.

ACTIVIDAD:

Reconozcamos nuestras habilidades, logros y de los otros.

JUEGO:

Juego a discriminar atributos físicos en parejas de niñas y niños; niños y niños: niñas y niñas; forma, color, tamaño y ancho.

Escucha cuentos y narraciones que hablen de roles de hombres y mujeres y tengo una conversación que me permita valorar sus capacidades.

Represento mediante expresiones artísticas roles de hombre y de mujer.

OBJETIVO:

Alcanza la coordinación de movimientos en relación consigo mismo, con los otros, el objeto y el espacio

ACTIVIDAD:

Dominar las habilidades motrices para mover partes del cuerpo:

Bisagra- Estiramiento- Secuencias de movimiento- Rodar – Patear- Lanzar- Encestar- Recepción- Bateo

JUEGO:

Deslizar el cuerpo en superficies inclinadas, rampas, colchonetas. Resbaladeras.

Juego con la pelota realizando los distintos movimientos antes mencionados.

OBJETIVO:

Afirma nociones espaciales de ubicación del cuerpo en relación consigo mismo, con los otros, el objeto y el espacio.

ACTIVIDAD:

Ubicar el cuerpo con relación a personas y objetos;

Al lado de

Junto a

Separado

A la derecha – a la izquierda

Antes – después

Principio - fin

JUEGO:

Situó mi cuerpo según las consignas dadas por el encargado respecto a una persona y objetos de diferentes tamaños tomando en cuenta aspectos como formas, cantidades, velocidades.

OBJETIVO:

Descubre y se interesa por las características y utilidad de los transportes terrestres, marítimos, aéreos más conocidos.

ACTIVIDAD:

Identifiquemos y denominemos las características y utilidad de algunos medios de transporte:

Terrestres

Aéreos

Marítimos

Y su utilidad: transportar personas, animales y objetos.

JUEGO:

Juego a imitar el movimiento y el sonido de algunos de los medios de transporte acompañados de canciones, palmas de las manos, poesías.

Juego adivinar de que transporte se trata palpando con los ojos cerrados, por la descripción de las características, escuchando adivinanzas, observando figuras completas.

Elaboro medios de transporte mediante plástica y diferentes técnicas individuales o colectivas.

OBJETIVO:

Descubre y se interesa por las características de los medios de comunicación.

ACTIVIDAD:

Teléfono: medio oral, auricular, disco, cable, sirve para hablar.

JUEGO:

Propongo diversos juegos con el teléfono, luego en grupo digo lo que más me gusta, las partes y cómo funciona.

Realizo expresión corporal con hojas periódicos y luego reconozco algunos elementos de los contenidos: fotografías, letras, números.

OBJETIVO:

Diferencia características sonoras de los objetos, de las personas y del entorno.

ACTIVIDAD:

Identifiquemos y reproduzcamos cualidades sonoras y ruidos de objetos, de personas y del entorno:

Madera, metal, cristal.

Tonos de voz, llantos, risa, gritos, sonarse la nariz, zapateos, canto, silbido, golpe de una mesa, aplaudir, martillar.

JUEGO:

Juego a reconocer sonidos de personas, objetos de diferentes materiales y del entorno solamente escuchando el sonido o ruido y sin ver el objeto que lo produce.

OBJETIVO:

Marca el pulso y el acento con el cuerpo, objetos e instrumentos musicales

ACTIVIDAD:

Utilicemos el cuerpo e instrumentos de percusión para llevar el pulso y acento de una canción, adivinanza, rima.

JUEGO:

Realizo movimientos de partes gruesas del cuerpo para marcar el acento.

Juego, exploro libremente con los instrumentos musicales tratando de seguir la música o canción.

Marco el acento de palabras nombres de objetos, animales, y personas.

OBJETIVO:

Diferencia nociones de forma.

ACTIVIDAD:

Discriminar objetos y dibujos por su forma:

Semejanzas – diferencias

Fondo -figura.

JUEGO:

Juego a buscar objetos de la misma forma que me indica el dibujo.

Juego a encontrar elementos escondidos en la ilustración.

Busco parejas de objetos asociando la figura con la silueta.

OBJETIVO:

Afianzo el conocimiento de la relación parte - todo.

ACTIVIDAD:

Ejercitar y reconocer la relación parte – todo, con material concreto.

JUEGO:

Juego armar rompecabezas de diferentes motivos y que tengan mas de diez piezas pequeñas.

OBJETIVO:

Establece relaciones de correspondencias cuantitativas.

ACTIVIDAD:

Distribuyamos elementos de:

1 a 1

1 a 2

1 a 3.

JUEGO:

Juego a distribuir objetos en parejas de niños y niñas, u luego realizo comparaciones entre niños y objetos: sin todos tenemos lo mismo, si sobran objetos, si hay más o menos objetos que niños.

Esta guía de cómo aplicar actividades lúdicas o juegos dentro de las horas clases va afianzar más el desarrollo de las potencialidades del niño ya que captamos su atención y práctica de una manera natural toda su enseñanza dentro y fuera de las aulas. Además servirá como guía para que si las autoridades del establecimiento así lo estiman forme parte del plan de trabajo de cada una de las maestras de los niños.