



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe Final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia.

Tema:

“EL USO DE LOS RECURSOS LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CIUDAD DE AMBATO Y ANA REINA MUÑOZ” DE LA PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN QUININDÉ, PROVINCIA DE ESMERALDAS”.

AUTORA: Diana Lorena Garcia Zambrano

TUTOR: Dr. Mg. Cisneros Parra Pablo Enrique

Ambato-Ecuador

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Dr. Mg. Cisneros Parra Pablo Enrique CC 1710102284, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas” Desarrollado por García Zambrano Diana Lorena, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Dr. Mg. Cisneros Parra Pablo Enrique
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora

García Zambrano Diana Lorena
C.C.:1718767294
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”. Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

García Zambrano Diana Lorena
C.C.:1718767294
AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “el uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”. Presentada por García Zambrano Diana Lorena, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia, promoción 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Psc. Edu. Mg. Luis René Indacochea Mendoza

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Dr.Mg.Edgar Enrique Guallos Paninboza

MIEMBRO

Ing.Mg.Blanca Rocio Cuji Chacha

MIEMBRO

DEDICATORIA

La presente tesis investigativo va dedicada primeramente a Dios, por ser la fuerza que guía mi vida.

A mí querido esposo por su apoyo incondicional, por todo el amor que me brinda cada día y la paciencia que ha tenido para poder culminar con este trabajo.

A mi hijo quien es la razón de ser, quien me ha dado la fuerza para seguir adelante y poder culminar con mi meta deseada.

A mi Hermana, quien con su paciencia me ha sabido guiar con sus conocimientos.

Y finalmente a todas las personas que sepan acoger con toda la sencillez que fue realizado esta Tesis.

Diana.

AGRADECIMIENTO

Primeramente y antes que nada doy gracias a Dios por saber guiar cada paso que doy, por darme fuerza e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte durante el periodo de mis estudios.

Mi agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato que me abrió las puertas para poder realizar mis estudios y así adquirir los conocimientos necesarios para ser una profesional, crecer como persona y alcanzar el éxito en la vida.

Y de manera muy especial al Dr. Pablo Cisneros, asesor del presente trabajo, que con sus conocimientos, paciencia y dedicación ha sabido inculcar y guiar para la culminación del mismo.

Diana

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Aprobación de tribunal de grado.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Índice de gráficos	xi
Índice de tablas.....	xii
Resumen ejecutivo	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento Del Problema.....	3
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos.	9

CAPÍTULO II MACO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	10
2.2. Fundamentación Filosófica	10
2.3. Categorías Fundamentales	13
2.3 Definición de Términos Básicos	66
2.4 Hipótesis.....	66
2.5 Identificación de Variables	66

**CAPITULO III
METODOLOGIA**

3.1 Enfoque	67
3.2 Modalidad básica de la investigación	67
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	67
3.4 Población y muestra	68
3.5 Matriz de Operacionalización de Variables	69
3.6 Técnicas e Instrumentos	72
3.7 Plan de Recolección de la Información.....	72
3.8 Plan de Procesamiento de la Información.....	73

**CAPITULO IV
ANALISIS DE RESULTADOS**

4.1 Encuesta a Padres	74
4.3 Resumen de Entrevista a Maestras Parvularias.....	88

**CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones	94
5.2 Recomendaciones.....	95

**CAPÍTULO VI
PROPUESTA**

6.1 Tema.....	96
6.2. Antecedentes	96
6.3. Justificación.....	97
6.4. Objetivos	98
6.5. Análisis de Factibilidad.....	98

6.6. Fundamentación Científica	102
6.7. Modelo Operativo	106
6.8. Diseño de la Propuesta.....	108
3.8. Administración de la Propuesta	114
6.9. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.....	114
Bibliografía	115
Anexos	117

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de Problemas	5
Gráfico N° 2 Red de Inclusiones Conceptuales	13
Gráfico N° 3 Constelación de Ideas V. I. Recursos Lúdicos	14
Gráfico N° 4 Constelación de Ideas V.D. Maduración Psicomotriz	15
Gráfico N° 4 Ventajas del uso de recursos lúdicos	74
Gráfico N° 5 Uso de recursos lúdicos	75
Gráfico N° 6 Recursos lúdicos	76
Gráfico N° 7 Propósitos de los recursos lúdicos	77
Gráfico N° 8 Maduración Psicomotriz	78
Gráfico N° 9 Actividad Mental	79
Gráfico N° 10 Necesidad de guía	80
Gráfico N° 11 Uso de recursos lúdicos	82
Gráfico N° 12 Experiencias de uso de recursos lúdicos.....	83
Gráfico N° 13 Ayuda de los recursos lúdicos	84
Gráfico N° 14 Desarrollo	85
Gráfico N° 15 Maduración Psicomotriz	86
Gráfico N° 16 Desarrollo de maduración.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 3	68
Población y Muestra.....	68
Tabla N° 4	69
Variable Independiente: Recursos Lúdicos.....	69
Tabla N° 5	71
Variable Dependiente: Maduración Psicomotriz	71
Tabla N° 6	72
Plan de Recolección de Datos	72
Tabla N° 1	74
Ventajas del uso de recursos lúdicos.....	74
Tabla N° 2	75
Uso de recursos lúdicos.....	75
Tabla N° 3	76
Recursos lúdicos	76
Tabla N° 4	77
Propósitos de los recursos lúdicos	77
Tabla N° 5	78
Maduración Psicomotriz	78
Tabla N° 6	79
Actividad Mental.....	79
Tabla N° 7	80
Necesidad de guía	80
Tabla N° 8	81
Uso de recursos lúdicos.....	81
Tabla N° 9	82
Experiencias de uso de recursos lúdicos	82
Tabla N° 10	83
Ayuda de los recursos lúdicos.....	83
Tabla N° 11	84
Desarrollo.....	84

Tabla N° 12	85
Maduración Psicomotriz	85
Tabla N° 13	86
Desarrollo de maduración	86
Tabla N° 14	87
Necesidad de orientación	87
Cuadro N°1	99
Factibilidad Operacional	99
Cuadro N°2.....	100
Factibilidad Técnica y Tecnológica	100
Cuadro N°3.....	101
Factibilidad Talento Humano.....	101
Cuadro N°4.....	101
Factibilidad Financiera.....	101
Cuadro N°5.....	102
Plan Operativo.....	106
Cuadro N°6.....	114
Administración de la Propuesta	114
Cuadro N°7.....	114
Previsión de la Evaluación	114

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”

La presente investigación tiene como finalidad dar respuesta a nuestra interrogante el uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas, puesto que desde el mismo momento que el niño o niña ingresa al sistema escolar es de vital importancia, podemos observar el grado de desarrollo en el cual se encuentra. Destacar también que quienes están al frente de la enseñanza de nuestros niños-as, como son las Docentes, se las debe concientizar sobre los métodos alternativos y estrategias de enseñanza, para prevenir futuras dificultades de aprendizaje. Como objetivo general tenemos: Estudiar El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”.

Determinar los recursos lúdicos utilizados con los niños y niñas de educación inicial para lograr un mejor desenvolvimiento en el ámbito personal y escolar, la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad en niños y niñas. Y como específicos: Analizar el nivel de maduración psicomotriz y diseñar una propuesta de solución al problema planteado referente a los recursos lúdicos y la maduración psicomotriz.

Se identificó la variable independiente como recursos lúdicos, la variable dependiente como Maduración Psicomotriz. Se procede a plantear la hipótesis y comprobar mediante la investigación que se la realizó en el lugar de los hechos, directamente con los sujetos del estudio a quienes es aplicada encuestas, y la evaluación a 88 niños-as de Educación Inicial de la Escuela Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz. Y a través del estudio y necesidad se plantea una propuesta: Adaptación de un rompecabezas tridimensional como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar.

Palabras Claves: PSICOMOTRICIDAD, MADURACION PSICOMOTRIZ, AREAS DE DESARROLLO, ETAPAS PSICOMOTRICES, PROBLEMAS DE APRENDIZAJE, CLASIFICACION DE RECURSOS, JUEGOS, APLICACIONES, CARACTERISTICAS, METODOLOGIA.

AUTOR: García Zambrano Diana Lorena

TUTOR: Dr. Mg. Cisneros Parra Pablo Enrique

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación con el tema “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”. Contempla los siguientes capítulos:

Capítulo I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN: Se considera el tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes de investigación, delimitación, justificación, objetivo general y objetivos específicos.

Capítulo II MARCO TEÓRICO: En este capítulo se consideran los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, fundamentación teórico científica con sus respectivas categorías fundamentales, definición de términos básicos, hipótesis, identificación de variables.

Capítulo III METODOLOGÍA: Se considera la modalidad básica de la investigación, tipo de investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos, operacionalización de variables, recolección de la información, procesamiento, análisis de datos, análisis de resultados, hipótesis.

Capítulo IV ANÁLISIS DE RESULTADO: Se presenta resultados de la aplicación de instrumentos a estudiantes, encuestas a docentes y verificación de hipótesis

Capítulo V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Se describen las conclusiones y recomendaciones referentes al análisis estadístico de los datos de la investigación.

Capítulo VI PROPUESTA: Se considera la justificación, los objetivos su

importancia, la Fundamentación Científico-Técnica, la factibilidad, se describe la Propuesta, su impacto, actividades y la evaluación de la Propuesta.

Bibliografía y Anexos: consta la bibliografía que se ha utilizado como referencia en el Trabajo como también los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”

1.2 Planteamiento Del Problema

Contextualización

A nivel del país, El Ministerio de Educación tiene como objetivo central y progresivo el mejoramiento de la educación en todos sus niveles, es por ello que una de las ocupaciones más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar a los niños; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse educadamente a través del uso de recursos lúdicos, buscando una maduración psicomotriz, necesaria para adaptarse de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de dichos recursos lúdicos para que en estos procesos interactúen: la parvularia y sus estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida.

En las instituciones educativas de la provincia de Esmeraldas desde hace algún tiempo sobre todo al impulsar su crecimiento en áreas como la educación, las autoridades políticas desde la concepción de revolución, considerando que las instituciones educativas necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar el desarrollo de un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente y que mejor si se inicia con el uso adecuado de materiales que refuercen el trabajo de formación de una manera lúdica.

El niño y niña tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, la parvularia existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar a alcanzar una adecuada maduración psicomotriz

Al analizar integralmente el proceso formativo de las instituciones educativas se señala que, en ocasiones, se manejan conocimientos acabados, y se tiende a conservar tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

En la escuela Fiscal Mixta Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz se ha observado que en estas instituciones no hay los suficientes recursos lúdicos para lograr un buen aprendizaje.

Análisis Crítico

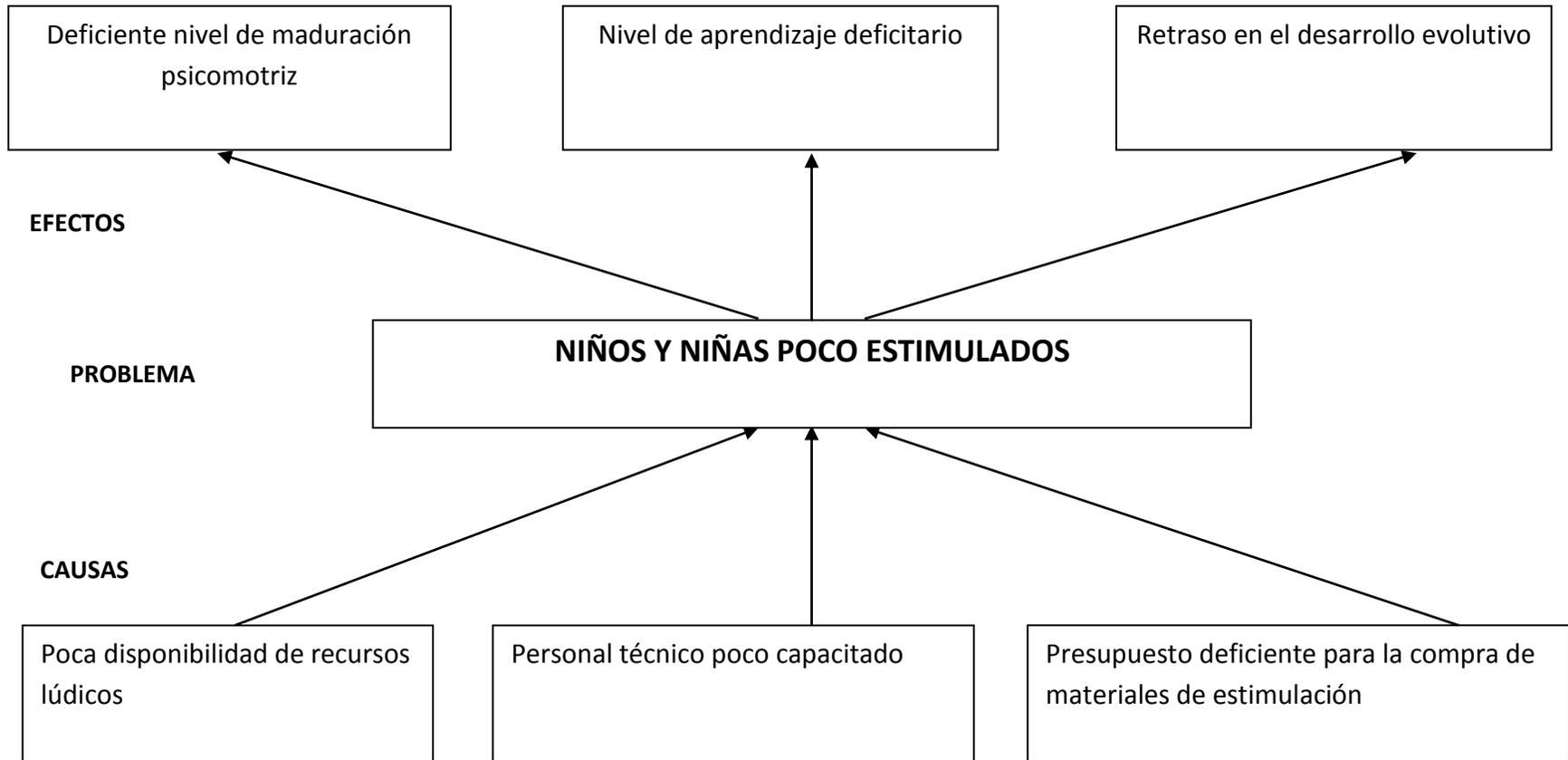


Gráfico N° 1 Árbol de Problemas

Una vez realizado el organizador gráfico denominado árbol de problemas se han desprendido los siguientes nodos problematizadores, los mismos que han dado como resultado una decisión que ha conducido al tema de investigación.

La poca disponibilidad de recursos lúdicos provoca un deficiente nivel de maduración psicomotriz lo que podría desencadenar en otros trastornos colaterales que si no son abordados de manera óptima y oportuna daría como consecuencia niños y niñas con deficiencias adaptativas en diversos entornos como el cognitivo o el emocional afectivo.

Un personal técnico poco capacitado desemboca en niveles de aprendizaje deficitario en sus estudiantes, produciendo una generación con falencias y peor aún con problemas que podría ser considerado hereditarios desde un punto de vista social y cultural.

Al existir un presupuesto deficiente para la compra de materiales de estimulación daría como consecuencia un retraso en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas, que en términos de análisis son el presente y el futuro de la sociedad.

En este punto y una vez realizado todo el análisis se ha considerado al nodo número uno como el de mayor importancia y prioritario por lo que ha generado el tema siguiente: “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”.

Prognosis

Si en el Centro de Educación inicial seleccionado dentro del plan de investigación, no se toma en cuenta o no se aplica este trabajo, los problemas que ya existen en relación al uso de recursos lúdicos, dificultaran aún más el desarrollo psicomotriz y por consecuencia el proceso enseñanza – aprendizaje,

obtendra fracasos como la adquisición de conocimientos y el progreso de habilidades.

Además considerar que la docentes juegan un rol muy importante en el desarrollo de la maduración psicomotriz y que con trabajos como este ayudarían a entender de mejor manera la problemática

Destacando que hoy en día los temas que más preocupan dentro del proceso de formación inicial, son los fracasos escolares, donde los padres presionan para alcanzar logros que desde su punto de vista son los más adecuados, pero que sin la orientación adecuada lograrían más bien contribuirá la profundización de trastornos que podrían ser manejados de mejor manera.

Formulación del Problema

¿Por qué Los Recursos Lúdicos inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas”

Interrogantes de Investigación

1. ¿De qué forma se puede determinar el uso de recursos lúdicos utilizados con los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas”?
2. ¿Qué técnicas se pueden utilizar para el uso de recursos lúdicos utilizados con los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas”?
3. ¿Por qué es necesario diseñar una propuesta de solución al problema planteado referente a la los recursos lúdicos y la maduración psicomotriz de

los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas”?

Delimitación del Objeto de Investigación

Campo:	Ciencias Humanas.
Área:	Educación.
Aspecto:	Maduración Psicomotriz.
Temporal:	Septiembre 2012 – Marzo 2013.
Espacial:	Escuela Fiscal Mixta “Ciudad De Ambato Y Ana Reina Muñoz”

Unidades de Observación: Niños y niñas, docentes, padres de familia.

1.3. Justificación

Importancia

Es importante la aplicación de los recursos lúdicos en las primeras etapas ya que a través de esto se logra el máximo desarrollo integral de los niños y niñas.

Utilidad

En los primeros años de vida se debe dar la oportunidad de manipular la variedad de recursos lúdicos por que mediante estas experiencias comienza a pensar y actuar y por ende a interiorizar es por eso que los docentes deben tener en cuenta la planeación la secuencia y la selección de los materiales didácticos más adecuados para este fin, como la manera más idónea para enriquecer sus conocimientos y alcanzar un aprendizaje significativo con el propósito de desarrollar habilidades y destrezas en una formación creativa y continua.

Beneficiarios

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas, padres de familia, docentes y la comunidad educativa en general

Impacto

Es de impacto porque que ayuda a enriquecer aprendizajes dentro de su importancia y utilidad, juntamente con la ayuda de docentes, padres de familia y comunidad para así obtener mayores resultados en los niños y niñas.

Factibilidad

Es factible porque garantiza recursos necesarios y de gran utilidad, mediante factores tecnológicos, talento humano, financiero y oportuno con el propósito de brindar eficiencia y efectividad.

.

1.4. Objetivos.

Objetivo General

Identificar el uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”.

Objetivos Específicos

1. Determinar los recursos lúdicos utilizados con los niños y niñas de educación inicial.
2. Identificar las técnicas a utilizar con los recursos lúdicos para los niños y niñas de educación inicial.
3. Elaborar una propuesta de solución al problema planteado referente a los recursos lúdicos y la maduración psicomotriz.

CAPÍTULO II

MACO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

(Ruiz Ines, 2010)

“La Estimulación Temprana y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas del Centro Educativo Básico Particular “Isaac Newton” del Cantón Ambato Año lectivo 2009-2010” de Ruiz Moya Inés Elizabeth 2010 de la Universidad Técnica de Ambato, Este trabajo está dirigido a la primera infancia, ya que en esta edad se desarrolla y madura las capacidades fundamentales y prioritarias como: Lenguaje, Lenguaje sensorial, física, psicológica, aunque se llevar a cabo de una manera global. Es un período vital, caracterizado por un potente ritmo evolutivo, donde la capacidad de adaptación del sistema nervioso y del cerebro es un factor determinante para el desarrollo posterior.

(Pallascos Claudia , 2012)

“La Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de Niñas y Niños, de primero de Básica del Centro Educativo “Charles Brougeat”, Calderón-Quito, Año Lectivo 2010 – 2011 de Claudia Patricia Pallasco de la Universidad Central Del Ecuador donde se propone la estimulación temprana para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación general básica como fundamental para formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes.

2.2. Fundamentación Filosófica

El paradigma crítico introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión crítica en los procesos del conocimiento al tratar de determinar los recursos lúdicos utilizados con los niños y niñas de educación inicial así como analizar el nivel de maduración psicomotriz y propositivo por que tiene como finalidad la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas a través del diseño de una propuesta de solución al problema planteado referente a la los recursos lúdicos y la

maduración psicomotriz, para conocer y comprender la realidad como praxis al unir teoría y práctica ,conocimiento, acción y valores.

Fundamentación Axiológica

Busca resaltar la formación de valores en la educación como es el respeto, comprensión, solidaridad y responsabilidad por parte docentes para poder aplicar en la solución del problema de investigación a los estudiantes en su crecimiento escolar y personal.

Fundamentación Epistemológica

La investigación se asume desde el enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, buscando la transformación.

Con la investigación se ha comprobado que la utilización creativa de recursos y juegos ayudan en el desarrollo de la maduración psicomotriz ya que son de mucha importancia y permite que existan interrogantes que deben ser analizadas e investigadas para aportar a la solución con recursos que apoyen y contribuyan al desarrollo.

2.3. Fundamentación Psicopedagógica

El aprendizaje infantil es el nivel y tipo de inteligencia que se conforma fundamentalmente durante los primeros años de vida que considera la educación como una ayuda activa para el perfecto desarrollo del ser humano en proceso de crecimiento para así cultivar su inteligencia y personalidad.

Siendo así que tenemos grandes pedagogos, filósofos y psicólogos que han hecho un gran aporte en el campo de la educación como Maria Montessori quien quería aplicar los métodos de enseñanza para los niños, Karl Groos filósofo y psicólogo quien siendo uno de los primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento.

Fundamentación Legal

Basado en el artículo 20 de la ley de educación de la República del Ecuador en donde indica que se debe:

- b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as.
- c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje.
- d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

Es por la cual debemos conocer y ayudar a niños/as con los diversos problemas de aprendizaje ya que ha llegado hacer los mayores retos que debe enfrentar un docente. Para llegar hacer de los aprendizajes que sean creativos y significativos y puedan ser exitosamente desarrolladores los niños y niñas se debe llegar a lograr capacidades, autónomas e innovadoras.

2.3. Categorías Fundamentales

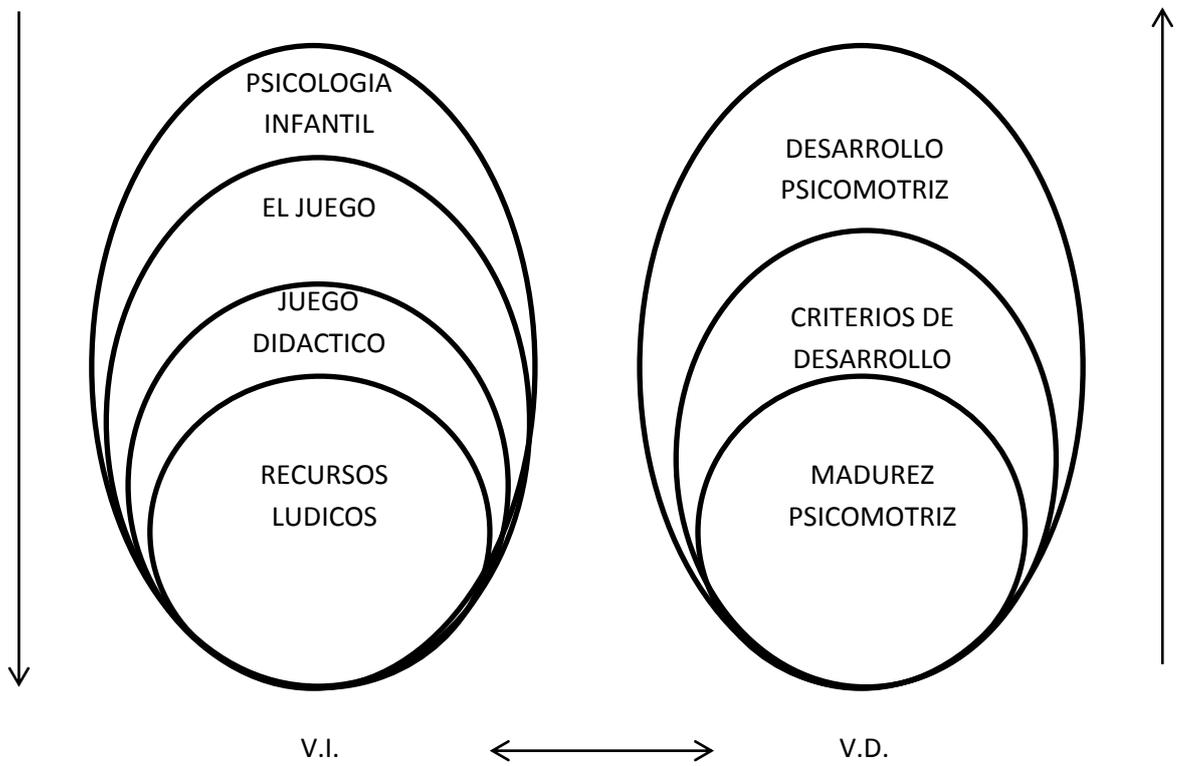


Gráfico N° 2 Red de Inclusiones Conceptuales

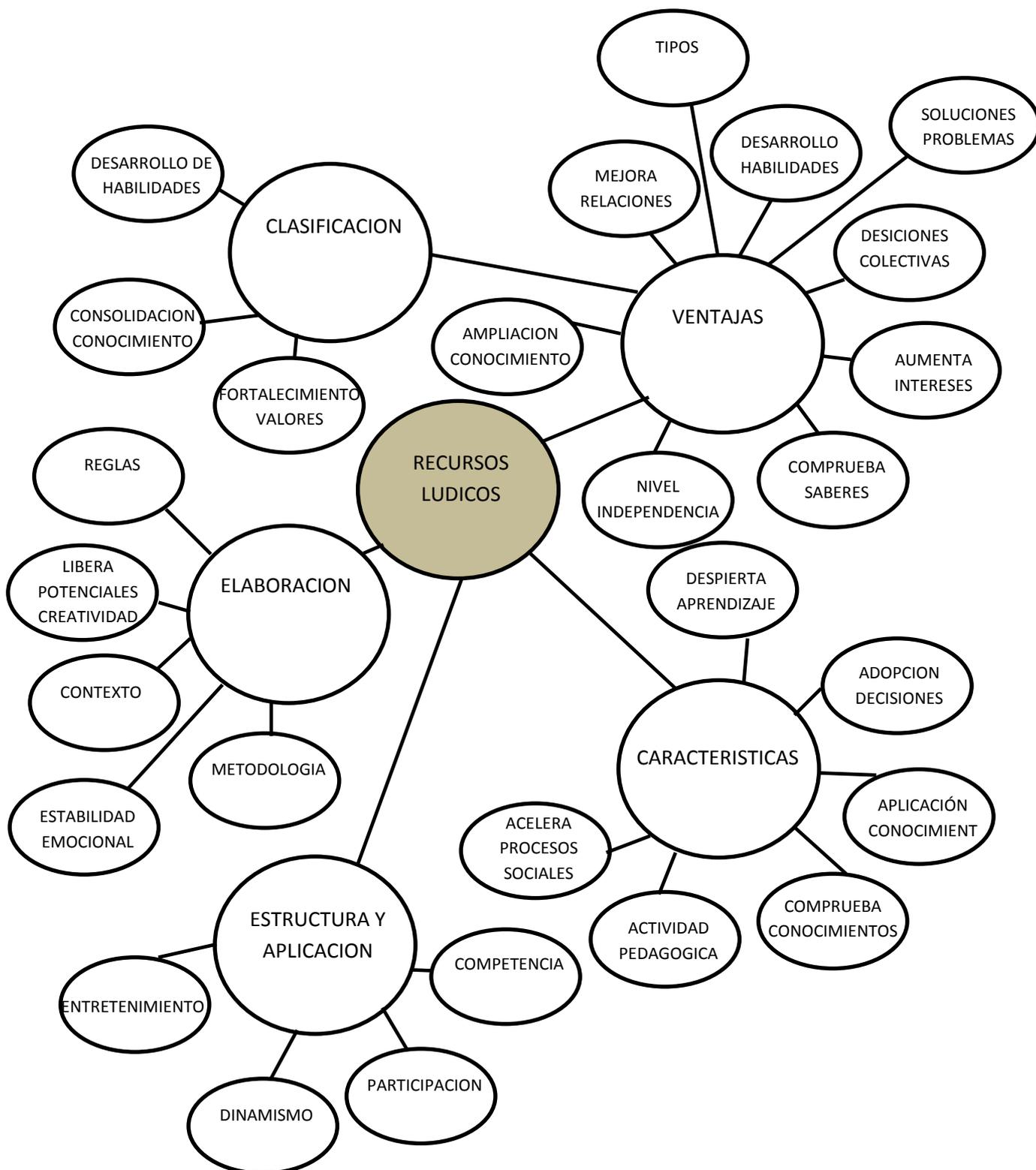


Gráfico N° 3 Constelación de Ideas V. I. Recursos Lúdicos

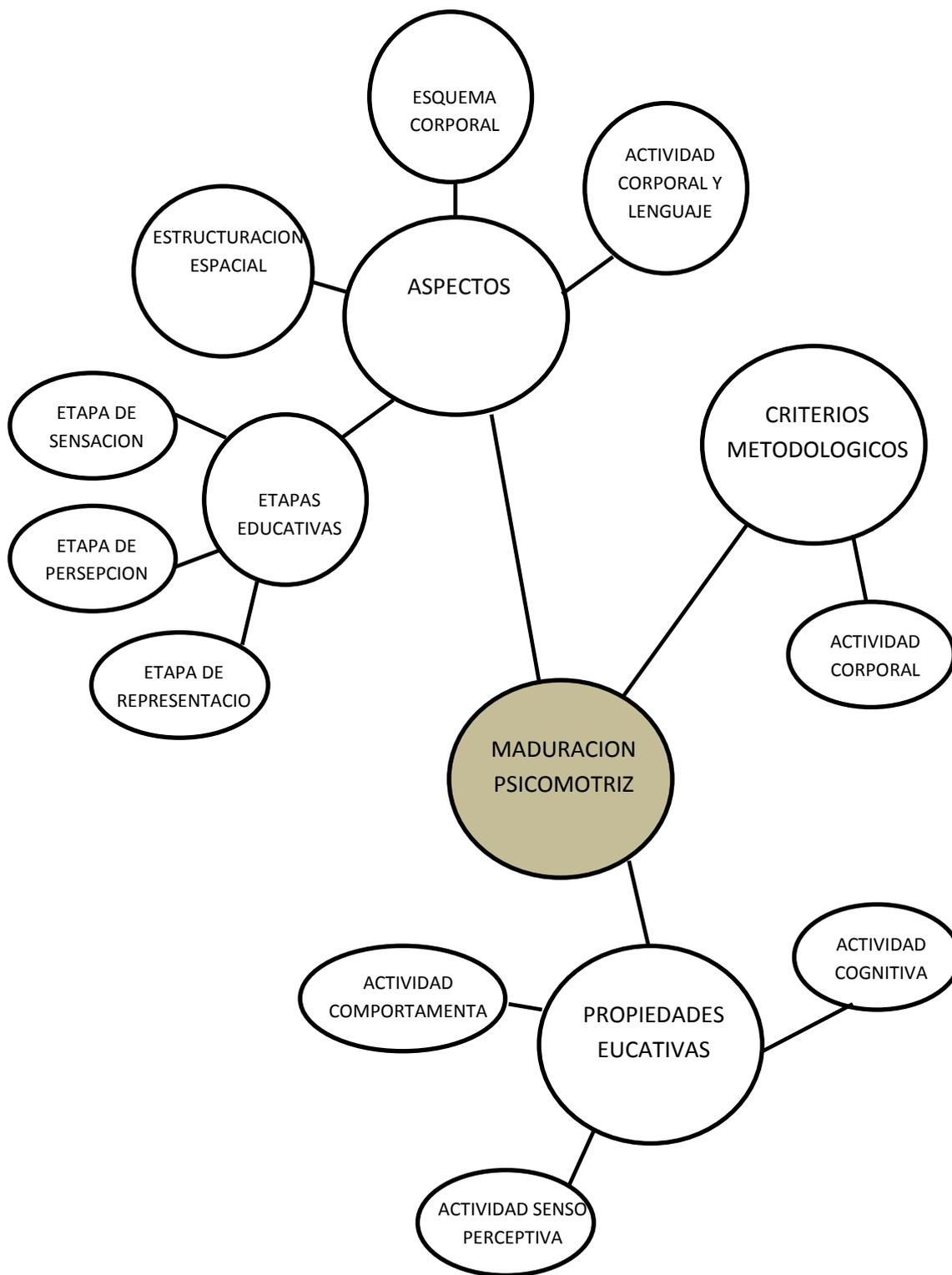


Gráfico N° 4 Constelación de Ideas V.D. Maduración Psicomotriz

El Recurso Lúdico

Martínez González Lourdes del C. (2008) “ El recurso lúdico proporciona alegría , placer, gozo satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente”

El recurso lúdico es instructivo en el que el alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Psicología Infantil

Morris, Charles (1997) Prentice Hall. “La psicología (del griego clásico ψυχή, psique, alma o "actividad mental", y -λογία "-logía", tratado, estudio) es la ciencia que estudia la conducta o los comportamientos de los individuos. La palabra latina psicología fue utilizada por primera vez por el poeta y humanista cristiano MarkoMarulić en su libro Psychologia de rationeanimaehumanae a finales del siglo XV o comienzos del XVI”

La Psicología Infantil explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y el inconsciente en las primeras etapas del desarrollo evolutivo denominado infancia. La Psicología emplea métodos empíricos cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento. También podemos encontrar, especialmente en el ámbito clínico o de consultoría, otro tipo de métodos no cuantitativos. Mientras que el conocimiento psicológico es empleado frecuentemente en la evaluación o

tratamiento de las psicopatologías, en las últimas décadas los psicólogos también están siendo empleados en los departamentos de recursos humanos de las organizaciones, en áreas relacionadas con el desarrollo infantil y del envejecimiento, los deportes, los medios de comunicación, el mundo del derecho y las ciencias forenses. Aunque la mayor parte de los psicólogos están involucrados profesionalmente en actividades terapéuticas (clínica, consultoría, educación), una parte también se dedica a la investigación desde las universidades sobre un amplio rango de temas relacionados con el comportamiento humano.

El Juego

Caracterización

Ortiz Ocaña Alexander L. (2005) “El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de destrezas en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.”

A partir de los estudios verificados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido disímiles teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es un ejercicio ameno de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una colaboración activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia agradable.

La idea de aplicar el juego en el establecimiento educativo no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diversos países se sabe además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego. El uso de la actividad lúdica en la preparación de los futuros seres productivos se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de movimiento humano, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El Juego Didáctico:

Ortiz Ocaña Alexander L. (2005) “El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la constancia, la fuerza, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, el método, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, otros.

En el afectivo-motivacional se propicia la confianza, la utilidad, el deleite por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, otros.

Como se puede ver, la lúdica es en sí mismo una vía para incitar y fomentar la creatividad, si en este tenor se establece además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas acciones técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores prácticas y el desarrollo de la capacidad artística. Esta última como elemento primordial de la personalidad del individuo que le permitan admitir los retos, en condiciones arduas y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los recursos lúdicos son el soporte material con que se despliega el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores de los niños y niñas.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del recurso lúdico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con los diferentes cuadros de calidad establecidos en los documentos normativos.

Los recursos lúdicos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las premisas, acerca de la valoración y la ordenación escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del estudiante.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En la medida de seguridad de los recursos lúdicos se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

El uso de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

Utilización de los Recursos Lúdicos en las Institución Educativas:

Alexander Luis Ortiz Ocaña (2003).

- Enseñar a los niños y niñas a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Preparar a los niños y niñas en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los Recursos Lúdicos:

- Despiertan el interés hacia el aprendizaje.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los niños y niñas las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los niños y niñas en los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Estructuración y Aplicación de los Recursos Lúdicos:

Acebedo Ibañez. Aprender jugando 3. Editorial limusa. México.

La participación

“Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la aseveración activa de las potencias funcionales e intelectuales, en este caso el niño y niña. La colaboración es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa sumisión, la aprobación de valores extraños, y en el plano didáctico implica un piloto 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

Irradia 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 esenciales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que la diversión, refuerza ampliamente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños y niñas, es decir, el recurso lúdico 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 al usar recursos lúdicos

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

La competencia al usar recursos lúdicos

Se fundamenta en que la acción lúdica reporta resultados precisos y enuncia los tipos esenciales de motivaciones para participar de manera práctica en una actividad. El valor didáctico de este principio es evidente: sin aptitud no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Esquema de Elaboración y Aplicación de los Recursos Lúdicos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad de los niños y niñas, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como

suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

- Las reglas del juego deben poner dificultades a los modos de trabajo de los niño y niñas, organizando sus operaciones, deben ser expresadas de forma tal que no sean quebrantadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya correspondencia de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del recurso lúdico, los niños y niñas deben conocer los contextos de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, los recursos lúdicos son un procedimiento formativo intensamente complicado, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los recursos lúdicos, muestran que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los recursos lúdicos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto se puede incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Ventajas Fundamentales de los Juegos Didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Clasificación de los Recursos Lúdicos

Han sido escasos, y se podría decir que nulos, los intentos de clasificar a los recursos lúdicos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de recursos:

- Recursos para el desarrollo de habilidades.
- Recursos para la consolidación de conocimientos.
- Recursos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Recursos Lúdicos, está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, la utilización de recursos lúdicos, exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los recursos lúdicos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice.

Procedimiento Metodológico para la Utilización de una Técnica

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

4.- Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo resumimos lo discutido?
- ¿Qué aprendimos?

La Influencia de los recursos lúdicos en el Desarrollo Psicológico de los Niños y Adolescentes:

El uso de recursos lúdicos, ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más utilizados por los niños es el "juego de roles" (RolplayGame), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas

de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Uno de estos tipos de recursos denominados "Calabozos y Dragones", aún hoy en día uno de los más conocidos, está inspirado en la cosmogonía planteada en los libros de J.R Tolkien. "El señor de los anillos", "El Hobit" u otros. Esta experiencia inicial se tradujo en aportes a la promoción de lectura de la literatura de temática medieval, las historias de aventuras, la magia, el rescate u otras.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los recursos lúdicos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos recursos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los recursos lúdicos.

- Ficción.
- Futuristas.
- Historia.

Los primeros hacen referencia a potencializar la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que

llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansias de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega. Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos recursos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

También recursos lúdicos como la "Era de los Imperios" y "Conquistadores" que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan antivalores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en las conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

Valdría la pena preguntarse: ¿es imprescindible diseñar un recurso lúdico para contribuir al desarrollo de un niño y adolescente más identificado con sus valores históricos y patrios?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños y adolescentes?

Se Podría partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de

valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro. Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscitivas, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización. Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental.

Éstas se transmiten de generación en generación a la par de las costumbres y las tradiciones, conjuntamente, con el objetivo de preservar el orden social se prescriben y transmiten también los modos de sanción a adoptar ante la violación de las mismas, los medios para sancionar la conducta desviada, que se detecta, entonces, a partir de la violación de estas normas, lo que permite que se estructuren relaciones de amistad basados en la solidaridad, comprensión, aceptación de los caracteres del otro y reacción de apoyo mutuo entre los miembros que desempeñan el juego.

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

En el caso de los adolescentes el juego constituye un medio de diversificación para establecer y fomentar las relaciones interpersonales y de amistad, lo que permite representarse una forma más eficiente de interacción y participación en el grupo al cual accede a partir de sus valores, sentimientos y gustos.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

Vigostky “Pues como dijese la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales”. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas”

Maduración Psicomotriz

Desarrollo Psicomotriz

GARCÍA NÚÑEZ, J.A. (1997) Psicomotricidad y educación preescolar Madrid: G.Núñez Editor S.A.

“La psicología y, en especial, la psicología infantil, cuando tratan de explicar las variables de comportamiento de su campo específico, se encuentran, en último análisis, con un importante problema que, a pesar de haber recibido mucha atención por parte de los investigadores aún no tiene una conclusión definitiva.

En la historia de la psicología ha habido muchas y distintas respuestas a este problema que se abordan desde tres posturas: concepción innatista, concepción ambientalista y concepción interaccionista.

Concepción Innatista

Según esta concepción, las características psíquicas de un individuo, al igual que sus características orgánicas, se encuentran predeterminadas por la dotación genética que recibió al nacer. La inteligencia, facultades, carácter... de un individuo dependen del equipamiento genético heredado de sus progenitores. Un niño es inteligente, habilidoso para la música, agresivo, etc., porque ha nacido inteligente, habilidoso para la música, agresivo... Estas características de su conducta vienen ya en el temperamento, en la personalidad del individuo al nacer. El paso del tiempo, la edad, la maduración nerviosa van haciendo que estas características, ya poseídas, vayan apareciendo y expresándose a lo largo del desarrollo del niño.

Esta concepción innatista ha recibido severas críticas:

- a. En el propio terreno de la herencia orgánica, los biólogos diferencian entre lo que se llama el genotipo: lo que efectivamente se hereda, y el fenotipo: lo que aparece como característica manifiesta y observable. El fenotipo de un organismo se constituye como la resultante de una interacción entre el genotipo y el medio ambiente en que dicho organismo se desarrolla.

Por tanto, aun en el caso de que aceptásemos la herencia genética de las características psicológicas del ser humano (lo cual parece muy improbable), sería necesario aceptar así mismo la distinción antes referida entre genotipo y fenotipo, y el papel del medio ambiente en la determinación de las características psíquicas del individuo.

- b. Las experiencias recogidas sobre niños criados sin contacto alguno o con un contacto muy deficitario con el ambiente humano, revelan que no llegaron a adquirir ni las más elementales características psíquicas propiamente

humanas, lo cual hace pensar en que el factor ambiente debe ocupar un puesto importante en la determinación de la conducta y del desarrollo típicamente humano.

- c. El hecho de que existan enormes variaciones de conducta y de desarrollo de las características de los procesos psicológicos en individuos que pertenecen a culturas y ambientes distintos, abogaría por la importancia del factor ambiente, ya que las variaciones en la dotación genética de una comunidad humana a otra no son suficientemente grandes como para ser directamente responsables de tan grandes variaciones de conducta.

Concepción Ambientalista

Los que defienden esta concepción afirman que todas las características psicológicas de un individuo y su conducta vienen determinadas directamente por las características del medio ambiente donde se ha desarrollado. Por ello, ante toda conducta de un individuo cualquiera hay que preguntarse siempre, para explicarla, cuál es el estímulo que le ha precedido o que le ha seguido, en lugar de preguntarse por las características psicológicas del individuo.

Esta concepción, al poner el acento en el medio ambiente en lugar de la herencia genética. Sin embargo, esta concepción tampoco se escapa a las críticas, entre las cuales se le han formulado las siguientes:

- a. La evidencia empírica demuestra que ante un mismo estímulo ambiental los individuos difieren considerablemente en cuanto a sus respuestas, e incluso un mismo individuo no siempre da la misma respuesta. Existen, por tanto, diferencias individuales en el modo de apropiarse el estímulo y en la respuesta dada.
- b. Esta concepción reduce al individuo a un mero mecanismo pasivo de dar respuestas, y no es capaz de explicar el papel activo del sujeto humano en la

percepción del mundo exterior y en su transformación. El individuo no es sólo objeto, sino también sujeto del desarrollo. El ambiente no actúa de modo automático y mecánico sobre el individuo, sino que varía según las peculiaridades de cada individuo que, aunque originadas algunas de ellas por condiciones externas anteriores, adquieren sustantividad y eficacia en la determinación de su conducta presente.

Concepción Interaccionista

Vistas las dificultades de mantener cualquiera de las dos posturas antes citadas en su forma externa, cada vez es mayor el consenso en reconocer que ninguna de ellas es capaz de explicar de forma aceptable los determinantes de la conducta y del desarrollo psicológico.

Es necesario concebir la conducta y el desarrollo como la resultante de una interacción entre ambos factores: biológicos y ambientales.

Para esta concepción interaccionista, la dotación genética actúa aportando una serie de posibilidades de desarrollo que no se actualizan sino en su interacción con el medio ambiente.

Según el tipo de ambiente, por lo tanto, se darán distintas interacciones y, consecuentemente, distintos desarrollos psicológicos. Al mismo tiempo, según las distintas dotaciones genéticas (en especial, según los distintos tipos de constitución nerviosa), se darán también distintos tipos de desarrollo y de conducta.

Sin embargo, en esta oposición herencia-ambiente, y en los niños con una dotación genética normal y sin anomalías, el papel predominante y rector del desarrollo parece tenerlo el factor ambiental, ya que ha sido comprobado que la propia organización nerviosa no es algo dado de forma definitiva al nacer, sino que se va construyendo y transformando por la acción del mundo exterior, por las diversas interacciones del individuo con el medio ambiente. Pero, a su vez, los

factores ambientales actúan de forma diversa sobre el individuo según sea el nivel y tipo de desarrollo que previamente haya alcanzado.

Un ejemplo de esta interacción lo constituye el lenguaje; para que surja el lenguaje es necesaria, de una parte la integridad funcional del cerebro y, de otra parte la interacción del niño con el medio humano; pero, una vez que el lenguaje es adquirido, al propio tiempo, todos los demás procesos psíquicos (sensación, percepción, memoria, etc.) adquieren una organización nerviosa cerebral distinta y estructurada por el lenguaje. La palabra se convierte en el instrumento más importante de análisis y síntesis de las sensaciones y percepciones, el instrumento más importante de almacenamiento de la información, el instrumento más importante del pensamiento, etc.; con lo cual se modifica no sólo la organización de la actividad nerviosa, sino también la forma de percibir y de relacionarse con el medio ambiente.

Esta concepción, pues, resalta la importancia del medio ambiente, pero también el carácter activo de su apropiación por el niño. Evidentemente estas distintas concepciones sobre el peso relativo de los factores innatos y ambientales en la determinación de la conducta y del desarrollo psicológico del niño, tienen explícita o implícitamente, diversas consecuencias de tipo pedagógico:

1. De la concepción innatista se derivan las siguientes consecuencias pedagógicas:
 - a) Considerar que al niño hay que dejarlo completamente “libre” ya que por sí mismo y por efecto de la “maduración nerviosa” irá pasando de un estadio de desarrollo a otro estadio superior, en lugar de planificar y programar los contenidos y métodos de enseñanza que más propicien el desarrollo del niño.
 - b) Considerar que los retrasos en el desarrollo responden a deficiencias en la dotación genética (niño “torpe”...) y, por tanto, no son susceptibles de ser recuperados, en lugar de considerar que pueden deberse a fallos en el sistema educativo.
2. De la concepción ambientalista se derivan las siguientes consecuencias pedagógicas:

- a) Considerar que el aprendizaje es un proceso mecánico y pasivo, en lugar de tener en cuenta las posibilidades y peculiaridades de cada niño para, desde ellas, impulsar el desarrollo.
 - b) Considerar que la tarea de la enseñanza consiste en procurar la adquisición de la mayor cantidad posible de hábitos y conocimientos por parte del niño, en lugar de considerar que la tarea fundamental de la enseñanza consiste en desarrollar el pensamiento del niño, su capacidad de razonar correctamente y de analizar y sintetizar los fenómenos de la realidad.
3. De la concepción interaccionista se derivan las siguientes consecuencias:
- a) Puesto que la causa del desarrollo reside en la interacción de las capacidades heredadas con el medio ambiente, es necesario planificar de modo correcto esa interacción mediante la educación, para conseguir el máximo grado de desarrollo.
 - b) Puesto que el nivel de desarrollo de un niño en un determinado momento depende de sus experiencias previas y de su interacción con el ambiente que le rodea, la diversidad de experiencias y de medios ambientes en niños distintos pueden explicar la diversidad de niveles de desarrollo alcanzados. El factor determinante aquí no es pues, ni la edad ni la “maduración nerviosa”, sino el tipo de ambiente. Por ello cualquier retraso en el desarrollo que no tenga como causa una lesión o malformación de tipo orgánico, es susceptible de ser superado mediante una planificación adecuada de las interacciones ambientales a través de la educación y de la reeducación específica.
 - c) Ello exige el desarrollo de la propia educación, de forma que ésta vaya planteando al niño sucesivas tareas de dificultad creciente, pero que siempre estén en la medida de las posibilidades del niño.
 - d) Puesto que la propia organización de la actividad nerviosa se modifica por la acción de los estímulos externos, es necesario que la educación tenga como objetivo no sólo la adquisición de conocimientos, sino también qué métodos de adquisición de conocimientos son los más idóneos para llevar al niño progresivamente a formas superiores de pensamiento.
 - e) Puesto que el nivel y tipo de desarrollo alcanzado por cada niño depende de sus anteriores experiencias e interacciones con el medio ambiente, y puesto

que los niños pueden diferir en la constitución y peculiaridades de su sistema nervioso, es necesario introducir en la educación planteamientos que tengan siempre presente al niño concreto, es decir, es necesario que la educación tenga unos planteamientos cada vez más individualizados en cuanto a los métodos de enseñanza.

Criterios de Desarrollo

Aspectos

La Actividad Corporal y el Lenguaje

Los dos fundamentales instrumentos educativos de que el educador se puede valer para propiciar el desarrollo integral del niño preescolar, son la actividad corporal y el lenguaje.

La actividad corporal como provocadora de múltiples experiencias con el mundo exterior que, al ser vividas a través del propio cuerpo adquieren mayor fuerza educativa y más valor de motivación. Y el lenguaje como instrumento de refuerzo y consolidación de los aprendizajes, como instrumento de análisis, síntesis y fijación de las experiencias vividas.

Las propiedades educativas de la actividad corporal son las siguientes.

- A través de la actividad, el niño consigue tomar conciencia de todas las partes de su cuerpo, utilizarlas y regularlas de acuerdo con la finalidad perseguida en cada momento. Inhibiendo los movimientos innecesarios.
- A través de la actividad con el propio cuerpo, el niño llega a construir todos los elementos de su esquema corporal y a organizar sus percepciones

y acciones dentro de una estructuración espacio temporal adaptadas a la realidad.

- A través de la actividad en relación con los objetos del mundo exterior, el niño llega a conocer sus cualidades y a pasar de la simple sensación a la percepción, y de esta a la representación mental.

Por tanto, las actividades manipulativas y las operaciones concretas con los objetos constituyen el fundamento necesario de lo que se suele llamar "inteligencia".

- La percepción de la relación entre su actividad y los resultados de su actividad, enseña al niño a tomar conciencia anticipada de la finalidad de su acción y a formar planes previos, a los cuales ajustar sus acciones.

Las propiedades educativas del lenguaje son las siguientes:

a) En la actividad senso-perceptiva:

- El lenguaje es un medio de análisis, pues permite: separar las cualidades de los objetos, distinguir matices, dividir y comparar las partes o elementos de un objeto o hecho, diferenciar objetos similares.
- El lenguaje es un medio de síntesis, ya que posibilita: generalizar una cualidad, abstrayéndose de los objetos concretos, elaborar patrones perceptivos de las cualidades esenciales de los objetos, abstrayendo las accidentales.
- El lenguaje es un medio de fijación y conservación de la información percibida y asimilada.

b) En la actividad cognoscitiva:

- El lenguaje es el soporte y fuente del pensamiento. El pensamiento es, fundamentalmente, un lenguaje interior.
- El lenguaje posibilita la adquisición de la experiencia histórico-social de todo el género humano.

c) En la actividad comportamental y relacional:

- El lenguaje contribuye, junto con la actividad, a la adquisición de la conciencia de sí mismo(a través de las expresiones que utilizan el pronombre "yo")

- El lenguaje es uno de los más potentes medios para la regulación del comportamiento del niño.

En un principio, son las instrucciones y exigencias de los adultos (“haz esto”, “no hagas aquello”) las que incitan al niño a la acción o frenan en él ciertas reacciones. Pero, posteriormente, estas reglas de comportamiento son interiorizadas por el niño y es él mismo que se autorregula.

- El lenguaje es uno de los medios que intervienen en la formación de los sentimientos éticos y estéticos, de valor, a través de las palabras aprobatorias o reprobatorias de la acción del niño (bien, mal...) proporcionando refuerzos positivos o negativos.

- A través del lenguaje, el niño es capaz de proponerse un fin consciente a su actividad, desarrollando así las acciones razonadas.

- El lenguaje constituye el medio más fundamental de la expresión de comunicación con el entorno social.

En la práctica educativa, estos dos instrumentos se utilizan simultáneamente y de forma complementaria.

Esta complementación se realiza como norma general, de siguiente modo:

- a) Cuando es el educador el que propone la actividad a realizar, la formula verbalmente, procurando utilizar un vocabulario al alcance del niño, pero siempre preciso y correcto. Posteriormente, se le pide al niño que describa verbalmente la actividad que ha realizado y lo que ha sentido mientras actuaba.
- b) Cuando la actividad surge del propio niño o grupo de niños, en primer lugar se hace que expliquen verbalmente lo que van a realizar, y posteriormente, una vez realizada la actividad, se le pide que describan lo que ha realizado. El resto de los niños de la clase, que no han intervenido en la actividad, establecen un diálogo con los que la han actuado, criticando y juzgando si lo que han hecho corresponde o no con lo que previamente habían dicho que iban a realizar.

De esta forma, el lenguaje se constituye en un instrumento de análisis y síntesis de gran valor educativo y, al mismo tiempo, se educa a los niños para que establezcan planes y objetivos conscientes a su actividad.

Con los niños más pequeños, se puede introducir el lenguaje durante la propia actividad, de forma que mientras están actuando van expresando simultáneamente y de forma verbal lo que hacen.

Posteriormente se puede establecer una progresión según la cual el niño va diciendo lo que hace en voz cada vez más baja, hasta llegar a decirlo “para sí mismo”. El lenguaje contribuye así a la regulación del propio comportamiento.

Finalmente, hemos de hacer una observación respecto a la utilización del lenguaje como instrumento educativo. En numerosísimas ocasiones hemos observado una práctica muy extendida entre los educadores de preescolar que más bien entorpece que favorece el desarrollo del niño. Consiste en una errónea comprensión del principio de que el educador debe adaptar su lenguaje a las posibilidades del niño, y se traduce en la utilización excesiva de los diminutivos (“casita”, “muñequito”, “juguetito”, “niñito”...) Y en la utilización de vocablos incorrectos que el mismo utiliza (el “guau guau” por el perro por ejemplo)

El uso de los Refuerzos

Para que nuestra labor educativa está adaptada a las peculiaridades del niño, será imprescindible tener muy en cuenta el aspecto motivacional: la educación habrá de estar de acuerdo con las necesidades e intereses del niño.

Dejando aparte los contenidos concretos de estas necesidades e intereses, podemos decir que una de las necesidades predominantes en el niño: es el juego. Por ello habremos de organizar las actividades educativas de tal forma que todas ellas tengan siempre un cierto carácter lúdico que guste y motive al niño.

Requisito esencial de todo aprendizaje es la atención, y ya sabemos la debilidad característica del niño. Sin embargo, la actividad mantenida y repetida siempre en los mismos términos durante un tiempo prolongado lleva al aspecto contrario: la fatiga y el aburrimiento. Por este motivo habremos de combinar adecuadamente estos dos aspectos de forma que aprovechemos el poder motivante de la actividad. Pero cuidado de no llevar al niño al cansancio físico o psicológico.

Para conseguirlo, hemos de tener en cuenta que cuanto menor sea la edad del niño menor ha de ser la duración de una misma actividad, y más rápido el cambio de una actividad a otra. Como norma general, debemos procurar, en todos los niveles de preescolar, que las actividades se sucedan unas a otras en periodos de tiempo cortos.

El cambio de actividad no siempre supone pasar de una actividad a otra completamente distinta; podemos también atraer la atención del niño introduciendo ciertas variaciones dentro de una misma actividad: nuevas motivaciones temáticas, nuevos grados de dificultad, nuevos ritmos, distintas normas, etc.

Por otro lado, el resultado de la actividad es también un importante factor motivacional, que puede mantener y controlar la atención del niño. Es por ello preciso procurar que toda actividad que el niño realice tenga un resultado claramente perceptible y suficientemente atrayente. Por ejemplo, si en los ejercicios de respiración nos limitamos a que el niño realice una serie de respiraciones, pronto se cansará de esta actividad, sin embargo si la actividad respiratoria tiene un resultado visible (soplar sobre un globo, un trozo de papel etc.) ello motiva y agrada al niño.

Entroncado directamente con el aspecto motivacional de la educación, está el problema de la utilización de los refuerzos.

Tradicionalmente la educación ha sido estudios científicos por parte de la “psicología del aprendizaje”. Como resultado de estos estudios se ha visto que, si bien la utilización del refuerzo positivo es útil para fomentar la conducta reforzada, la utilización del refuerzo negativo o castigo para suprimir las conductas indeseables, plantea serios problemas que cuestionan su efectividad, debido a que, aunque en el momento de su aplicación suprime la conducta de forma inmediata, se ha comprobado que no elimina de forma permanente dicha conducta y esta vuelve posteriormente a reaparecer.

Además, el castigo provoca una serie de consecuencias colaterales de tipo emotivo, tales como miedo, ansiedad, sentimientos de revancha respecto al agente castigador etc. que influyen negativamente en la personalidad del niño, y en su modo de reaccionar.

Por ello, en lugar del castigo como método para eliminar conductas, hemos de procurar utilizar el proceso llamado extinción.

Ante una conducta cualquiera, hemos de buscar cuál es el refuerzo positivo que la está manteniendo. El niño que emite una conducta inadecuada, lo hace así porque en ella encuentra algo que le agrada, lo refuerza positivamente. Se trata, pues, en primer lugar, de descubrir cuál es ese refuerzo y en segundo lugar suprimirlo. Cuando a una conducta cualquiera se le retira un refuerzo que la mantiene, dicha conducta acaba por desaparecer por extinguirse.

De las investigaciones realizadas por la psicología del aprendizaje sobre la utilización de los refuerzos, podemos sacar las siguientes consecuencias pedagógicas:

1. No se debe utilizar el castigo para suprimir una conducta, puesto que a la larga es ineficaz y además provoca una serie de efectos de tipo emotivo que son contra prudentes para un desarrollo equilibrado de la personalidad infantil.

2. Para suprimir una conducta, en cambio, se debe recurrir a un proceso de extinción, es decir, retirar el refuerzo que está manteniendo dicha conducta.
3. Se debe reforzar positivamente toda conducta adaptativa o que signifique un progreso en el aprendizaje.
4. De entre los múltiples refuerzos que el educador puede disponer en todo momento destacamos dos: el refuerzo verbal y la atención que el educador presta al niño.

El refuerzo verbal consiste en las palabras de signo valorativo(bien, mal..) que el educador puede utilizar para fomentar o suprimir la conducta de un niño, y para orientarle en sus aprendizajes.

A través de estas valoraciones verbales que el educador establece en cada una de las respuestas y conductas del niño, este encuentra los necesarios marcos de referencia para valorar el mismo si sus conductas y repuestas son o no acertadas.

La atención que el educador presta a las actividades y conductas del niño es otro medio muy útil para controlar su conducta. Muchas de las conductas inadaptadas que el niño presenta en clase(llanto, agresividad, dependencia, posición...) tienen por objeto simplemente atraer la atención del educador, y en numerosísimas ocasiones lo consigue, con lo que quedan reforzadas positivamente, y en lugar de desaparecer, aumenta.

Es por ello, que es importante que el educador sea consciente de este problema y utilice siempre el refuerzo de su atención de forma adecuada. Se debe prestar atención solamente a aquellas conductas que se quiere fomentar, y no prestar atención a aquellas otras que se quiere suprimir.

5. Para que la utilización de los refuerzos sea eficaz, debe ser siempre coherente, es decir, no puede ocurrir que dependiendo del estado de ánimo del educador o de cualquier otra razón, una misma conducta del niño sea unas veces reforzada positivamente y otras negativamente. Si no se mantiene de forma constante esta coherencia el niño no podrá asimilar las normas por las cuales una conducta es buena o mala, ya que ante la misma conducta y de forma arbitraria, unas veces obtiene un refuerzo positivo y otras un refuerzo negativo.

6. Con el fin de no crear procesos de excesiva dependencia del niño respecto al educador que le proporciona los refuerzos, se debe procurar que el niño vaya encontrando los refuerzos en su propia actividad y en sí mismo: una tarea que agrade al niño o el logro de unos objetivos propuestos son potentes refuerzos que el niño adquiere de su propia actividad al tiempo que van creando en él hábitos de estudio y de trabajo.
7. Simultáneamente a la utilización de los refuerzos el educador ha de explicar siempre al niño, con un lenguaje asequible para él, la razón por la cual su conducta es buena o mala, el niño asimilara la norma y podrá generalizarla a otros casos similares, desarrollando el sentimiento de vivir en un mundo racional, regido por leyes y causas.
8. Debe evitarse establecer competencias entre los niños por el logro de un refuerzo. A cada niño se le debe reforzar de acuerdo con su conducta, y siempre que ésta suponga un progreso debe ser reforzada. Por ejemplo, si en una tarea cualquiera un niño logra el mejor resultado, debe ser reforzado, pero igualmente deben ser reforzados los niños que en esta tarea hayan logrado un progreso respecto a sus posibilidades anteriores.
9. Para que sean eficaces, los refuerzos han de ser proporcionados inmediatamente después de la aparición de la conducta que se quiere reforzar.

El Orden y la Organización Espacio-Temporal de la Clase

RUIZ PEREZ, L.M. (1987) Desarrollo motor y actividades físicas Madrid: Gymnos Editorial

“El niño, en su etapa preescolar, tiene una gran fragilidad y dispersión de la atención debido al predominio de los procesos de excitación sobre los de inhibición. Por esto debemos ayudarle a organizar su comportamiento y actividad con algunas ayudas externas, que son bastante importantes (organización espacial y temporal de las actividades).”

Si se le dan excesivas libertades al niño a la hora de realizar la actividad será más difícil canalizar su actividad y, por tanto, dirigirla en relación a un programa de educación.

También el caso contrario puede ser perjudicial, puesto que el maestro debe saber adecuar la actividad al niño para que este sea capaz de realizarla, dejándole ciertas libertades, dándole unas pautas sencillas que sea capaz de seguir. No es un buen método el castigo, dado que el niño acaba perdiendo la capacidad de iniciativa y se retrae.

Para evitar este tipo de situaciones, es necesario facilitar al niño una serie de normas sencillas, de modo que, una vez interiorizadas por el niño, le lleven de una manera automática a organizar su actividad y respetar el orden general, así como la actividad de los demás niños.

Estas normas, que deben ser dadas siempre en forma de juego y argumentadas de modo que el niño pueda razonarlas y entenderlas fácilmente (así no lo verá como una imposición arbitraria), son las siguientes:

1. Cada cosa tiene su sitio, que no variará hasta que los niños lo hayan memorizado. Cuando se hayan aprendido y respetado el orden anterior, se podrá variar el lugar de colocar dicho objeto.
2. El niño debe percibir perfectamente donde acaba una actividad y comienza la siguiente, así evitaremos que se entretenga en una actividad que ya debe terminar y que se oponga a realizar la siguiente. Esto se puede conseguir de dos formas:
 - a) Al acabar una actividad, los niños deben recoger todo el material utilizado y colocarlo en el lugar destinado para el mismo, así como colocar bien los elementos de la clase (mesas, sillas...). así se logra que el niño entienda que esa actividad ha terminado y, además, se puede aprovechar el momento de recogida para realizar juegos de contar elementos, agruparlos por colores o tamaños...

- b) Cuando cambiamos de actividad, hay que intentar cambiar de espacio: si en la actividad anterior estaban en la mesa, en la siguiente cambiar al centro del aula, por ejemplo. Así el niño se sitúa en otra situación y entiende que va a comenzar otra actividad.
- 3. En todo tipo de actividades, el niño debe tener claramente asignado un espacio en el cual puede trabajar y moverse, cuidando de respetar el espacio asignado a los otros niños. Así conseguimos que no se interfieran y que no se molesten entre ellos.
- 4. Para cada tipo de actividad es conveniente que haya un espacio específicamente dedicado a ella: un espacio para la psicomotricidad, otro para plástica, otro para construcciones... si el espacio del que disponemos es limitado, se pueden hacer superposiciones del espacio en la distribución, pero siempre cuidando que las otras actividades que vayan a ocupar un mismo espacio no vayan seguidas. Así el niño logra organizar sus actividades de acuerdo con unas situaciones en el espacio que facilitan sus procesos de atención.
- 5. La ordenación temporal de las actividades debe ser todos los días la misma, con el fin de que el niño adquiera el hábito de la seriación temporal de las actividades y sepa en todo momento qué tipo de actividad realizará cuando termine la que está haciendo. En la programación temporal de estas actividades se ha de procurar seriarlas de manera que tras una actividad de tipo corporal siga otra de tipo más mental y tranquilo. Esta alternancia se debe al intento de evitar que los niños caigan en una espiral de excitación motriz que, una vez se dispara, resulta difícil de paralizar y que lleva al niño a una desorganización motriz, resultando muy difícil para el educador canalizar la actividad del niño.
- 6. Cuando el número de niños en clase es elevado, puede resultar útil repartir u organizar la clase en grupos más pequeños, de modo que cada grupo ocupe un espacio distinto y haga actividades diferentes. En cada espacio se hará siempre el mismo tipo de actividad, mientras que los distintos grupos irán rotando por los distintos espacios y actividades. Esto facilita al niño organizarse sus actividades, y al maestro la organización de su trabajo.

7. Todas estas normas y ordenaciones espacio-temporales pueden ser cambiadas, pero nunca antes de que hayan sido completamente asimiladas por el niño, pues entonces no llegaría a aprender que existe una norma y que debemos respetarla.

Crterios de Desarrollo

Etapas en Educación Pre-Escolar.

La edad pre-escolar, que abarca de las 2 a los 6 años, puede ser dividida, según la evolución de los procesos mentales más importantes, en tres etapas: etapa de la sensación (2 y 3 años), etapa de la percepción (4 y 5 años) y etapa de la representación (5 y 6 años). Aunque se asocian a las edades antes mencionadas, los límites del desarrollo psíquico suelen ser muy variables, en función de las peculiaridades constitucionales de cada niño y sobre todo, en función del ambiente familiar y social en el que se desarrolla el niño. Por esto nos referiremos más a las etapas de aprendizaje que a las edades.

Con esta división en etapas educativas se pretende reflejar qué es lo que interesa educar en el niño, cuáles son los procesos educativos básicos en los que es preciso incidir y el orden a seguir en ello.

Por otra parte, aunque se respeten en líneas generales las tres etapas. Hay que tener en cuenta que frecuentemente se superpone parcialmente la etapa de la sensación con la de la percepción y ésta con la de la representación, siendo difícil en la práctica establecer una diferenciación clara entre ellas.

a) Etapa de la sensación

Esta etapa se caracteriza porque en ella el proceso mental predominante es el desarrollo de las sensaciones.

La sensación es un proceso mental relativamente simple y de carácter analítico, que consiste en el reflejo de las cualidades sensoriales de la realidad, entendiendo que una sensación determinada es el reflejo de una estimulación proveniente de una cualidad determinada de un objeto o de una determinada excitación corporal. A nivel de desarrollo neurofisiológico, esta etapa se corresponde con la maduración funcional de las zonas primarias de la corteza cerebral. Estas zonas son las encargadas de recibir los impulsos nerviosos estrictamente especializados de los analizadores: visual, auditivo, olfativo, gustativo, táctil, kinestésico, etc., es decir, las sensibilidades internas, propias y interoceptivas.

b) Etapa de la percepción

En esta etapa el proceso mental preponderante es el del desarrollo de las percepciones.

La percepción es un proceso mental de carácter sintético, que consiste en el reflejo de los objetos y hechos de la realidad. En la percepción, todas las cualidades sensoriales de un objeto se integran en una unidad que permite identificar tal objeto como distinto de las demás.

La percepción implica un primer grado de abstracción, en el sentido de que:

- Realiza la síntesis de todas las características de un objeto para convertirlas en una unidad con sentido.
- Realiza la separación de las características de un objeto de las que son sólo accidentales y variables.
- Realiza la separación de una cualidad sensorial de todos los objetos que la presentan y la generaliza e identifica en todos los objetos que pueden presentarla.

La percepción se desarrolla a medida que aumenta la asimilación de las estructuras espacio-temporales y a medida que se perfeccionan los procesos de diferenciación de estímulos y de respuestas.

El desarrollo de la percepción se correspondería, a nivel neurofisiológico, con la maduración funcional de las zonas secundarias y terciarias de la corteza cerebral, encargadas de sintetizar los diversos estímulos recibidos en las zonas primarias e integrarlos dentro de la misma modalidad sensorial y de establecer asociaciones entre una modalidad sensorial y otra.

c) Etapa de la representación

En esta etapa el proceso mental predominante es el desarrollo de las funciones abstractas y simbólicas.

La representación es un proceso mental complejo, de carácter analítico-sintético, por el cual el niño es capaz de operar con las imágenes mentales de los objetos sin necesidad de que éstos estén presentes. Los objetos y acciones han sido interiorizados y el niño es capaz de manipularlos mentalmente.

En el desarrollo de la representación tiene un papel importantísimo el desarrollo del lenguaje, como elemento de codificación y de simbolización de la realidad. Por ello el desarrollo de las representaciones se encuentra muy ligado, a nivel neurofisiológico, con el desarrollo de las regiones corticales encargadas de las funciones lingüísticas y de las zonas terciarias del córtex, una de cuyas funciones es la codificación y almacenamiento de la información.

Una vez que el niño es capaz de representar mentalmente las imágenes de la realidad, está ya capacitado para desarrollar paralelamente la imaginación creativa, a través de la manipulación y combinación de las representaciones e imágenes ya poseídas.

Las consecuencias pedagógicas que se derivan de la anterior exposición son las siguientes:

- Ya que el desarrollo psicológico del niño es tan oscilante y varía tanto en los límites de edad, hay que tener siempre presente no tanto la edad del niño, cuanto la etapa de aprendizaje en la cual se encuentra.
- Puesto que la educación es capaz de influir en la propia maduración nerviosa, no se debe plantear un esquema rígido de edades en los programas educativos de la edad pre-escolar.
- Puesto que la percepción se basa en las sensaciones anteriormente desarrolladas, y puesto que la representación se basa en las imágenes de los objetos anteriormente percibidos, un planteamiento educativo correcto habrá de tener siempre presente la evolución y orden de estas tres etapas. De nada sirve plantear al niño que aún se encuentra en la etapa de las sensaciones una actividad que le exija para resolverla la utilización de representaciones mentales, ya que si no tiene percepción de la realidad, tampoco tendrá una imagen mental de esa realidad.

En la educación de las representaciones y de la imaginación en el niño de edad pre-escolar, es muy importante enseñar al niño a adaptar sus imágenes mentales lo más fielmente posible a la realidad, con el fin de conseguir que el niño vaya adquiriendo una actitud de pensamiento crítico. También es importante educar al niño de forma que siempre se plantee una finalidad consciente a su imaginación.

El Esquema Corporal, Tonicidad, Control Postural y Respiratorio,

Esquema Corporal

El esquema corporal consiste en la representación mental del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de sus limitaciones espaciales.

Sin una correcta elaboración de la propia imagen corporal sería imposible el acto motor voluntario, ya que la realización de éste presupone, como vimos, la formación de una representación mental del acto a realizar, de los segmentos

corporales implicados y del movimiento necesario para lograr el objetivo propuesto. Sin esta elaboración mental de la imagen corporal, toda tarea motriz implicaría un proceso indefinido de tanteos hasta lograr, por ensayo y error, el fin perseguido, ya que sería imposible la previsión del acto motor necesario antes de su realización. La conciencia de todos los segmentos corporales y de sus posibilidades de movimiento es lo que permite la elaboración mental del gesto preciso a realizar previamente a su ejecución, y la posibilidad de corregir los movimientos innecesarios e inadaptados.

Sin embargo el esquema corporal no es algo que venga dado ya desde el nacimiento, sino que su elaboración se va construyendo por medio de múltiples experiencias motrices, a través de las informaciones que proporcionan los órganos de los sentidos y todas las sensaciones propioceptivas que surgen en el propio movimiento corporal.

En cuanto a la génesis del esquema corporal, H. Wallon dice lo siguiente: “El esquema corporal es una necesidad. Se constituye según las necesidades de la actividad. No es un dato inicial ni una entidad biológica o psíquica. Es el resultado y la condición de las justas relaciones entre el individuo y el medio”. La construcción correcta del esquema corporal se realiza, pues, cuando se acomodan perfectamente las posibilidades motrices con el mundo exterior, cuando se da una correspondencia exacta entre las impresiones sensoriales recibidas del mundo de los objetos y el factor kinestésico y postural.

El esquema corporal constituye, pues, un patrón standard al cual son referidas las percepciones del mundo exterior (su situación espacial) y las intenciones motrices (la realización del gesto), poniéndolas en una relación exacta de correspondencia. Pero el esquema corporal no es un dato fijo e inmutable, sino que es, al mismo tiempo, permanente y maleable. Toda experiencia nueva es referida a él, en un movimiento de continua modificación y perfección. No solamente abarca la imagen corporal en reposo, sino que también integra la imagen dinámica de su funcionamiento; por tanto no es una estructura estática, sino que siempre está en

continua renovación en función de la experiencia pasada y presente, al mismo tiempo que constituye una previsión del gesto futuro.

Los elementos fundamentales y necesarios para una correcta elaboración del esquema corporal son: el control tónico, el control postural, el control respiratorio, y la estructuración espacio – temporal.

Tonicidad

“**Mirá y López. (2004)** Para realizar cualquier movimiento o acción corporal es necesario que unos músculos alcancen un determinado grado de tensión, así como que otros se inhiban o relajen. La ejecución de un acto motor de tipo voluntario implica el control del tono de los músculos, control que tiene su base en las primeras experiencias sensomotoras del niño.

La definición clásica del tono: tensión ligera a la que se encuentra normalmente sometido todo músculo en estado de reposo, se ha ampliado considerablemente en el curso de estos últimos años.

Este estado de tensión no se manifiesta solamente en el estado de reposo, si no que acompaña toda actividad cinética o postural. Y esta tensión no es de una intensidad constante, sino infinitamente variable en cada músculo y armonizada en cada momento en el conjunto de la musculatura en función de la estática y de la dinámica general del individuo.

Es la regulación tónica la que forma “el telón de fondo de las actividades motrices y posturales, preparando el movimiento, fijando la actitud, sosteniendo el gesto, manteniendo la estática y la equilibración” (Mamo y Laget).

La variabilidad de la tensión tónica está asegurada en su mayor parte por la actividad gamma, frenadora del reflejo miotático elemental. Sobre la moto

neurona gamma y por intermedio de la red interneuronal, es donde convergen en definitiva todas las incitaciones elaboradas en los diversos niveles del neuro eje.

El tono muscular necesario para realizar cualquier movimiento está, pues, sometido y regulado por el sistema nervioso. Excepto para los movimientos de tipo reflejo será necesario, por tanto, un aprendizaje psicomotor para lograr que el movimiento esté adaptado a su objeto. Sin esta adaptación, nuestra actividad sobre el mundo externo sería completamente imposible, y la posibilidad de desarrollo mental nula, ya que es precisamente en esa manipulación y actividad sobre el entorno donde reside la causa del desarrollo psíquico.

Por otro lado, el tono muscular por las sensaciones propioceptivas que provoca, es uno de los elementos fundamentales que componen el esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y su posibilidad de utilización dependen de un correcto funcionamiento y control de la tonicidad.

Además, el tono muscular, a través de uno de los sistemas que lo regulan, la formación reticular, está estrechamente unido con los procesos de atención reticular, está estrechamente unido con los procesos de atención, de tal forma que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad muscular, intervenimos también sobre el control de los procesos de atención, imprescindible para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular, y dada la relación entre ésta y los sistemas de la reactividad emocional (circuito de Papez, hipotálamo – cíngulo – órbita – frontal) la tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad, con la forma característica de reaccionar del individuo. Existe una regulación recíproca (cibernética) en el campo tónico – emocional y afectivo situacional. Por ello, las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares. Lo que nos interesa de lo en psicomotricidad es la reversibilidad de la equivalencia: “desequilibrio psíquico y desequilibrio miokinético son dos aspectos extremos de un mismo proceso individual y, por consiguiente, pueden hacerse inferencias recíprocas a partir de cada uno de ellos.

Para desarrollar el control de la tonicidad utilizaremos ejercicios tendentes a proporcionar al niño el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones: de pie, sentado, reptando, a gatas..., en actitudes estáticas o en desplazamientos, y todo ello con distintos grados de dificultad que exigirán del niño adoptar para cada uno de sus segmentos corporales diversos grados de tensión muscular.

Por otro lado, hemos de tener en cuenta que el desarrollo del control tónico va íntimamente ligado al desarrollo del control postural, por lo que ambos aspectos habrán de trabajarse paralelamente.

Finalmente, y dentro del desarrollo del control tónico, merece una atención especial el uso de ejercicios de relajación. Podemos distinguir, en primer lugar, dos tipos de relajación: global y segmentaria. Y, en segundo lugar, la relajación automática y la relajación consciente.

La relajación automática, tanto global como segmentaria, debe ser utilizada de forma general después de un ejercicio o serie de ejercicios físicos que hayan producido un estado de fatiga apreciable, caracterizándose por la no-incidencia del educador en su proceso de desarrollo. Este ha de limitarse a que el niño adquiera el hábito de relajación en las posturas corporales correctas, siendo los mecanismos orgánicos los encargados de equilibrar las alteraciones tónicas y de frecuencia respiratoria producidas.

Aspectos externos al niño a tener en cuenta durante la práctica de este tipo de relajaciones serán los de cuidar que espacialmente no se produzcan interferencias entre los niños, una luz difusa adecuada (no fuerte) y, en general, eliminar todos los elementos que puedan producir la alteración de la atención del niño (ruidos, movimientos del educador entre los niños, etc.).

La relajación consciente entraña, para su dominio, un perfecto conocimiento por parte del niño de su esquema corporal. Dominio que sabemos no se alcanza

generalmente antes de los 6 –7 años. De igual modo sabemos que para llegar a poseer un efectivo control de la relajación global consciente es condición previa un buen control segmentario y su dominio relajatorio. Por ello su práctica en pre – escolaridad tiene como fin principal ayudar al niño en el conocimiento de su esquema corporal.

Según sea el tipo de motivación utilizado, podemos dividir la técnica de la relajación consciente en:

- a) Relajación a través de motivaciones táctiles y de visualización.
- b) Relajación a través de motivaciones auditivas.

Mientras las técnicas a través de motivaciones táctiles y auditivas pueden desarrollarse en las etapas de percepción y representación de la pre–escolaridad, las de visualización tan sólo pueden desarrollarse durante el nivel de la representación, ya que requieren en el niño un mínimo proceso de representación mental y un considerable desarrollo en las aptitudes de atención y concentración voluntarias.

La relajación consciente tiene, pues, durante la educación preescolar, dos aplicaciones esenciales:

- a) Como búsqueda del conocimiento del esquema corporal.
- b) Como técnica de relajación psíquica, entendiéndose por ello el doble aspecto de eliminación de la fatiga mental y de equilibración del estado emocional.

El Control Postural.

El equilibrio o control postural es uno de los componentes fundamentales del esquema corporal, y reposa sobre las experiencias sensomotoras del niño.

Hay que tener en cuenta que la actitud equilibrada no se corresponde con un equilibrio en el sentido físico del término, sino que es un desequilibrio permanente pero constantemente compensado, que asegura una disponibilidad

inmediata en todos los sentidos. La mala actitud, por el contrario, constituye un equilibrio más estable que la actitud correcta. De ahí la dificultad para el niño de solucionar su problema de equilibración.

Una mala equilibración trae como consecuencia la pérdida de consciencia de la movilidad de algunos segmentos corporales, lo cual afecta a la correcta construcción del esquema corporal. Por otra parte, cuanto más defectuoso es el equilibrio, más energía y atención acapara, en detrimento de las demás actividades. Y, como dice Vayer, “ un equilibrio correcto constituye la base fundamental de toda acción diferenciada de los miembros superiores”, de tal forma que mientras el niño se sienta desequilibrado no puede liberar sus brazos ni su manos, lo cual constituye un claro hándicap para todo tipo de aprendizajes en los que las manipulaciones constituyen un elemento esencial.

Otro factor que hace del equilibrio un elemento importante en la educación psicomotriz del esquema corporal es el hecho de que constituye la base de la actividad relacional y el sustrato físico de la capacidad de iniciativa y de autonomía del niño. Tan es así que casi todos los niños que, por una u otra razón, presentan dificultades en su equilibración, suelen ser niños tímidos, retraídos y excesivamente dependientes, quizá como consecuencia de las múltiples frustraciones y fracasos vividos con ocasión de experiencias tales como correr, saltar, trepar, etc., experiencias que constituyen la base física y real de la capacidad de autonomía e iniciativa en cualquier niño.

También interviene el equilibrio, y de modo esencial, como una de las condiciones necesarias para una correcta estructuración y orientación del espacio, ya que la posición de la cabeza, es donde se localizan la mayor parte de los analizadores de la sensibilidad interoceptiva (y en especial el sentido de la vista) y los analizadores de la orientación (sentido vestibular), es uno de los elementos de la asimilación del espacio y de la estructuración de la orientación.

En el ámbito de la personalidad y de la caracterología “no es por casualidad el

hecho de que una misma palabra, actitud, designe indistintamente el comportamiento físico de la bipedestación (el equilibrio, la postura) y el comportamiento psicológico frente al mundo exterior, y ello es debido a que la actitud, integrada en la motricidad general e infraestructura de ésta, es un modo de expresión corporal” (A. Lapierre), y constituye una de las manifestaciones del principio básico de la psicomotricidad de la identidad entre lo somático y lo psíquico.

El desarrollo del control postural se logrará a través de actividades tanto estáticas como dinámicas, y en diversos planos de altura, de forma que obliguen al niño a mantenerse en equilibrio desde muchas actitudes y puntos de apoyo distintos.

El Control Respiratorio

Dejando aparte la anatomecánica la bioquímica de la respiración, nos vamos a detener en sus aspectos neuro psicomotrices que son los que más nos interesan.

La respiración corriente se encuentra regulada por el auto reflejo pulmonar y por los centros respiratorios bulbares, que adaptan de una manera automática la respiración a las necesidades de cada momento.

No obstante la respiración también se encuentra sometida a influencias corticales, que son de dos tipos: conscientes e inconscientes.

Gracias a las influencias conscientes del córtex sobre la respiración es posible el aprendizaje respiratorio, ya que desde este punto de vista la respiración constituiría un acto motor voluntario más. Sin embargo el control consciente sobre la respiración tiene determinadas limitaciones: cuando la concentración de CO₂ en la sangre alcanza un determinado nivel, se desencadena la respiración automática:

- a) cuando se produce una hipo ventilación voluntaria, sucede a continuación de forma automática una hiperventilación.

- b) cuando se produce una hiperventilación voluntaria, sucede a continuación de forma automática una hipo ventilación.

Es importante conocer y respetar estos mecanismos fisiológicos con el fin de no forzar al niño en los ejercicios respiratorios y de no provocar en él los mareos, náuseas y fatiga que un hipo o hiperventilación prolongadas podrían acarrear

Entre las influencias corticales inconscientes, las influencias psicomotrices sobre la respiración más fundamentales son:

- c) La hipo ventilación provocada por la atención, los movimientos delicados, la concentración, etc.
- d) La hiperventilación o hipo ventilación provocadas por factores emocionales, según su intensidad (ansiedad, miedo, angustia, sorpresa, alegría, satisfacción, etc.).
- e) Dada la influencia de la respiración sobre procesos psicológicos tan importantes como la atención y las emociones, su educación en el niño preescolar es de suma importancia, ya que la adquisición de una respiración nasal adaptada en amplitud y frecuencia a cada tipo de tarea y el control de las emociones a través de la respiración es el resultado de un proceso de aprendizaje que se va consiguiendo paulatinamente y no un proceso meramente automático del que se disponga ya desde el nacimiento.

Para lograr el control respiratorio utilizaremos diversos ejercicios de inspiraciones y espiraciones tanto bucales como nasales, y de retenciones de la inspiración y espiración, en diferentes estados de reposo y de esfuerzo, tendentes a afianzar la respiración nasal, desarrollar la amplitud y capacidad respiratoria y controlar su frecuencia. Se trata con todo ello de lograr que el niño llegue a un control consiente de su respiración para convertirse progresivamente en un proceso automático.

La Estructuración Espacial

Por su exactitud e interés, transcribimos una extensa cita de A. Lapierre sobre la

génesis de la estructuración espacial en el niño: “la noción del espacio o es una noción simple, sino una noción que se elabora y diversifica progresivamente en el transcurso del desarrollo psicomotor del niño.

Es, en principio, la diferenciación del yo corporal con respecto al mundo exterior. Después, y en el interior de ese espacio interno, el establecimiento de un “esquema corporal” cada vez más diferenciado. A partir del movimiento e cuando se puede hacer esa diferenciación ya que un segmento no se puede individualizar si no hay una percepción de su movilidad propia, que le permita diferenciarla de los segmentos vecinos. La percepción del espacio corporal es, a la vez, propio y exteroceptiva (la posición corporal es a la vez vista y sentida).

A partir de la percepción del cuerpo propio y sobre la base de referencia que le es así proporcionada, es cuando puede ser percibido el espacio exterior. Este espacio exterior es explorado al principio por una doble y simultánea percepción: una exteroceptiva (por ejemplo, la visión de un objeto) y otra propioceptiva (los gestos que hay que hacer para cogerlo). El espacio externo es por tanto, percibido primero como una distancia del yo (para alcanzar el objeto, el gesto es más o menos amplio, el desplazamiento más o menos largo) y una dirección respecto del yo (el gesto se hace hacia arriba, abajo, delante, detrás, a la derecha, a la izquierda, etc.)

A partir de esta percepción dinámica del espacio vivido, la noción de espacio interoceptivo (espacio visual, espacio estático) se hace una abstracción, un proceso mental que se apoya en la memoria de anteriores vivencias y en su extrapolación. Si soy capaz de percibir ese objeto situado a tal distancia y en tal dirección, es porque mis experiencias anteriores me permiten poner en concordancia la percepción visual que tengo con las percepciones propioceptivas que acompañarán al movimiento que me permitirá tocar el objeto.

De esa noción de distancia y orientación del objeto con relación al yo, se desprende más o menos indirectamente, la noción de distancia y orientación de un

objeto respecto a otro, o de una parte del objeto con relación a otra (en este caso se requerirá con frecuencia una triple concordancia visual, táctil y propioceptiva). Tras esta prensión mental del mundo, es cuando el niño empieza a ser capaz de transponer esas nociones generales a un plano mucho más reducido, más abstracto, llegando así al grafismo, que es asimismo una concordancia entre las percepciones visuales exteroceptivas y las percepciones propioceptivas localizadas en la mano y el antebrazo.

En un forma paralela y como consecuencia del predominio de uno de los hemisferios cerebrales, el espacio propioceptivo y luego exteroceptivo, se orienta en función de la derecha y de la izquierda.

En este terreno también la orientación parte del yo corporal, para irse luego desprendiendo poco a poco, generalizándose y abstrayéndose: la orientación del objeto respecto al yo (la pelota está a mi derecha), precede a la orientación del yo respecto al objeto (yo estoy a la izquierda de la pelota). En cuanto la transposición sobre otro (en posición frente a frente), exige un dominio suficiente de la abstracción espacial, para permitir un “retorno” mental (el yo situándose en pensamiento dentro de la situación espacial del otro).

Es necesario también tomar en consideración que el espacio humano es un espacio orientado en sentido izquierda-derecha y que gira en sentido sinistrógiro. Es el caso del grafismo, de la escritura, de la lectura, de la numeración, del cálculo, de los útiles mecánicos, etc. El que el niño sea diestro o zurdo es secundario, siempre que esta lateralización sea franca y no contrariada, pero es imprescindible que su espacio esté orientado en la buena dirección.

Si el niño tiene dificultades con su espacio, es porque en su desarrollo psicomotor algunas etapas han sido saltadas. Hay que hacerle de nuevo recorrer, por tanto, las etapas partiendo de la base, es decir, del esquema corporal. Es necesario que viva corporalmente situaciones espaciales cada vez más complejas, que ponga en concordancia sus percepciones propias y interoceptivas.

La percepción propioceptiva debe dejar una buena huella; para ello recurriremos a los gestos de gran amplitud y a los desplazamientos del cuerpo entero. Debe ser sistemáticamente asociada al máximo de sensaciones exteroceptivas (visuales, laberínticas, táctiles y auditivas)”

El desarrollo de la estructuración espacial será propiciado mediante actividades que impliquen diversos desplazamientos, itinerarios, observación de móviles, manipulaciones, construcciones, las cuales darán ocasión para descubrir y asimilar las diversas orientaciones y relaciones espaciales.

La Estructuración Temporal

Sobre la estructuración temporal, A. Lapierre continúa diciendo: “La organización del tiempo es otra de las bases fundamentales del desarrollo psicomotor.

El tiempo está al principio íntimamente ligado al espacio; es la duración que separa dos percepciones espaciales sucesivas. Por lo tanto, la noción del tiempo debe seguir la misma evolución que la noción del espacio, pasando sucesivamente desde el tiempo gestual a la relación corporal entre el yo y el objeto y, más tarde, a la relación de objeto a objeto.

Pero este tiempo es inmaterial, no puede ser objetivado ni expresado en su duración más que por el sonido. Cuando el sonido vuelve o se acentúa a intervalos regulares, se hace estructura rítmica.

La educación consistirá en buscar la puesta en concordancia entre la percepción auditiva y la percepción propioceptiva; en una palabra, entre el ritmo sonoro y el gesto. A esas dos percepciones fundamentales se puede asociar a otras, como la de la vista y el tacto.

El tiempo auditivo es en sí, fugaz. No deja huella material. Es útil materializarlo por medio de signos, es decir, por la transcripción gráfica.”

La estructuración temporal será desarrollada a través de actividades fundamentalmente rítmicas, cuyo valor educativo es verdaderamente importante, por cuanto desarrollan en el niño sus procesos de inhibición. Los ritmos habrán de ser realizados preferentemente por medio de ejercicios que impliquen uno u otro tipo de actividad corporal, pasando después a utilizar instrumentos de percusión o sonoros.

Las Capacidades Perceptivas.

En la educación de la percepción, los elementos más fundamentales a desarrollar por el niño son los colores, sonido, volumen, peso, longitud, formas, alturas y la percepción de las cantidades, por cuanto que constituyen las nociones básicas y previas a todos los aprendizajes escolares, tales como escritura, lectura y cálculo y los fundamentos sobre los que se va a construir el pensamiento lógico.

La percepción del niño pequeño se caracteriza por ser inexacta, confusa y errónea, debido al predominio de los procesos de excitación y de generalización amplia e imprecisa. Por consiguiente la labor educativa fundamental a este respecto consistirá en el entrenamiento sucesivo de los procesos de inhibición y de diferenciación.

Este entrenamiento se logra básicamente mediante la actividad práctica con los objetos, a través de la propia acción corporal del niño, por medio de la cual va adquiriendo toda la serie de asociaciones entre las distintas sensaciones recibidas del objeto: visuales, táctiles, kinestésicas, musculares, etc.

El niño juega con todo su cuerpo y, a través de este juego corporal, mediante manipulaciones, construcciones, desplazamientos, etc., es como establece contacto con los objetos del mundo exterior y con sus cualidades perceptivas de color, tamaño, forma, peso...

El establecimiento de una asociación entre todas estas sensaciones provenientes

de un mismo objeto es lo que lleva a la percepción globalizadora de ese objeto, a su identificación y reconocimiento y a su diferenciación del resto de objetos parecidos.

En este proceso de entrenamiento de la percepción, ocupa también un lugar importantísimo, además de la actividad, el lenguaje, percepción de un objeto cualquiera, y enriquecer la gama de matices sensoriales que tal objeto proporciona, ya que a través del lenguaje se logra hacer conscientes procesos y sensaciones que, de otro modo, pasarían desapercibidos y sólo se establecerían de una forma automática, intuitiva y sin discriminar.

Por otro lado, el lenguaje, al identificar un objeto cualquiera mediante la palabra correspondiente, sirve como elemento de unificación y síntesis de la multiplicidad de sensaciones recibidas de tal objeto, y esta unificación y síntesis constituye justamente la esencia de lo que es la percepción.

Iniciación Al Cálculo

Respecto al cálculo y la actividad matemática, la educación psicomotriz en preescolar parte del principio de que el cálculo o las matemáticas, antes de ser una actividad intelectual, es el principio acción, es decir, una actividad global del niño. Antes de entrar en el terreno de la simbolización y de las operaciones, el niño debe haber adquirido una serie de nociones fundamentales que le permitirán lograr el concepto de número, las cuales no pueden crearse más que por una actividad real ejercida en el mundo de los objetos.

El razonamiento matemático es una “manipulación imaginaria de objetos imaginarios” (J.M. Lerner), pero esta manipulación imaginaria implica el recuerdo y la integración en el aparato conceptual de una actividad real anterior.

Esta actividad es un nuevo aspecto de la educación psicomotriz. Es la que permite, con la adquisición del vocabulario (más, menos, igual...) el desarrollo de

las aptitudes que serán utilizadas en el razonamiento lógico.

En las primeras etapas de la educación preescolar, la introducción del cálculo consistirá fundamentalmente en la adquisición por parte del niño de las nociones, conceptos y operaciones mentales básicas y previas al cálculo propiamente dicho: nociones de cualidad, igualdad, parecido, operaciones de comparación, clasificación y seriación, noción de conjunto, operaciones simples con conjuntos, y noción abstracta de número, y todo ello a través de actividades y situaciones de tipo psicomotriz.

La Grafo motricidad

La educación psicomotriz en la etapa de preescolar no aborda directamente el aprendizaje de la escritura. Sin embargo sí se plantea como objetivo la educación de los hábitos neuro – perceptivo - motrices que constituyen la base indispensable sobre la que se asienta tal aprendizaje.

Su importancia viene determinada por el hecho de que los fallos o defectos de uno cualquiera de estos hábitos neuro – perceptivo - motrices constituyen una de las causas más frecuentes y de mayor incidencia en las alteraciones del tipo de la dislexia y la disgrafía.

La grafo motricidad hace referencia a la educación de una serie de condiciones que son absolutamente necesarias para la realización del gesto gráfico, antes de que éste adquiera significado y se convierta en lenguaje escrito. Siguiendo a P. Vayer, estas condiciones son las siguientes:

- a. Condiciones generales:
 - Capacidad de inhibición y de control neuro – muscular
 - Independencia funcional del brazo
 - Coordinación óculo – manual
 - Organización espacio – temporal

b. Coordinación funcional de la mano:

Puesto que la maduración nerviosa se realiza desde el segmento cefálico y eje raquídeo hasta las extremidades (ley céfalo – caudal y próximo – distal), y ésta no finaliza hasta los 12 años aproximadamente, en el proceso de aprendizaje y educación de la mano no podemos separar éste, en la edad que nos ocupa, del de su educación global. La independencia y coordinación de la mano y dedos: independencia mano – brazo, independencia de los dedos... van normalmente precedidas por la independencia funcional del brazo.

Para alcanzar una prensión y coordinación cada vez más precisa es necesario partir de situaciones globales como la independencia brazo – hombro y llegar a la independencia dedos – mano, continuando entonces con la actividad gráfica.

Por lo tanto, las condiciones necesarias serán:

- Independencia mano–brazo
- Independencia de los dedos
- Aprehensión de los útiles de escritura
- Presión sobre los útiles de escritura
- Coordinación de la aprehensión y la presión

c. Hábitos neuromotrices correctos y bien establecidos:

- Visión y transcripción de la izquierda hacia la derecha
- Rotación habitual de los bucles en sentido contrario al de las agujas del reloj
- Mantenimiento correcto del útil

“En la evolución de la grafo motricidad, podemos distinguir tres etapas:

1. En el transcurso del segundo año y en relación con las posibilidades de aprehensión de los útiles, el niño realiza sus primeros trazos. Esta primera etapa es esencialmente una actividad motriz y los trazos llevados a cabo son simples garabatos sin representación alguna.

2. Entro los 2 años y los 2 años y 6 meses, el control visual empieza a intervenir, asociándose progresivamente, de manera cada vez más matizada, al control kinestésico, asociado éste, a su vez, con el uso del brazo y la mano. Los movimientos de emborronamiento van dando lugar a combinaciones de formas, llegándose al establecimiento de un sistema de guía del movimiento de naturaleza viso motriz.

3. Tras los cuatro – cinco años, la coordinación viso motriz está ya perfectamente instalada y el espacio gráfico integrado. Es el inicio de la simbolización que llevará al niño a la escritura y lectura.” (P. Vayer. Ops.cit.)

Este desarrollo grafo motriz está indisolublemente ligado a la cuestión de la preferencia de manos y al desarrollo de la lateralidad. A este respecto creemos que la mejor solución es la aportada por R. Zazzo, que dice: “En el niño es a menudo difícil discernir claramente la lateralidad. O porque aún no esté realmente bien definida, o bien porque no sabemos comprobarla con bastante nitidez. Antaño, en caso de duda, o haciendo caso omiso de la naturaleza del niño, se lateralizaba a la derecha.

Actualmente, en ciertos medios muy liberales, por temor de ir en contra de la naturaleza del niño, se le deja en su indecisión ambidextra o, siguiendo la indicación de algunos movimientos de zurdo, se le lateraliza a la izquierda. Es un prejuicio a la inversa, cuyas consecuencias pueden ser igualmente nefastas. La regla general es la de ayudar al niño a lateralizarse claramente. Si la lateralización es indecisa o muy levemente zurda, conviene dar una educación al dextrismo. Pero a condición de interrumpirla y eventualmente volver a la zurdera (por consejo de un especialista) si apareciese el menor trastorno.

Si la lateralización es nítidamente siniestra, habiendo resistido en los primeros años a la rectificación (conducida siempre sin brutalidad), cabe alentar la zurdera y empeñarse en disipar todo lo que podría despertar en el niño algún sentimiento de inferioridad”.

2.3 Definición De Términos Básicos

2.4 Hipótesis

El uso de los recursos lúdicos inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia la Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas.

2.5 Identificación De Variables

Variable Independiente: Recursos Lúdicos

Variable Dependiente: Maduración Psicomotriz

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1 Enfoque

La presente investigación tiene una orientación cuanti-cualitativa: cualitativa por cuanto se detallan acciones y comportamientos que se observan en los niños, tomando en cuenta el criterio de los docentes y padres de familia quienes acrecentarán validades con sus experiencias y su convivencia diaria con los niños. También tendrá un enfoque cuantitativo porque se obtuvieron datos estadísticos que fueron comprobados por medio de la estadística descriptiva.

3.2 Modalidad básica de la investigación

Bibliográfica documental

Se revisaron fuentes escritas de investigación tales como: libros, repositorios universitarios y documentos científicos tanto de la ciudad de Esmeraldas como de otras ciudades como Quito y Ambato como fuente secundaria.

De campo

Porqué la investigación se la realizó en el lugar donde se presenta el problema y por qué de esa manera se está en contacto directo con los niños, niñas, educadores, padres de familia, los mismos que sirvieron de guía, para recolectar la información como fuente primaria.

3.3 Nivel o tipo de investigación

Exploratorio

El tipo de investigación es exploratorio porque se investigaron las características del problema de investigación para que se pueda contextualizar pertinentemente el uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas

de educación inicial de la Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia la Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas.

Explicativa

Porque se midió el efecto de la variable dependiente sobre la variable independiente lo que sirvió para recoger una mayor cantidad de información con base en el método científico.

Descriptivo

Por cuanto en la investigación se detalló todas las causas y efectos del problema investigado, dando un ordenamiento coherente y pertinente al contenido.

Asociación de Variables

Porque la investigación constituye la relación entre la variable independiente y la variable dependiente por medio del análisis estadístico.

3.4 Población y muestra

Se trabajó con la población de los cuales 88 niños y niñas, 52 padres de familia y 3 docentes que son parte del centro de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” siendo una muestra pequeña lo cual permitirá tener una total confianza de los resultados.

Tabla N° 3

Población y Muestra

Docentes	3
Padres de Familia	52
Niños y Niñas	88
TOTAL	143

3.5 Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla N° 4

Variable Independiente: Recursos Lúdicos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Los recursos lúdicos son aquellos que ayudan en el niño desarrollarse y que poseen muchas ventajas y características, pudiendo clasificarse en función de diferentes aspectos como su utilización, estructura y aplicación, como por su forma de elaboración 	Ventajas	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo Habilidades Solución de problemas Discusiones colectivas Comprueba saberes Aumenta inteligencia 	Cómo ayuda en los niños desarrollar habilidades sociales?	<p>Técnica: Encuestas Dirigida A Padres</p> <p>Técnica: Entrevista Dirigida A Maestras</p> <p>Instrumentos: Cuestionario Estructurado</p>
	Utilización	<ul style="list-style-type: none"> Enseñar Adquirir experiencia Solución de problemas 	De qué manera los recursos lúdicos sirven para solucionar problemas?	<p>Técnica: Observación Dirigida A Niños Y Niñas</p>
	Características	<ul style="list-style-type: none"> Adopción de decisiones Aplicación de conocimientos Comprueba conocimientos 	Cómo se pueden utilizar los recursos lúdicos para la aplicación de conocimientos?	<p>Instrumento: Ficha</p>

Tabla N° 5

Variable Dependiente: Maduración Psicomotriz

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La maduración psicomotriz esta basada en las etapas evolutivas de los seres humanos involucra varios aspectos, criterios metodológicos y propiedades educativas específicas durante la vida.</p>	<p>Aspectos</p> <p>Criterios metodológicos</p> <p>Propiedades educativas</p> <p>Etapas educativas pre escolares</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal • Actividad corporal y lenguaje • Estructura espacial • Actividad corporal • Actividad cognitiva • Actividad censo perceptiva • Actividad comportamental • Sensorial • Perceptiva • Representativa 	<p>De que manera se ha desarrollado el esquema corporal de su niño en el último año?</p> <p>Qué tipo de actividad corporal desarrolla su niño en casa?</p> <p>El desarrollo de su niño ha estado marcado por actividad cognitiva?</p> <p>Su niño entiende el concepto de las cosas que le menciona?</p>	<p>Técnica: Encuesta Dirigida A Padres</p> <p>Técnica: Entrevista Dirigida A Maestras</p> <p>Instrumentos: Cuestionario Estructurado</p> <p>Técnica: Observación Dirigida A Niños Y Niñas</p> <p>Instrumento: Ficha</p>

3.6 Técnicas e Instrumentos

Las técnicas que se utilizaron en la investigación son la encuesta y la observación, los instrumentos son un cuestionario elaborado por la autora dirigida a los padres de familia, educadoras, psicopedagogo y a un investigador, además se realizarán fichas para detectar la influencia que tienen los materiales lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de la institución.

3.7 Plan de Recolección de la Información

Tabla N° 6

Plan de Recolección de Datos

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas Maestras Padres Autoridades
¿Sobre qué aspectos?	Recursos Lúdicos Maduración Psicomotriz
¿Quién?	Investigadora
¿Cuándo?	Septiembre del 2012 – Marzo 2013
¿Dónde?	Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz”
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta Entrevista
¿Con qué?	Cuestionarios Estructurados
¿En qué situación?	En la vida cotidiana del niño dentro del aula de clase

3.8 Plan de Procesamiento de la Información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

- Definición de los sujetos: personas u objetos que van a ser investigados.
- Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.
- Las Técnicas utilizadas en la presente investigación son la Encuesta y la Entrevista
- Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.
- Según la Técnica de la Encuesta y la Entrevista el instrumento es el Cuestionario estructurado.
- Selección de recursos de apoyo (equipos de trabajo).
- Explicitación de procedimientos para la recolección de información, cómo se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, otros.

CAPITULO IV

ANALISIS DE RESULTADOS

Una vez realizada la investigación de campo aplicando los instrumentos diseñados, probados y validados, se han obtenido los siguientes resultados los que han servido para elaborar las respectivas tablas y gráficos que fueron la base para realizar la comprobación estadística utilizando la estadística descriptiva.

4.1 Encuesta a Padres

Pregunta

1. Usted cree que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos por parte de los niños/as?

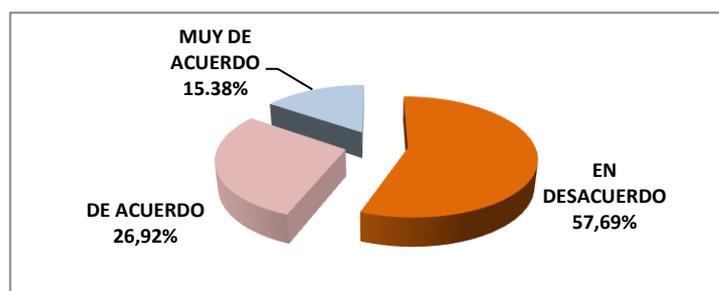
CUADRO N° 1: DESARROLLO DE HABILIDADES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	30	57,69
DE ACUERDO	14	26,92
MUY DE ACUERDO	8	15,38
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 4: DESARROLLO DE HABILIDADES



FUENTE: CUADRO N° 1

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que: el 57,69% está en desacuerdo sobre el desarrollo de las habilidades, el 15,38% muy de acuerdo y de acuerdo el 26,92%, creen que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos por parte de los niños/as.

Pregunta

2. Cuando se usan recursos lúdicos con los niños/as usted cree que se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas?

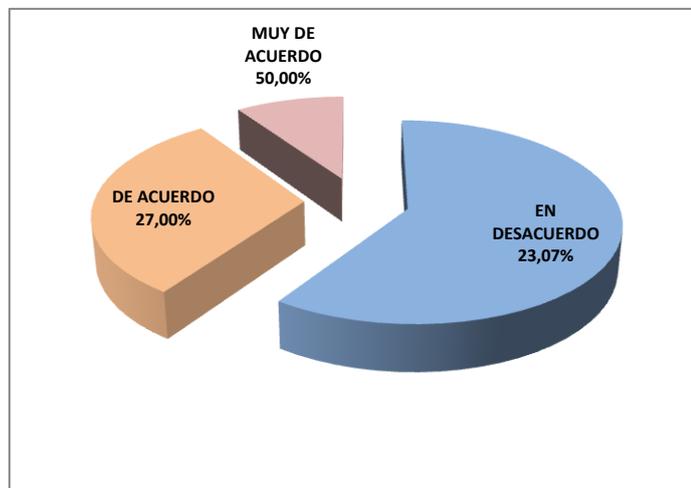
CUADRO N° 2: UTILIZACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	12	23,07
DE ACUERDO	14	26,92
MUY DE ACUERDO	26	50,00
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 5: UTILIZACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS



FUENTE: CUADRO N° 2

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

En base a los datos observados y concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que: el 23,07% están en desacuerdo sobre la utilización de recursos lúdicos y el 26,92% de acuerdo y el 50,00% muy de acuerdo, respectivamente si se usan recursos lúdicos con los niños/as se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas.

Pregunta

3. Los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?

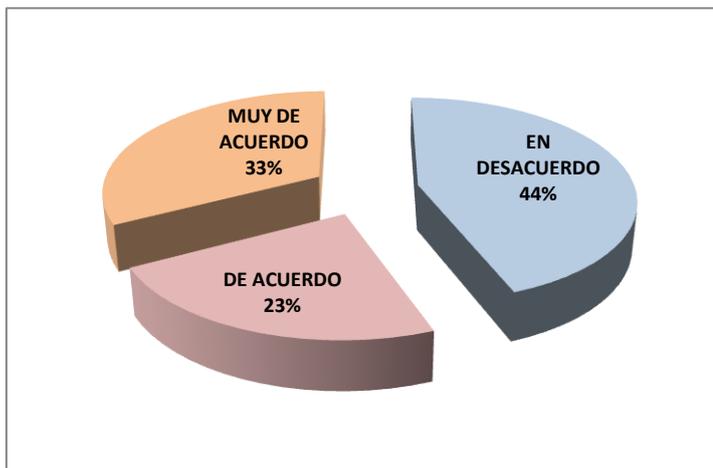
CUADRO N° 3: LOS RECURSOS LÚDICOS Y EL CONOCIMIENTO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	23	44,23
DE ACUERDO	12	23,08
MUY DE ACUERDO	17	32,69
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 6: LOS RECURSOS LÚDICOS Y EL CONOCIMIENTO



FUENTE: CUADRO N° 1

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que: el 44,23% está en desacuerdo, el 23,08% de acuerdo y el 32,69% muy de acuerdo que los los recursos lúdicos si ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as.

Pregunta

4. Usted cree que los recursos lúdicos tienen propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?

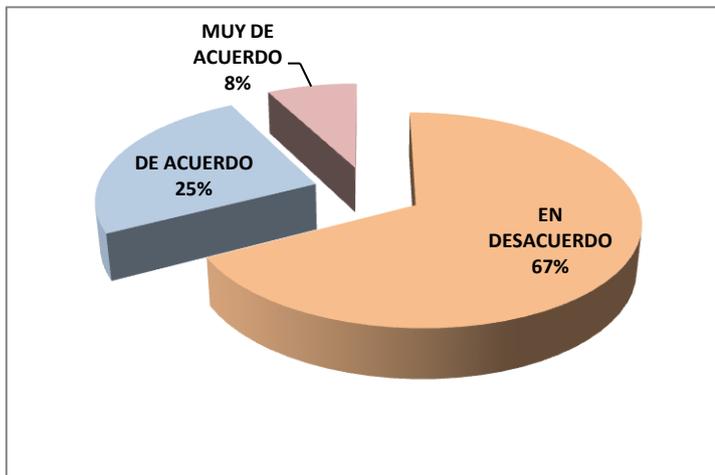
CUADRO N° 4: TIPO DE PARTICIPACIÓN Y ENTRENAMIENTO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	35	67,31
DE ACUERDO	13	25,00
MUY DE ACUERDO	4	7,69
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 6: TIPO DE PARTICIPACIÓN Y ENTRENAMIENTO



FUENTE: CUADRO N° 4

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que: el 67,31% están en desacuerdo, de acuerdo el 25% y el 7,69% señala muy de acuerdo; que los recursos lúdicos si cumplen con propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia.

Pregunta

5. La maduración psicomotriz (explicado al padre) esta relacionada con la actividad corporal?

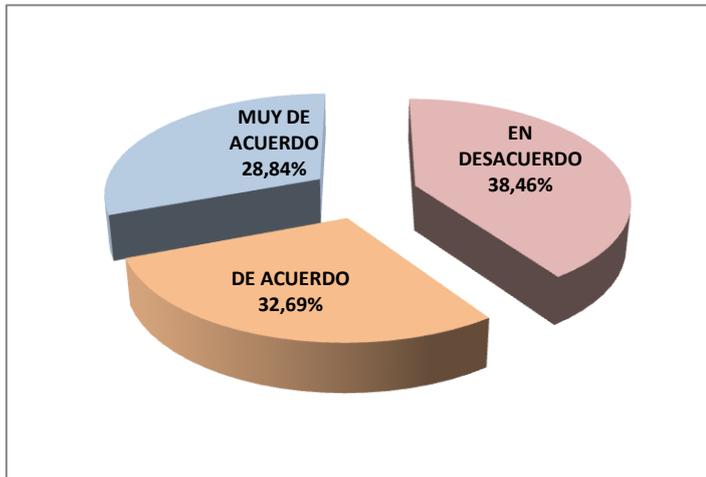
CUADRO N° 5: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	20	38,46
DE ACUERDO	17	32,69
MUY DE ACUERDO	15	28,84
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 7: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ



FUENTE: CUADRO N° 5

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que: el 38,46% está en desacuerdo, el 32,69% de acuerdo y el 28,84% manifiesta que muy de acuerdo; determinando que la maduración psicomotriz está relacionada con la actividad corporal porque esto se manifiesta en la casa cuando se observan cambios físicos, mentales y psicológicos en cada uno de los hijos e hijas.

Pregunta

6. La maduración psicomotriz (explicado al padre) es resultante de actividades mentales (cognición)?

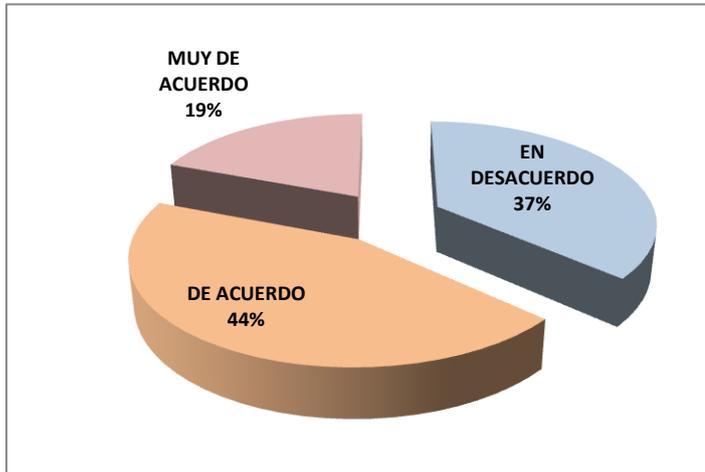
CUADRO N° 6: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ Y COGNICIÓN

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	19	36,54
DE ACUERDO	23	44,23
MUY DE ACUERDO	10	19,23
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 8: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ Y COGNICIÓN



FUENTE: CUADRO N° 6

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, se encontró que el 19,23% está muy de acuerdo, el 44,23% de acuerdo y el 36,54% manifiesta que está en desacuerdo; sobre el aspecto de la maduración psicomotriz si es resultante de actividades mentales pero importante también es el 48,08% que no son capaces de identificar si la maduración es o no resultante aparentemente debido a la poca información que poseen.

Pregunta

7. Es necesario desarrollar algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?

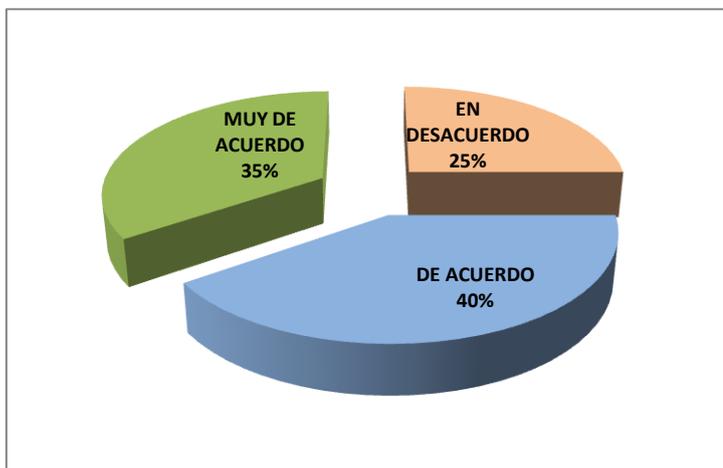
CUADRO N° 7: USO ADECUADO DE LOS RECURSOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	13	25,00
DE ACUERDO	21	40,38
MUY DE ACUERDO	18	34,62
TOTAL	52	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 9: USO ADECUADO DE LOS RECURSOS



FUENTE: CUADRO N° 7

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la encuesta a los padres con un total de 52 encuestados, manifiestan el 25% que esta en desacuerdo, el 40,38% de acuerdo y señala el 34,62% que es necesario desarrollar o diseñar una propuesta metodológica que ayude al desarrollo de maduración psicomotriz utilizando actividades metales, que van en beneficio del niño o niña.

4.2 Ficha de Observación a Niños/as

Pregunta

1. Al usar recursos lúdicos los niños/as desarrollan habilidades intelectivas?

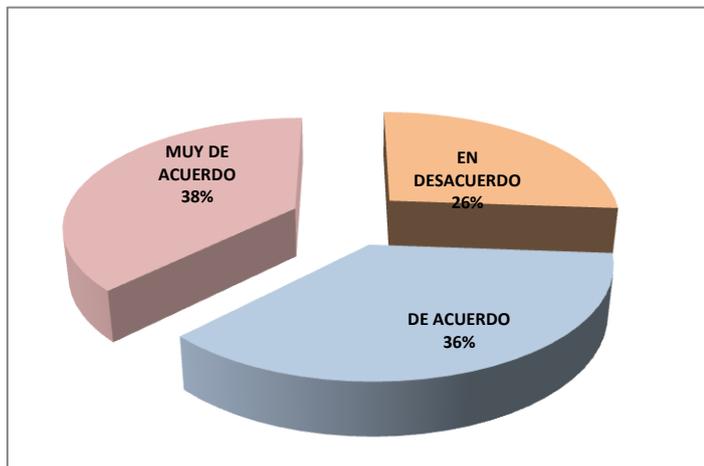
CUADRO N° 8: HABILIDADES INTELECTIVAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	23	26,14
DE ACUERDO	32	36,36
MUY DE ACUERDO	33	37,50
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 10: HABILIDADES INTELECTIVAS



FUENTE: CUADRO N° 8

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que: el 37,50% está muy de acuerdo en que el uso de los recursos lúdicos si desarrollan las habilidades intelectivas; el 36,35% manifiesta de acuerdo y en desacuerdo el 26,14%; por consiguiente que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos en cada uno de los actores de la educación parvularia.

Pregunta

2. Cuando usan recursos lúdicos los niños/as aprenden y adquieren experiencia en solución de problemas?

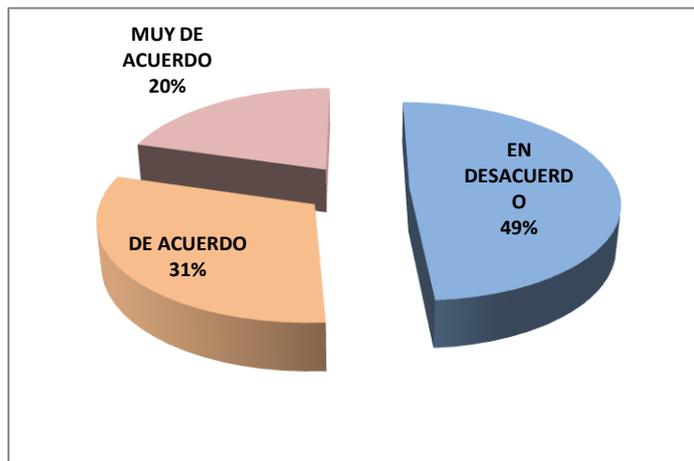
CUADRO N° 9: UTILIZACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	43	48,86
DE ACUERDO	27	30,68
MUY DE ACUERDO	18	20,45
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 11: UTILIZACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS



FUENTE: CUADRO N° 9

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que el 48,86% de niños, están en desacuerdo en usar recursos lúdicos con los que se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas, el 30,68% se observa que está de acuerdo y el 20,45% muy de acuerdo; determinándose que la variedad de juegos permite al ser humano aprender y respetar las diversas habilidades y destrezas que el otro niño/a posee.

Pregunta

3. Los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?

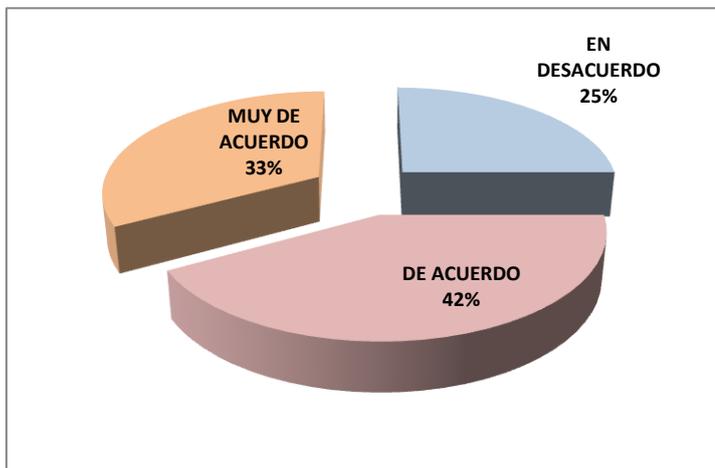
CUADRO N° 10: LOS RECURSOS LÚDICOS Y EL CONOCIMIENTO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	22	25,00
DE ACUERDO	37	42,05
MUY DE ACUERDO	29	32,95
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 12: LOS RECURSOS LÚDICOS Y EL CONOCIMIENTO



FUENTE: CUADRO N° 10

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que el 25% de los niños/as están en desacuerdo que los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento; el 42,05% está de acuerdo y el 32,95% muy de acuerdo, siendo estos valores representativos para la maestra y generar nuevas actividades lúdicas con estrategias didácticas específicas encaminadas a descubrir nuevos conocimientos.

Pregunta

4. Los niños al usar recursos lúdicos desarrollan el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?

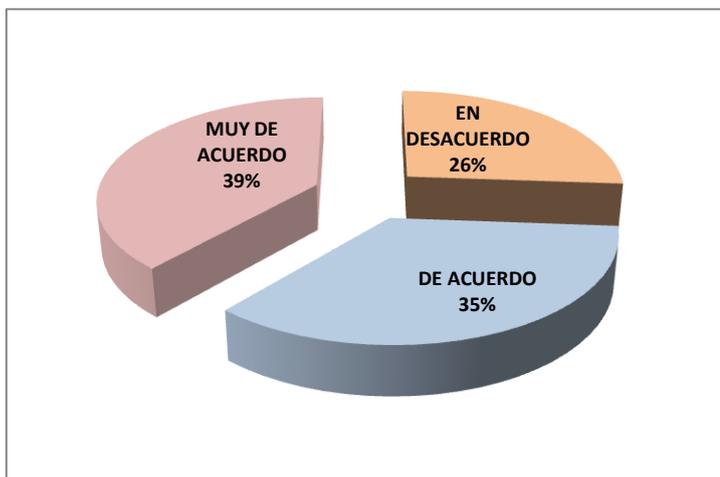
CUADRO N° 11: TIPO DE PARTICIPACIÓN Y ENTRENAMIENTO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	23	26,14
DE ACUERDO	31	35,23
MUY DE ACUERDO	34	38,64
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 13: TIPO DE PARTICIPACIÓN Y ENTRENAMIENTO



FUENTE: CUADRO N° 11

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró de igual forma que el 38,64% de los niños/as, usan los recursos lúdicos para cumplir con propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia; el 26,14% en desacuerdo y el 35,23% de acuerdo; determinándose que cada acción y participación del niño/a es muy importante en el desarrollo de la personalidad del individuo.

Pregunta

5. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz al relacionarla con la actividad corporal?

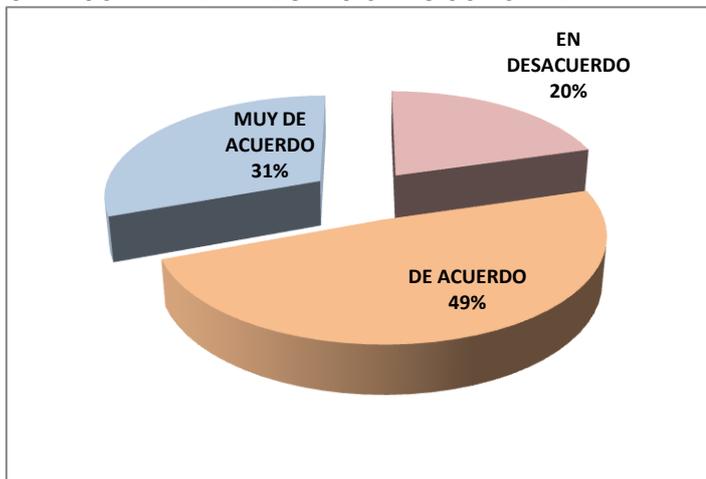
CUADRO N° 12: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	18	20,45
DE ACUERDO	43	48,86
MUY DE ACUERDO	27	30,68
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 14: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ



FUENTE: CUADRO N° 12

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que el 20,45% de los niños/as, están en desacuerdo que la maduración psicomotriz está relacionada con la actividad corporal; el 48,86% señalo que están de acuerdo y el 30,68% muy de acuerdo; porque esto se manifiesta en la clase cuando se observan cambios físicos, mentales y psicológicos.

Pregunta

6. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz como resultado de actividades cognitivas?

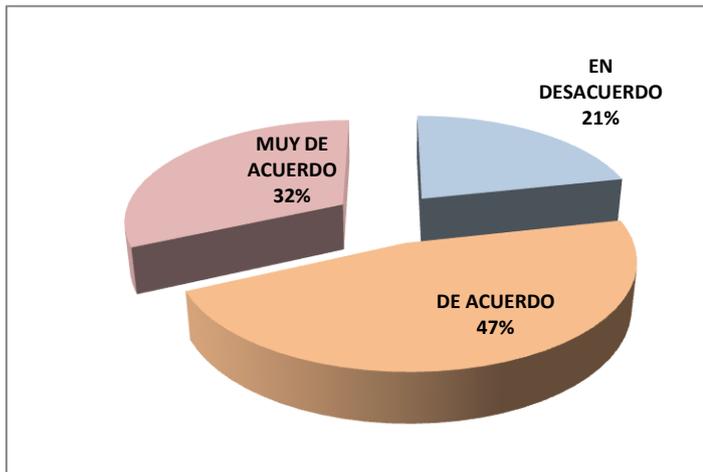
CUADRO N° 13: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ Y COGNICIÓN

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	19	21,59
DE ACUERDO	41	46,59
MUY DE ACUERDO	28	31,82
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 15: LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ Y COGNICIÓN



FUENTE: CUADRO N° 15

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que el 21,59% de los niños/as están en desacuerdo el desarrollo de la maduración psicomotriz es resultante de actividades cognitivas; el 46,59% está de acuerdo y el 31,82% muy de acuerdo; por las operaciones metales realizadas por los niños/as en el aula de clases durante las horas de trabajo escolar .

Pregunta

7. Los niños/as necesitan de algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?

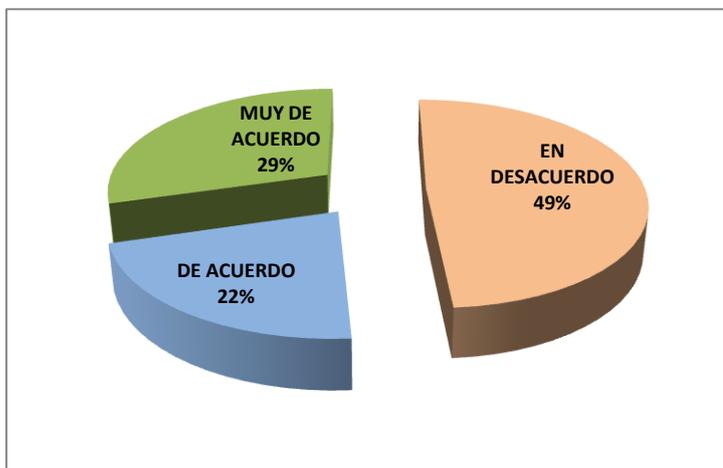
CUADRO N° 14: USO ADECUADO DE LOS RECURSOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN DESACUERDO	43	48,86
DE ACUERDO	19	21,59
MUY DE ACUERDO	26	29,55
TOTAL	88	100

FUENTE: LA ENCUESTA

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

GRAFICO N° 16: USO ADECUADO DE LOS RECURSOS



FUENTE: CUADRO N° 14

LA INVESTIGADORA: DIANA LORENA GARCÍA ZAMBRANO

Análisis e Interpretación

Al haber concluido con la aplicación de la ficha de observación a un total de 88 niños/as, se encontró que el 29,55% de los niños/as están muy de acuerdo que es una fortaleza desarrollar un manual para el uso adecuado de recursos lúdicos; el 21,59% de acuerdo y el 48,86% en desacuerdo, generando acciones diversas a las prácticas de las actividades lúdicas con organización, orden y perseverancia.

4.3 Resumen de Entrevista a Maestras Parvularias

- 1. Por qué cree que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos por parte de los niños/as?**

Porque los recursos lúdicos a más de brindar recreación también son la mejor estrategia didáctica para desarrollar estas habilidades relacionadas a la inteligencia de los niños/as que sin ser impositivas logran su cometido.

- 2. Cuando se usan recursos lúdicos con los niños/as, como usted cree que se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas?**

Porque por medio del juego se adquieren relaciones a manera de abstracciones que pueden ser almacenadas en forma de aprendizaje que a su vez pueden servir para el desarrollo de soluciones a problemas cotidianos desde los más simples a los más complejos y posteriormente ser reproducidos a lo largo de la vida.

- 3. Cómo los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?**

El conocimiento puede ser medido y evaluado por diferentes medios y recursos, pero los recursos lúdicos son una de las herramientas más importantes sobre todo en etapas iniciales de la educación formal o también llamada inicial, únicamente superando las fronteras y limitaciones que el mismo recurso lúdico posee.

- 4. Cómo cree usted que los recursos lúdicos tienen propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?**

Los propósitos de la utilización de recursos lúdicos son específicos pero, al mismo tiempo son muy amplios ya que se los puede adaptar de acuerdo a las diferentes necesidades de cada niño/a

5. Cómo la maduración psicomotriz esta relacionada con la actividad corporal?

La actividad corporal es la base para el desarrollo de la maduración psicomotriz debido a la importancia de los aspectos físicos como antecedente de la actividad mental o cognitiva.

6. Por qué la maduración psicomotriz es resultante de actividades mentales (cognición)?

Porque esta actividad mental es la precursora para la integración de los aspectos como los afectivos, sociales, físicos y cognitivos, de tal manera que una de las primeras actividades es la mental como el principio generativo de la maduración.

7. Es necesario desarrollar algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?

En el medio educativo cualquier recurso bien diseñado siempre será bien recibido sobre todo si esta hecho por profesionales que conocen la realidad y adaptadas al medio objetivo.

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS

MODELO LOGICO:

“El uso de los recursos lúdicos si inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta ”Ciudad De Ambato Y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas.

a) HIPOTESIS NULA (H_0):

“El uso de los recursos lúdicos no inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta ”Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas.

b) HIPOTESIS ALTERNA (H_1):

“El uso de los recursos lúdicos si inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta ”Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas.

MODELO MATEMATICO

$$H_0 = H_1$$

$$H_0 \neq H_1$$

2. NIIVEL DE SIGNIFICACION

Para comprobación de la hipótesis, se selecciona un nivel de significación del 5%, ($\alpha=0,05$).

Modelo Estadístico

Se aplicará el modelo estadístico del Chi Cuadrado, por las alternativas que posee la encuesta, para la comprobación de la hipótesis.

3. SELECCIÓN DEL ESTADÍSTICO

La encuesta aplicada a los padres de familia y por existir diversas alternativas; se elabora una tabla de contingencia; seleccionando el Chi-Cuadrado, para la comprobación de la hipótesis:

$$X^2 = \frac{\sum (Fo - Fe)^2}{Fe}$$

4. REGIÓN DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para determinar la región de aceptación y rechazo, se calcula los grados de libertad, y se determina el valor del Chi-Cuadrado en la tabla estadística.

$$g.l. = (F - 1) * (C - 1)$$

$$g.l. = (3 - 1) * (3 - 1)$$

$$g.l. = 2 * 2$$

$$g.l. = 4$$

5. CALCULO ESTADÍSTICO

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

FRECUENCIA OBSERVADAS

PREGUNTA	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	EN DESACUERDO	TOTAL
USTED CRRE QUE EXISTEN VENTAJAS COMO EL DESARROLLO DE HABILIDADES O EL AUMENTO DE INTELIGENCIA AL USAR RECURSOS LÚDICOS POR PARTE DE LOS NINOS /AS	8	14	30	52
CUANDO SE USAN RECURSOS LÚDICOS CON LOS NIÑOS /AS USTED CREE QUE SE PUEDE ENSEÑAR, Y ADQUIRIR EXPERIENCIA EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	26	14	12	52
LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ (EXPLICADO AL PADRE)ESTA RELACIONADA CON LA ACTIVIDAD CORPORAL	15	17	20	52
TOTAL	49	45	62	156

FRECUENCIA ESPERADA

PREGUNTA	MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	EN DESACUERDO	TOTAL
USTED CRRE QUE EXISTEN VENTAJAS COMO EL DESARROLLO DE HABILIDADES O EL AUMENTO DE INTELIGENCIA AL USAR RECURSOS LÚDICOS POR PARTE DE LOS NINOS /AS	16,33	15,00	20,67	52,00
CUANDO SE USAN RECURSOS LUDICOS CON LOS NIÑOS /AS USTED USTED CREE QUE SE PUEDE ENSEÑAR, Y ADQUIRIR EXPERIENCIA EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	16,33	15,00	20,67	52,00
LA MADURACIÓN PSICOMOTRIZ (EXPLICADO AL PADRE)ESTA RELACIONADA CON LA ACTIVIDAD CORPORAL	16,33	15,00	20,67	52,00
TOTAL	49,00	45,00	62,00	156,00

FO	FE	TOTAL	(FO-FE) ² /FE
8	16,33	-8,33	4,25
26	16,33	9,67	5,72
15	16,33	-1,33	0,11
14	15,00	-1,00	0,07
14	15,00	-1,00	0,07
17	15,00	2,00	0,27
30	20,67	9,33	4,22
12	20,67	-8,67	3,63
20	20,67	-0,67	0,02
156	156		18,35

6. DECISION

Para un contraste bilateral, el valor del Chi-cuadrado con 4 grados de libertad es de 9,49 y el valor calculado es de 18,35; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, determinando que: “El uso de los recursos lúdicos si inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

1. Al determinar los recursos lúdicos en los niños y niñas se obtuvo como conclusión que: La mayoría de padres utilizan de una u otra manera algún tipo de recurso lúdico con sus hijos/as de una forma no programada o con un propósito específico, más bien responde a circunstancias específicas como respuesta al entorno.

2. Actualmente no está disponible ningún tipo de propuesta para el manejo de recursos lúdicos para el desarrollo de maduración psicomotriz, evidenciando la necesidad de utilizar algún tipo de propuesta que aporte a dicho desarrollo.

5.2 Recomendaciones

1. Es de mucha importancia llegar a utilizar recursos lúdicos adecuados con los niños y niñas, ya que la mayoría de padres los utilizan pero no conocen su contexto recreativo y de estimulación, realizando este tipo de actividad más programada mente y con un propósitos específico.
2. El diseño de un tipo de propuesta para el manejo de recursos lúdicos para el desarrollo de maduración psicomotriz, servirá como punto de inicio para alcanzar niveles madurativos de excelencia que aporte al desarrollo general de los beneficiarios directos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Nombre:
Adaptación “Taini” (Tangram Inicial)

6.1 Tema

Adaptación de un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar.

Esta es una propuesta de adaptación a niños y niñas de educación inicial ya que ayudaran en el desarrollo de las áreas motrices, área de lenguaje, lógico matemático, socio – afectividad, etc.

Datos informativos:

Entidad Ejecutora:	Universidad Técnica de Ambato
Lugar:	Escuela Fiscal Mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz”
Dirección:	La Unión
Cantón:	Quinindé
Provincia:	Esmeraldas
Autoridad Institucional:	Wilmer Freire
Responsable:	Diana García
Beneficiarios Directos:	Niños y niñas; docentes
Beneficiarios Indirectos:	Padres y madres
Inversión:	\$ 1.200

6.2. Antecedentes

Como antecedentes para la presente propuesta se ha considerado las conclusiones y recomendaciones investigativas del tema “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas” y después de realizar el respectivo análisis de las mismas se obtuvo que:

La mayoría de padres utilizan de una u otra manera algún tipo de recurso lúdico con sus hijos/as de una forma no programada o con un propósito específico, más bien responde a circunstancias específicas como respuesta al entorno.

Todos o la mayoría de los niños/as en términos de normalidad se encuentran en un nivel adecuado de maduración y que corresponden a su edad cronológica, algo que se puede tomar como parte del desarrollo integral de los niños.

Actualmente no está disponible ningún tipo de propuesta para el manejo de recursos lúdicos para el desarrollo de maduración psicomotriz, evidenciando la necesidad de utilizar algún tipo de propuesta que aporte a dicho desarrollo.

6.3. Justificación

La propuesta está fuertemente justificada en el principio básico de que “El uso de los recursos lúdicos si inciden en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas” como hipótesis fuera comprobada, generando los argumentos para que se definan los siguientes ámbitos justificativos que fortalecen la necesidad de plantear una solución práctica y sobre todo real aplicada a parámetros socio culturales de “el uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad De Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”

La Importancia.

La importancia práctica esta en diseñar una propuesta de solución que apoye a los procesos de estimulación y formación que reconozcan el contexto y sus particularidades en aspectos como el género, las condiciones socio culturales y hasta económicas, sin perder de vista el horizonte investigativo.

La Utilidad

Su utilidad está marcada por la sencillez de su contenido, fácil de entender por parte de los padres y madres, así como una rigurosidad técnica para el uso por parte de las promotoras como guía para el desarrollo de maduración psicomotriz.

Los Beneficiarios

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas pero esto no quiere decir que no habrán otros como los padres y madres de familia así como las promotoras y por qué no, poder decir la comunidad educativa en general.

El Impacto

En primer término el impacto será muy localizado dentro de un entorno reducido pero con la posibilidad de extenderlo de acuerdo se vaya evaluando los resultados obtenidos a otras localidades primero dentro de la misma Parroquia luego al Cantón y por qué no pensar en el país.

6.4. Objetivos

Objetivo General.

Elaborar un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar.

Objetivos Específico.

1. Socializar los resultados de la elaboración del rompecabezas tridimensional a la comunidad educativa.
- 2.- Aplicar el rompecabeza tangram como recurso lúdico a la comunidad educativa.
- 3.- Evaluar mediante un rompecabeza tangram con actividades lúdicas la maduración Psicomotriz de lo niños y niñas.

6.5. Análisis de Factibilidad.

La factibilidad de la propuesta gira alrededor de varios factores como el operacional, el técnico – tecnológico, talento humano, el administrativo y el financiero, los que ayudan a garantizar su puesta en marcha de forma oportuna utilizando los recursos necesarios, con propósitos de eficiencia, eficacia y efectividad.

La factibilidad no es otra cosa que facilitar tres momentos de la propuesta.

1. La planificación
2. La ejecución
3. La evaluación

Algunos de estos factores se los puede diferenciar de la siguiente manera:

Factibilidad Operacional.

La factibilidad operacional no es sino, uno de los requisitos fundamentales para la ejecución de la propuesta desde una perspectiva objetiva de la realidad de “El Uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la Maduración Psicomotriz de los Niños y Niñas de Educación Inicial de la Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” Utilizando a la adaptación de un rompecabezas tridimensional como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar como uno de las alternativas posibles para el mejoramiento o manejo

de la problemática planteada con un enfoque propositivo, constructivista social, basado en las experiencias y contexto propio de la población investigada.

Cuadro N° 1

Factibilidad Operacional

Criterios de evaluación	Detalles de factores a evaluar
Documento técnico	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria Técnica de adaptación de un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación de ideas • Búsqueda de referencias bibliográficas • Elaboración de borradores para prueba • Construcción del informe final
Estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos focales • Lluvia de ideas • Reproducción de experiencias

Elaborado por: La Investigadora

Factibilidad Técnica y Tecnológica

La factibilidad técnica y tecnológica también debe ser considerada como una de las partes importantes de esta propuesta como una relación simbiótica con las otras

formas de factibilidad ya que si se observa como un todo la propuesta necesita de todos sus componentes para llegar a buen término y el impacto sobre la población beneficiada sea la mejor, este tipo de factibilidad debe incluir aspectos como el tipo de instalaciones con ambientes propicios, recursos técnicos y tecnológicos actualizados al contexto de adaptación de un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar y poder apoyar a la solución de “El uso de los recursos lúdicos y su incidencia en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial de la escuela fiscal mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia De Esmeraldas”

Cuadro N° 2

Factibilidad Técnica y Tecnológica

Criterios de evaluación	Detalles de factores a evaluar
Instalaciones	<ul style="list-style-type: none"> ● Espacios comunitarios ● Hogares de cada familia
Recursos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiales didácticos ● Bibliografía ● Entrevista con expertos
Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipos y equipamientos de computo ● Materiales de oficina

Elaborado por: La Investigadora

Factibilidad Talento Humano

El talento humano al igual que los otros tipos de factibilidades consideradas deben ser tomada en cuenta para que la marcha de la propuesta no tenga inconvenientes y no solo considerar a los actores directos del proceso de implementación de la propuesta sino a quienes de forma indirecta están relacionados con la misma, la adaptación de un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar es un trabajo colaborativo que ayuda en primer término a una respuesta muy direccionada en el contexto de de la Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Ambato y Ana Reina Muñoz” de la Parroquia la Unión, Cantón Quinindé, pero al mismo tiempo podría ser trasladada a la Provincia de Esmeraldas por ser de importancia para la sociedad, dentro de esta consideración se

encuentran, las autoridades o directivos, el personal técnico, el personal de apoyo en caso de necesitar, los beneficiarios directos e indirectos y cualquier persona que de una u otra manera participen en la implementación de la propuesta.

Cuadro N° 3

Factibilidad Talento Humano

Criterios de evaluación	Detalles de factores a evaluar
Autoridades	<ul style="list-style-type: none"> • Directiva del Centro
Personal técnico	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora
Personal de apoyo	<ul style="list-style-type: none"> • Promotoras • Auxiliares
Beneficiarios directos	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y Niñas
Beneficiarios indirectos	<ul style="list-style-type: none"> • Padres y Madres de familia • Comunidad Educativa • Sociedad

Elaborado por: La Investigadora

Factibilidad Financiera

La factibilidad financiera garantizara la correcta distribución de recursos económicos así como su gestión pudiendo ser como en este caso en términos de financiamiento autofinanciado con recursos propios.

Cuadro N° 4

Factibilidad Financiera

Criterios de evaluación	Detalles de factores a evaluar
Auto financiamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Todo el trabajo de Planificación y Ejecución de la propuesta en su fase de diseño se encuentra organizada con fondos propios como un autofinanciamiento del 100%
Financiamiento externo	<ul style="list-style-type: none"> • No se requerirá de recursos económicos externos debido a que se lo hace con fondos propios de la investigadora como un aporte para el diseño de un rompecabezas tangram como recurso lúdico para el desarrollo de la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar

Elaborado por: La Investigadora

**Cuadro N° 5
Presupuesto**

Criterios de evaluación	Detalles de factores a evaluar	Valores
Recursos Operacionales	<ul style="list-style-type: none">• Documentos o memorias• Guía• Bibliografía	<ul style="list-style-type: none">• \$ 500
Recursos Técnicos y Tecnológicos	<ul style="list-style-type: none">• Instalaciones• Equipos de computo• Equipos de oficina• Otros equipos	<ul style="list-style-type: none">• \$ 400
Talento Humano	<ul style="list-style-type: none">• Autoridades• Técnicos• Beneficiarios	<ul style="list-style-type: none">• \$ 0

Elaborado por: La Investigadora

6.6. Fundamentación Científica

El Rompecabezas

Los rompecabezas o puzzles son una actividad de juego o lúdica de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos partes o piezas.

El término puzzle, pronunciado ['puθ.le] o ['puz.le] en español, es un sinónimo de rompecabezas.

El primer rompecabezas fue creado de forma casi accidental por Juan Spilsbury en 1760, quien era un experto en creaciones de mapas.

Él montó uno de los tantos mapas que había creado sobre una cara de la madera dura y comenzó a cortar alrededor de las fronteras de los países, así fue que casi sin querer comenzó la historia del rompecabezas. Esta creación fue usada como pasatiempo educativo, diseñado inicialmente para asistir dentro de la educación Británica enseñando a niños geografía, esta idea de enseñanza perduro hasta cerca de 1820. Existen muchos tipos de rompecabezas

Alrededor de 1900 nacieron los rompecabezas artísticos para adultos. Aquellos rompecabezas en madera cortados a mano se convirtieron rápidamente en uno de los entretenimientos favoritos de la alta sociedad.

Era costumbre deslumbrar a las visitas con estos originales y elegantes pasatiempos, que por su singular belleza y exclusividad, pasaron a formar parte de la herencia y tradición familiar. Aquellos rompecabezas cortados a mano tenían un estilo peculiar llamado “push-fit”, empujar-colocar, por la manera en que debían ser montados: al seguir el corte, los contornos de la imagen y las áreas de color, las piezas, desprovistas de pomos, no se ensamblaban entre sí como en los rompecabezas comerciales de hoy en día, sino que se acoplaban unas a otras de la forma más sutil. Así, los montadores, debían tener sumo cuidado ya que un movimiento repentino o hasta un estornudo podían echar por tierra el paciente trabajo de toda una tarde.

Los rompecabezas artísticos para adultos, a diferencia de los infantiles, no incluían una imagen que sirviera de guía al montador, que debía contentarse con la sugerente referencia del título antes de sentarse a resolver el enigma tras el cual el artesano cortador había escondido el cuadro.

Este era uno de sus alicientes y atractivos fundamentales: ir desvelando poco a poco, construyendo paso a paso la obra de arte oculta, una obra de arte a la que, una vez resuelto el rompecabezas le habremos prestado una intensa atención que nos hará conocer hasta sus más recónditos detalles.

Los rompecabezas en los 1900, de encajar, constituían un verdadero reto y se convirtieron en un absorbente pasatiempo.

En la actualidad siguen siendo los más apreciados por aquellos para los que la elegancia, la dificultad y la delicadeza son el aliciente fundamental que prolonga el placer de reconstruir y descubrir la imagen oculta.

En la primera década del siglo XX, un famoso fabricante de juguetes estadounidense decidió dedicar toda su producción a los puzzles artesanales de madera e introdujo unas variaciones muy bien acogidas por el público: las piezas figurativas y los pomos.

Los pomos permitían que las piezas se ensamblasen entre sí haciendo que el rompecabezas no se desmontase fácilmente, y ofreciendo la posibilidad de que las piezas adoptasen nuevas formas. Las piezas figurativas, siluetas de animales, personas u objetos reconocibles, generaron gran fascinación y sorpresa entre los aficionados; no sólo ponían de relieve la destreza e imaginación del cortador, sino que además, añadían misterio y exclusividad a un juego que ya se había elevado a la categoría de obra de arte.

La experimentación y creación de nuevas formas de corte artístico a lo largo del siglo XX no cesaron, y los mejores artesanos introdujeron novedades como los bordes irregulares, falsas esquinas, y distintas maneras de retar aún más a los aficionados.

Sin embargo, aunque unos pocos artesanos han desarrollado y mantenido viva la tradición del puzzle adulto de madera cortado a mano, éste es un pasatiempo que guarda en sí todo el sabor de otros tiempos.

En 1762 el londinense John Spilsbury hizo uno prácticamente por accidente, algo que discontinuaba de los anteriores pero al principio era demasiado caro. Spilsbury montó uno de sus mapas en una hoja de la madera dura, y del corte alrededor de las fronteras de los países usando una sierra marquetry fino-aplanada comenzó, sin querer, la historia del rompecabezas. El producto final era un pasatiempo educativo, diseñado como un asistente adentro enseña a niños británicos su geografía. Un siglo más tarde, Milton y McLaughlin Bradley comenzaron a fabricarlos en serie.

También puede ser un problema o un acertijo que resulta difícil de solucionar, y también se puede considerar como rompecabezas algunos tipos de pasatiempos.

En lo referente al ámbito de los videojuegos, un rompecabezas lo constituye cualquier problema que se presenta cuya solución se basa exclusivamente en la resolución de una prueba de habilidad. En este mismo ámbito, un rompecabezas también consiste a su vez en la concatenación de diversos objetivos intermedios durante el transcurso de un juego que puede pertenecer a otra categoría diferente como la aventura, la estrategia, la acción o el rol. Ejemplo: El Profesor Layton y la Villa Misteriosa.

En cuanto a los rompecabezas mecánicos o manuales, además del Loculus de Arquímedes, llamado también Stomachion ('problema para volverse loco'), destacan los que inventó John Spilsbury hacia 1760 como juego educativo, que se encuentran entre los ejemplos más famosos de esta clase. El Tangram chino, popular desde 1800, emplea siete piezas de forma geométrica, cortadas a partir de un cuadrado, para formar un sinnúmero de posibilidades de siluetas muy sugerentes de personas, animales y cosas.

Del siglo XVII datan las primeras cerraduras con truco o de combinaciones para burlar a los ladrones. A finales del siglo XIX, las indias norteamericanas usaban monederos trucados para guardar el dinero y los dados de juego.

En 1800, el vendedor de juguetes alemán Bestelmeier vendía piezas de madera que se encajaban en forma de cruz, y desde 1970 se han diseñado cientos de rompecabezas o puzzles poliédricos.

6.7. Modelo Operativo
Plan Operativo

Fases	Objetivo	Metas	Actividades	Recursos	Presup	Responsables	Tiempo
Socialización	Socializar Recopilación	Apoyar el trabajo de las maestras utilizando recursos lúdicos adecuados a la edad.	1.-Elaborar un rompecabezas tangram con características que ayuden a desarrollar la maduración psicomotriz en niños y niñas en edad preescolar.	Recursos humanos Economico Material bibliográfico Fomix Resultados de investigación	80 100 50 100	Investigadora	60 Días
Planificación	Planificar diversas actividades para el desarrollo de la maduración psicomotriz.	Plantear la propuesta a los padres de familia y docentes de la institución Recolección y clasificación material a utilizar	2.- Socializar los resultados de la elaboración del rompecabezas tangram a la comunidad educativa.	Economico	100		60 Días
Ejecucion	Ejecutar y Diseñar.	Compra del material para la elaboración.	Humano Impresora Cartulinas	Material bibliográfico	50	50	2 Meses

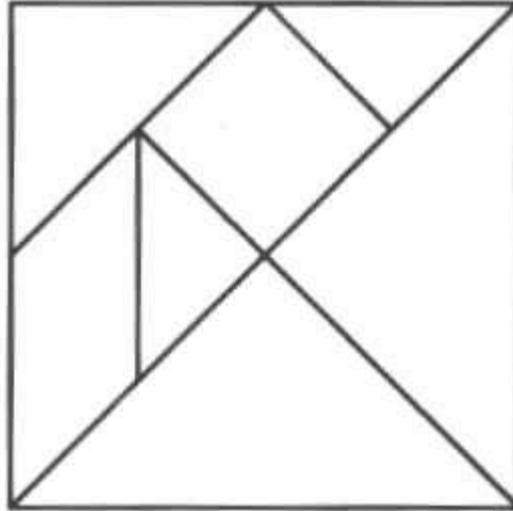
			couche Pegamento Marcadores Tinta para impresora Anillados				
Evaluación	Evaluar todo el Proceso.	Elaborar un rompecabeza. Socializar los resultados del rompecabeza.	Rompecabeza para el desarrollo de la maduración psicomotriz.	Fomix Resultados de investigación	100	50	2 días

Cuadro N° 6

Elaborado por: La Investigadora Diana García

6.8. Diseño de la Propuesta

Adaptación "Taini" (Tangram Inicial)

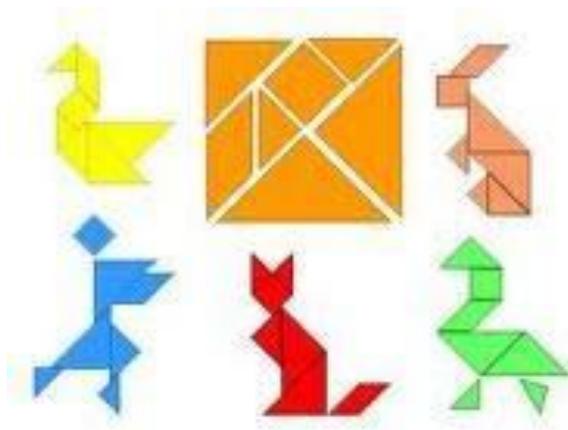


El Tangrama original (chino: 七巧板, pinyin: qī qiǎo bǎn; "siete tableros de astucia", haciendo referencia a las cualidades que el juego requiere) es un juego chino muy antiguo, que consiste en formar siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas. Las 7 piezas, llamadas "Tans", son las siguientes:

5 triángulos de diferentes tamaños

1 cuadrado

1 paralelogramo o romboide



Normalmente los "Tans" se guardan formando un cuadrado.

Existen varias versiones sobre el origen de la palabra Tangram, una de las más aceptadas cuenta que la palabra la inventó un inglés uniendo el vocablo cantonés

"tang" que significa chino, con el vocablo latino "grama" que significa escrito o gráfico. Otra versión dice que el origen del juego se remonta a los años 618 a 907 de nuestra era, época en la que reinó en China la dinastía Tang de donde se derivaría su nombre.

El Tangram se originó muy posiblemente a partir del juego de muebles yanjitu durante la dinastía Song. Según los registros históricos chinos, estos muebles estaban formados originalmente por un juego de 6 mesas rectangulares. Más adelante se agregó una mesa triangular y las personas podían acomodar las mesas de manera que formaran una gran mesa cuadrada. Hubo otra variación más adelante, durante la dinastía Ming, y un poco más tarde fue cuando se convirtió en un juego.

Hay una leyenda que dice que un sirviente de un emperador chino llevaba un mosaico de cerámica, muy caro y frágil, y tropezó rompiéndolo en pedazos. Desesperado, el sirviente trató de formar de nuevo el mosaico en forma cuadrada pero no pudo. Sin embargo, se dio cuenta de que podía formar muchas otras figuras con los pedazos.

No se sabe con certeza quién inventó el juego ni cuándo, pues las primeras publicaciones chinas en las que aparece son del siglo XVIII, y entonces el juego era ya muy conocido en varios países. En China, el Tangrama era muy popular y se consideraba un juego para mujeres y niños.

A partir del siglo XVIII, se publicaron en América y Europa varias traducciones de libros chinos en los que se explicaban las reglas del Tangrama, el juego era llamado "el rompecabezas chino" y se volvió tan popular que lo jugaban niños y adultos, personas comunes y personalidades del mundo de las ciencias y las artes; el tangrama se había convertido en una diversión universal. Napoleón Bonaparte se convirtió en un verdadero especialista en Tangrama desde su exilio en la isla de Santa Elena. El Tangrama es un juego chino muy antiguo llamado "Chi Chiao Pan" que significa "juego de los siete elementos" o "tabla de la sabiduría". Existen varias versiones sobre el origen de la palabra Tangrama, una de las más aceptadas cuenta que la palabra la inventó un inglés uniendo el vocablo cantones "Tang" que significa chino con el vocablo latino "grama" que significa escrito o gráfico. Otra versión narra que el origen

del juego se remonta a los años 618 a 907 de nuestra era, época en la que reinó en China la dinastía Tang de donde se derivaría su nombre.

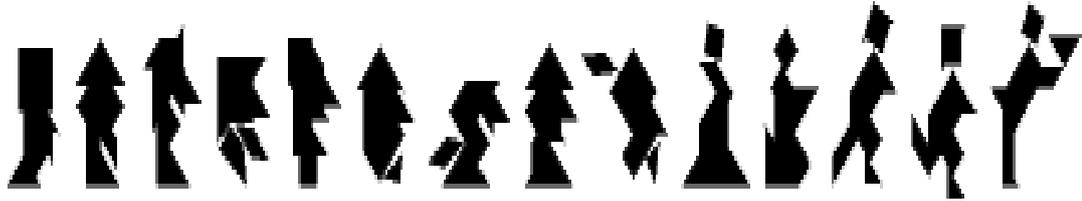
En cuanto a las figuras que pueden realizarse con el Tangrama, la mayor parte de los libros europeos copiaron las figuras chinas originales que eran tan sólo unos cientos. Para 1900 se habían inventado nuevas figuras y formas geométricas y se tenían aproximadamente 900. Los primeros libros sobre el tangrama Se concedía más atención al juego mismo y sus siete componentes, de forma que el tangram era producido y vendido como un objeto: tarjetas con las siluetas, piezas de marfil y envoltorios en forma de caja, etc. En los libros aparecían unos cuantos cientos de imágenes, en su mayor parte figurativas, como animales, casas y flores, junto a una escasa representación de formas muy extrañas.

Adaptación

Se elaboraran tarjetaas armadas con piezas de tangram al doble de su tamaño con colores primarios en material ligero como espuma o poliestireno, estas piezas se encontraran en grupos de dos cada una lo que hará que el rompecabezas se convierta en una superficie de dos dimensiones, esto facilitara el manejo y manipulación de los niños a escala natural, promoviendo la socialización y el trabajo en equipo, para poder trabajar con estas piezas se debe juntar primero cada grupo sea por color, por tamaño o por forma, las piezas serán iguales al original pero con la diferencia que estas deberán ser armadas en grupo y con la ayuda de una guía que relacione las formas con el desarrollo psicomotriz.

En la lámina de muestra siguiente se muestran algunas figuras de los cientos que se pueden armar con este juego tradicional chino, pero cada uno puede representar vivencias diarias de los niños y niñas de acuerdo al contexto

Figuras Grupo 1



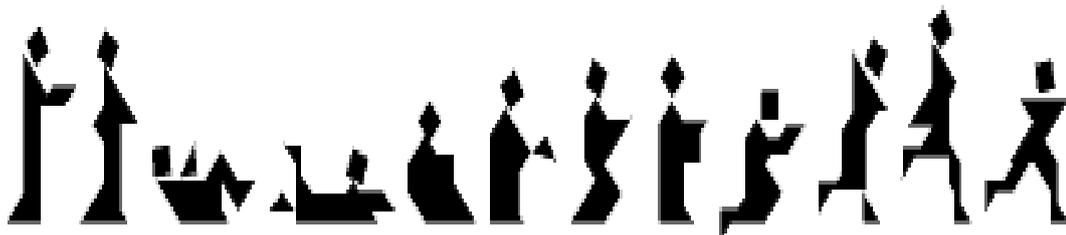
Las figuras de este grupo representan la actividad física del niño/a pidiéndoles, que una vez logren una de las figuras reproduzcan el movimiento según su entendimiento o percepción pero que nadie debe quedarse sin realizar la actividad.

Figuras Grupo 2



Este grupo de figuras representa a sus padres pidiéndoles que una vez cumplan una de las figuras realicen una recreación de alguno de sus padres, esta vez puede ser solamente aquellos niños/as que así lo quieran, aun que se debería esperar que todos o casi todos lo hagan de una manera natural.

Figuras Grupo 3



En este grupo se puede representar las actividades de los amigos y compañeros de su edad tanto del mismo sexo como del sexo opuesto, de igual manera se les solicitará que concluida una de las figuras representen a uno de sus amigos o compañeros sin permitir que se haga burla o se provoquen algún tipo de malestar entre ellos.

Figuras Grupo 4



Estas figuras representarán a las promotoras o maestras parvularias que forman parte de la vida diaria de los niños/as y que se convierten en modelos a seguir, entonces una vez concluida una de las figuras se debe pedir a los niños/as que simulen ser su maestra dándoles rienda suelta a su imaginación.

Figuras Grupo 5



En este grupo se puede dejar a la imaginación de los niños/as y solicitarles mencionen a quien se parece alguna de las figuras formadas para luego de armarlas se realice algo similar a los otros grupos con el fin de incentivar al trabajo de una forma lúdica.

Figuras Grupo 6



En este grupo se pueden identificar animales de granja, de campo o domésticos, donde al igual que en los grupos anteriores se pueden hacer representaciones con todos los niños/as pero no solamente en lo que se refiere a sonidos sino a sus movimientos.

Figuras Grupo 7



En este grupo se pueden identificar animales de mar, rio o tambien domesticos, donde al igual que en los grupos anteriores se pueden hacer representaciones con todos los niños/as pero no solamente en lo que se refiere a sonidos sino a sus movimientos.

Figuras Grupo 8



Figuras Grupo 9



Figuras Grupo 10



En los grupos 8, 9 y 10 se pueden identificar animales que la mayoría de niños no han visto en persona o no conocen directamente, donde al igual que en los grupos anteriores se pueden hacer representaciones con todos los niños/as pero no solamente en lo que se refiere a sonidos sino a sus movimientos.

3.8. Administración de la Propuesta.

Cuadro N° 7

Administración de la Propuesta

Preguntas básicas	Detalles de factores a evaluar
1. ¿Quién aprueba?	La directora del Centro
2. ¿Quién ejecuta?	La investigadora
3. ¿Cuándo se ejecuta?	Durante el año escolar en varias ocasiones
4. ¿Qué se ejecuta?	Una actividad lúdica con fines de estimulación del nivel de maduración psicomotriz
5. ¿Quién se beneficia?	Los niños de forma directa y las maestras y padres de forma indirecta
6. ¿Para que se ejecuta?	Para fortalecer por medio de esta actividad el nivel de maduración psicomotriz
7. ¿Cómo se ejecuta?	En forma de dinámica o juego recreativo

Elaborado por: La Investigadora

6.9. Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta

Cuadro N° 8

Previsión de la Evaluación

Preguntas básicas	Detalles de factores a evaluar
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	La investigadora
2. ¿Por qué evaluar?	Porque de esa manera se evidenciará la aplicabilidad de la propuesta
3. ¿Para qué evaluar?	Para reconocer el logro alcanzado
4. ¿Qué evaluar?	El nivel de maduración psicomotriz
5. ¿Quién evalúa?	La Directora del Centro
6. ¿Cuándo evaluar?	Una vez concluida la implementación de la propuesta
7. ¿Cómo evaluar?	Una sola vez inmediatamente después de la implementación
8. ¿Con que evaluar?	Con una encuesta de satisfacción

Elaborado por: La Investigadora

BIBLIOGRAFÍA

ACEBEDO IBÁÑEZ. Aprender jugando 3. Editorial limusa. México.

ANTON, M. (1997) La psicomotricidad en el parvulario Barcelona: Laia

BUCHER, M. (1990) Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración psicomotriz Barcelona: Toray-Masson

FERNÁNDEZ IRIARTE, M.J. (1990) Educación psicomotriz en preescolar y ciclo preparatorio Madrid: NuestraCultura

GARCÍA NÚÑEZ, J.A. (1997) Psicomotricidad y educación preescolar Madrid: G.Núñez Editor S.A.

GARCÍA NÚÑEZ, J.A. y MARTÍNEZ LÓPEZ, P. (2003) Psicomotricidad y educación preescolar Madrid: G.Núñez Editor S.A.

MORRIS, CHARLES (1997) La Psicología Infantil explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro,

muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de destrezas en los niños y jóvenes

ORTIZ OCAÑA ALEXANDER L. (2005) “El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

ORTIZ OCAÑA ALEXANDER L. (2005) “El juego, como método de enseñanza, es

ORTIZ OCAÑA ALEXANDER L. (2005) Didáctica Lúdica: Jugando También Se Aprende - Centro De Estudios Pedagógicos y Didácticos, Cepedid, Barranquilla

(Pallascos Claudia , 2012)“La Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de Niñas y Niños

PICQ Y VAYER (1990) educación psicomotriz y retraso mental Barcelona: Científico-Médica

ROYO GRACIA, J. F. (1999) El rendimiento motor y la enseñanza de la educación física (10-13 años) Cádiz: Wanceulen Ed. Deportiva S.L.

(Ruiz Ines, 2010) La Estimulación Temprana y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas del Centro Educativo Básico Particular “Isaac Newton” del Cantón Ambato Año lectivo 2009-2010”

RUIZ PEREZ, L.M. (1987) Desarrollo motor y actividades físicas Madrid: Gymnos Editorial

RUIZ PEREZ, L.M. (2002) Desarrollo motor y actividades físicas Madrid: Gymnos Editorial

VAYER, D. (1990) El diálogo corporal Barcelona: Científico-Médica

VVAA (1998) Educación infantil por el movimiento corporal. Identidad y autonomía personal. Segundo ciclo, 3 a 6 años. Madrid: Gymnos Editorial

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

PILOTO DE ENCUESTA A PADRES

Objetivo:

El objetivo de esta encuesta es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

Instrucción:

Por favor lea todo antes de contestar, coloque una x en la respuesta que usted crea que es la que representa su sentir, todos los datos obtenidos serán de uso académico.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de la Encuesta			
Facilidad para manejo de Tema			
Cantidad de Información			

Observación: _____

Nombre Completo: _____

N° De Cédula: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE ENCUESTA A PADRES

Objetivo de Investigación:

El objetivo de esta encuesta es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de La Encuesta			
Facilidad para manejo del Tema			
Cantidad e Información			
Coherencia del Instrumento			
Pertinencia con el objetivo			

Observación: _____

Nombre Completo: _____
N° De Cédula: _____ Edad: _____
Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

PILOTO DE ENTREVISTA A MAESTRAS

Objetivo:

El objetivo de esta entrevista es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

Instrucción:

Por favor lea todo antes de contestar, coloque una x en la respuesta que usted crea que es la que representa su sentir, todos los datos obtenidos serán de uso académico.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de la Encuesta			
Facilidad para manejo de Tema			
Cantidad de Información			

Observación: _____

Nombre Completo: _____

N° De Cédula: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE ENTREVISTA A MAESTRAS

Objetivo de Investigación:

El objetivo de esta entrevista es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de La Encuesta			
Facilidad para manejo del Tema			
Cantidad e Información			
Coherencia del Instrumento			
Pertinencia con el objetivo			

Observación: _____

Nombre Completo: _____

N° De Cédula: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

PILOTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS/AS

Objetivo:

El objetivo de esta observación es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

Instrucción:

Por favor lea todo antes de contestar, coloque una x en la respuesta que usted crea que es la que representa su sentir, todos los datos obtenidos serán de uso académico.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de la Encuesta			
Facilidad para manejo de Tema			
Cantidad de Información			

Observación: _____

Nombre Completo: _____

N° De Cédula: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS/AS

Objetivo de Investigación:

El objetivo de esta observación es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

ESCALA DE EVALUACIÓN

	1	2	3
	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Lenguaje Claro			
Duración de La Encuesta			
Facilidad para manejo del Tema			
Cantidad e Información			
Coherencia del Instrumento			
Pertinencia con el objetivo			

Observación: _____

Nombre Completo: _____

N° De Cédula: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Ocupación: _____

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ENCUESTA A PADRES

Objetivo: El objetivo de esta encuesta es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

Instrucción: Por favor lea todo antes de contestar, coloque una x en la respuesta que usted crea que es la que representa su sentir, todos los datos obtenidos serán de uso académico.

1. Usted cree que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos por parte de los niños/as?

En desacuerdo Muy de acuerdo
De acuerdo

2. Cuando se usan recursos lúdicos con los niños/as usted cree que se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas?

En desacuerdo Muy de acuerdo
De acuerdo

3. Los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?

En desacuerdo Muy de acuerdo
De acuerdo

4. Usted cree que los recursos lúdicos tienen propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?

Muy en desacuerdo De acuerdo
En desacuerdo Muy de acuerdo
Indeciso

5. La maduración psicomotriz (explicado al padre) esta relacionada con la actividad corporal?

En desacuerdo De acuerdo
Muy de acuerdo

6. La maduración psicomotriz (explicado al padre) es resultante de actividades metales (cognición)?

En desacuerdo De acuerdo
Muy de acuerdo

7. Es necesario desarrollar algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?

En desacuerdo Muy de acuerdo
De acuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ENTREVISTA A MAESTRAS PARVULARIAS

Objetivo: El objetivo de esta entrevista es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

8. **Por qué cree que existen ventajas como el desarrollo de habilidades o el aumento de inteligencia al usar recursos lúdicos por parte de los niños/as?**

.....
.....

9. **Cuando se usan recursos lúdicos con los niños/as, como usted cree que se puede enseñar, y adquirir experiencia en solución de problemas?**

.....
.....

10. **Cómo los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?**

.....
.....

11. **Cómo cree usted que los recursos lúdicos tienen propósitos tales como: el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?**

.....
.....

12. **Cómo la maduración psicomotriz esta relacionada con la actividad corporal?**

.....
.....

13. **Por qué la maduración psicomotriz es resultante de actividades metales (cognición)?**

.....
.....

14. **Es necesario desarrollar algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?**

.....
.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS/AS

Objetivo: El objetivo de esta observación es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

	Niños Grupo 1																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1. Al usar recursos lúdicos los niños/as desarrollan habilidades intelectivas?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
2. Cuando usan recursos lúdicos los niños/as aprenden y adquieren experiencia en solución de problemas?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
3. Los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
4. Los niños al usar recursos lúdicos desarrollan el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
5. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz al relacionarla con la actividad corporal?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										

En desacuerdo	<input type="checkbox"/>																		
6. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz como resultado de actividades cognitivas?																			
Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>																		
De acuerdo	<input type="checkbox"/>																		
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>																		
7. Los niños/as necesitan de algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?																			
Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>																		
De acuerdo	<input type="checkbox"/>																		
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>																		

Grupo de Niños **Condiciones de Aplicación**

Fecha de Aplicación **Lugar de Aplicación**

Observaciones Generales



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

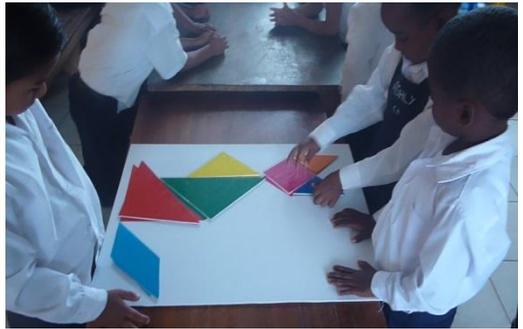
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA FICHA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS/AS

Objetivo: El objetivo de esta observación es recolectar información para aportar al mejoramiento de uso de los recursos lúdicos en la maduración psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial.

	Niños Grupo 2																									
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
1. Al usar recursos lúdicos los niños/as desarrollan habilidades intelectivas?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
2. Cuando usan recursos lúdicos los niños/as aprenden y adquieren experiencia en solución de problemas?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
3. Los recursos lúdicos ayudan a tomar decisiones y comprobar el conocimiento de los niños/as?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
4. Los niños al usar recursos lúdicos desarrollan el tipo de participación, el entrenamiento, el desarrollo de roles, la competencia?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										
5. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz al relacionarla con la actividad corporal?																										
Muy de acuerdo																										
De acuerdo																										
En desacuerdo																										

6. Se puede observar desarrollo de maduración psicomotriz como resultado de actividades cognitiva?																					
Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>																				
De acuerdo	<input type="checkbox"/>																				
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>																				
7. Los niños/as necesitan de algún tipo de guía para el uso adecuado de recursos lúdicos?																					
Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>																				
De acuerdo	<input type="checkbox"/>																				
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>																				

Grupo de Niños **Condiciones de Aplicación**
Fecha de Aplicación **Lugar de Aplicación**
Observaciones Generales





ESCUELA FISCAL MIXTA “CIUDAD DE AMBATO y ANA REINA MUÑOZ”

La Unión – Quinindé - Esmeraldas

Nómina de niños de Educación Inicial

Periodo 2012/2013

ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES
1.	Albán Guevara Jandry Jesús
2.	Aldaz castro Diego Enrique
3.	Armijos López Stalin Danilo
4.	Anchico González Ángela Lisbeth
5.	Anchico Quintero Steffany Carelys
6.	Baldeón García Xavier Steeven
7.	Barre Ordoñez Jefry Leonardo
8.	Barre Ordoñez Deysi Jimerly
9.	Bermúdez Guiler Luciana Marisol
10.	Castillo Jiménez Diego Francisco
11.	Cimarrón Pichota Jenny e Navila
12.	Chila Guaranda Katty
13.	De la Cruz Aveiga Alexandra Avigail
14.	Fajardo Ramos Ashley Jamileth
15.	Freire Vargas Evelyn Denisse
16.	Freire Freire Derlys Byron
17.	Freire Juca Jordán Mateo
18.	Ganchozo Carrasco Jeramy Jareth
19.	Garcés Anchico Darlyn Jahir
20.	Gorotiza Ibarra José Ignacio
21.	Guevara Troya Diego Jahir
22.	Lara Jama Josselyn Lorena
23.	Luna Villena Jennifer Lisseth
24.	Luna Vera Ángel Adrián
25.	Madril Chamba Junior
26.	Magua Lucio Eidan Ezequiel
27.	Mendez Balda José Walter
28.	Mendoza Chiguano Josue Ramón
29.	Mendoza Sabando Mariuxi
30.	Meza Garcia Bexi Dayana
31.	Meza Almeida Azhlyn
32.	Paladines Pianda María Magdalena
33.	Parraga Cox Ana Cristina
34.	Pincay Cedeño Jennifer Gabriela
35.	Pianda Méndez Dennise Jamileth

36	Paz Carrasco Robert Antonio
37.	Pazos Jumbo Rodrigo Andrés
38.	Portilla San Nicolás Carlos Mateo
39.	Ramos Taipe Odalis Guadalupe
40.	Ronquillo Chucuyan Selena Brigith
41.	Rivera EStupiñan Lilia Marcela
42.	Rosado Garcia Josthyn Hernán
43.	Saldarriaga Intriago Mirely Daniela
44.	Silva Salmerón Jefferson Daniel
45.	Tapia Herrera Mariana Estefanía
46.	Troya Bustamante Sonia Andreina
47.	Tuti Gualiriga Liliana Rebeca
48.	Santa Maria Quijije Marco Fernando
49	Vargas Burgos Francisco Alberto
50.	Vera Albia Paola
51.	Zamora Garcia Maribel
52.	Zambrano Zambrano Saharí

Lic. Guerrero Guerrero Carmen Narcisca

PROFESORA

Lic. Freire Pullay Wilmer

DIRECTOR

Lic. Zambrano Antonia

PROFESORA