



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ INFANTIL, EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA” DURANTE EL PERIODO 2012 – 2013”. PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

HERRERA DUEÑAS DOLORES GABRIELA

DIRECTOR:

DR. VICENTE YANDÚN Y. MSC.

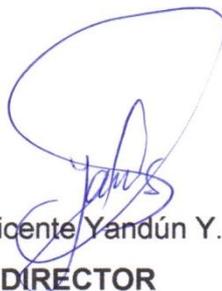
Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de Director del Trabajo de Grado Titulado: **“ESTUDIO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ INFANTIL, EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA” DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013. PROPUESTA ALTERNATIVA**, de la egresada: Herrera Dueñas Gabriela, de la Carrera en Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Ibarra, 6 de Mayo del 2013



Dr. Vicente Yandún Y. Msc
DIRECTOR

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me han presentado.

A mis padres, esposo e hijo, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento, depositando su confianza en cada reto en mi vida.

Gabriela

.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, por haberme brindado la oportunidad de superación y aprendizaje que garantizan un éxito personal y profesional.

A la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, a la Carrera de Docencia en Educación Parvularia, con toda su planta docente, quienes contribuyeron en la formación profesional.

Un agradecimiento especial al Dr. Vicente Yandún Y. Msc., Director de Trabajo de Grado quien ha guiado y contribuido permanentemente en este Trabajo de Grado con pautas para su elaboración de manera científica.

La Autora

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE DE CONTENIDOS	v
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.4 DELIMITACIÓN	4
1.4.1 Unidades de observación	4
1.4.2 Delimitación Espacial	5
1.4.3 Delimitación Temporal	5
1.5 OBJETIVOS	5
1.6 JUSTIFICACIÓN	6
1.7 FACTIBILIDAD	7
CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
2.1.1. Fundamentación Epistemológica	8
2.1.2. Fundamentación Psicológica	9
2.1.3. Fundamentación Pedagógica	10
2.1.4 Fundamentación Sociológica	11
2.1.5 Fundamentación legal	12
2.1.6 Aprendizaje, globalización y situaciones educativas	13
2.1.7 Globalización	14

2.1.8 De la descripción: Teorías sobre el juego	15
2.1.9 El juego como pre ejercicio, la teoría de K. Groos.	15
2.1.10 Conceptos del juego	16
2.1.11 El concepto juego motor	16
2.1.12 El juego motor en las clasificaciones de los juegos.	17
2.1.13 El juego de reglas	17
2.1.14 El juego	22
2.1.15 Esquema corporal	22
2.1.16 Coordinación motriz	23
2.1.17 Lateralidad	25
2.1.18 Percepción temporal	25
2.1.19 Percepción espacial	26
2.1.20 Estructuración espacio-temporal	27
2.1.21 Equilibrio	27
2.1.22 Psicomotricidad y equilibrio	28
2.1.23 En cuanto al desarrollo de las habilidades motrices	31
2.1.24 La motricidad gruesa	31
2.1.25 Percepción corporal y lateralidad	33
2.1.26 Desarrollo físico y motriz	34
2.1.27 Educación Psicomotriz	36
2.1.28 Fundamentos de la Educación Psicomotriz	37
2.1.29 Principio Metodológico de la Educación Psicomotriz	37
2.1.30 Objetivo de la Educación Psicomotriz en Preescolar	38
2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	39
2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS	40
2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	42
2.5 MATRIZ CATEGORIAL	44
CAPÍTULO III	45
3. MARCO METODOLÓGICO	45
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	45
3.2 MÉTODOS	46
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	48

3.4. POBLACIÓN	48
3.5. MUESTRA	48
CAPÍTULO IV	49
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
4.1.1 ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS	49
4.1.2 ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	61
4.1.3 Contestación de las preguntas de investigación.	74
CAPÍTULO V	76
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
CAPÍTULO VI	78
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	78
6.1. TÍTULO	78
6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	78
6.3. FUNDAMENTACIÓN	80
6.4 OBJETIVOS	86
6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA	87
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	88
6.7 IMPACTO	119
6.8. DIFUSIÓN	119
6.9 BIBLIOGRAFÍA	119
6.10 ANEXOS	120
	122

RESUMEN

La presente investigación se refirió al estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013. Propuesta alternativa. El presente Trabajo de Grado tuvo como propósito esencial determinar las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as, en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para la elaboración del marco teórico se recopiló la información de libros, revistas, internet. Luego se procedió a desarrollar el marco metodológico, con los respectivos tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos de investigación. La técnica que se aplicó fue la encuesta para las maestras y la ficha de observación a los niños del Jardín de Infantes investigado, luego de obtener los resultados se procedió al análisis e interpretación de resultados, tanto de la encuesta como de la ficha de observación, posteriormente se redactó las conclusiones y recomendaciones. Conocidos los resultados del presente trabajo de investigación, se desarrolló la propuesta alternativa, que contiene aspectos relacionados con las actividades lúdicas, para desarrollar la Psicomotricidad, con todos sus aspectos, esquema corporal, lateralidad, percepción espacial y temporal, desarrollo de la motricidad gruesa y fina. La clase se vuelve más interactiva y se hace más atractiva para el niño. En este sentido, entendemos por maduración psicomotriz el proceso global que implica el cuerpo y la mente y conduce a la persona a actuar frente a unas propuestas determinadas, mediante el dominio de su cuerpo (motricidad), y la capacidad de estructurar el espacio durante un tiempo determinado (ritmo). La propuesta contiene talleres de actividades lúdicas para mejorar y desarrollar aspectos relacionados con la motricidad gruesa y fina, que posteriormente significarán mucho, si la docente del paralelo los pone en práctica en el aprendizaje de la lecto- escritura y la pre-matemática.

ABSTRACT

The present investigation was referred to this study of recreational activities for teachers using the child psychomotor development in children / as of 3-4 years children's center "Jaime Burbano Alomía" during the period 2012-2013. Alternative proposal. The present work was aimed grade essential to determine the recreational activities that teachers use child psychomotor development in children / as in the teaching-learning process. For the elaboration of theoretical information was collected from books, magazines, internet. Then he proceeded to develop the methodological framework, with the respective types of research, methods, techniques and research tools. The technique was applied to the survey for the teachers and the children record the Kindergarten investigated after obtaining the results we proceeded to the analysis and interpretation of results of both the survey and the observation form subsequently drafted the conclusions and recommendations. Following the outcome of this research work was developed alternative proposal, which contains aspects of leisure activities, to develop the psychomotor, with all aspects of body image, laterality, spatial and temporal perception, development of gross and fine motor skills. The class becomes more interactive and more attractive to the child. In this sense, we understand the overall process psychomotor maturation involving the body and mind and leads a person to act against a certain proposals, by mastering her body (motor), and the ability to structure the space for a time (rhythm). The proposal includes workshops recreational activities to improve and develop aspects of gross and fine motor, a dessert that mean much if the parallel teaching of reading and writing learning, pre mathematician.

INTRODUCCIÓN

Los cambios de comportamiento en una persona nos están demostrando si ocurrió o está ocurriendo un proceso de enseñanza–aprendizaje, generalmente ligado con la Psicomotricidad y las estrategias lúdicas. Si bien es cierto, el movimiento humano es una de las primeras manifestaciones de expresión y de comunicación entre el ser y el medio en que vive, en el niño, la vida avanza con continuo movimiento, manifestando en gran medida, por comportamientos psicomotrices, tanto en su trabajo cotidiano como en el juego.

Para llegar a conocer y comprender cuáles son los elementos básicos de la psicomotricidad, se debe comenzar analizando qué es la psicomotricidad. Llegar a entender el cuerpo humano de una manera global, ya que la psicomotricidad es un planteamiento global de la persona, que puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. La psicomotricidad a lo largo del tiempo ha establecido unos indicadores para entender el proceso del desarrollo humano, que son básicamente, la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la orientación espacio temporal, el esquema corporal.

El objetivo de la psicomotricidad y de las actividades lúdicas es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo y del juego lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y las estrategias lúdicas

El presente trabajo de Investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I.- Se refiere al Planteamiento del Problema, Formulación del problema, Delimitación del Problema, Objetivos, General, Específicos, Justificación e Importancia.

El Capítulo II.- Abarca el Marco Teórico, que incluye la fundamentación teórica, Fundamentación Epistemológica, pedagógica, sociológica, Posicionamiento Teórico Personal, Glosario de Términos, Preguntas de investigación, Matriz categorial.

El Capítulo III.- Se refiere a la Metodología de investigación, consta de las siguientes partes: Tipo de Investigación, Métodos, Técnicas e Instrumentos, Población y muestra.

El Capítulo IV.- Trata sobre el Análisis e Interpretación de Resultados, Contestación a las preguntas de Investigación.

El Capítulo V.- Se refiere a las conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo VI.- Se refiere a la Propuesta Alternativa.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Desde tiempos remotos, hasta nuestros días, muchos filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos y otros estudiosos de diferentes ramas del saber humano, han elaborado diversas teorías acerca del juego y su lugar en la vida del hombre; y coinciden en atribuirle gran importancia para el desarrollo del niño/a, y considerarlo una actividad complementaria y necesaria, ya que los forma: física, psíquica, social y espiritualmente.

En los últimos años, en el sistema educativo ecuatoriano y especialmente en la provincia de Imbabura, y particularmente en el Centro “Jaime Burbano Alomía”, se ha venido realizando significativos esfuerzos para incorporar “la actividad lúdica”, como dimensión pedagógica y didáctica en la formación integral de los niños/as menores de cuatro años, que se encuentran formándose en este importante Centro de Educación Infantil. Es indiscutible que la atención al asunto de la actividad lúdica, para el desarrollo de la Psicomotricidad infantil debe ser transversal en todos los niveles de la educación, desde el Preescolar hasta la Universidad, es decir, en todas las etapas evolutivas importantes.

Sin embargo, la educación Infantil en este importante Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, constituye una sobresaliente importancia debido a las profundas influencias que ocasiona en el desarrollo infantil, siendo los primeros años de vida una de las etapas evolutivas de mayor relevancia para el desarrollo del ser humano.

A pesar de que la educación a nivel infantil ha tenido avances significativos en relación a la programación curricular y desarrollo de estrategias lúdicas relacionadas con el desarrollo Psicomotor infantil, todavía sigue siendo el eslabón débil del sistema educativo, donde faltan muchos caminos por recorrer, con respecto al desarrollo integral en los aspectos social, emocional, biológico, intelectual, psicomotriz, mediante una experiencia pedagógica y recreativa.

Al respecto se puede manifestar que, el juego en el infante, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto, que el docente debe conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

El juego es llamado el motor del desarrollo, esto porque para los niños es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades, satisface muchas de sus necesidades como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar, también favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales - perceptuales y habilidades físicas, que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales, y promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente en la sociedad nos encontramos en permanente cambio e inmersos en los lineamientos curriculares en relación a la Educación Infantil que establece el Ministerio de Inclusión Social, el mismo que estipula que debe propiciarse un desarrollo integral que abarca tanto la esfera cognitiva como emocional, social y psicológica del niño, poniendo énfasis en la importancia de la creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, que “posibiliten en el niño/a la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones. Antes de adentrarnos en esta problemática, quiero poner de manifiesto, sobre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del conocimiento de las diferentes áreas del currículo. El juego, como actividad constituye un medio idóneo para muchos de los objetivos de la formación integral de los niños/as, que la educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda, no solo para su satisfacción, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan su infancia, sino para utilizarlos como una de las vías importantes de influencia educativa en otras esferas de su desarrollo.

Luego de conocer la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz, se identifica las siguientes causas que configuran el problema de investigación. El juego no es bien aprovechado por las docentes, las docentes no toman con responsabilidad el uso didáctico del juego en aprendizaje de los niños/as. Las docentes, no actualizan sus conocimientos con respecto a las actividades lúdicas. Las actividades lúdicas se las utiliza como un pretexto para no trabajar con los niños/as, más bien aprovechan ese momento para realizar tareas administrativas. Las educadoras que están al frente del cuidado de los niños desconocen la clasificación, objetivos de las actividades lúdicas. No se desarrollan todas sus capacidades básicas y afectivas por la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas. Luego de conocer las causas surgen algunos efectos en los niños/as, clases aburridas por la monotonía de los juegos, niños desmotivados que se distraen con facilidad, por no utilizar la

promotora las actividades lúdicas adecuadas, poca predisposición para realizar las actividades lúdicas por la escasa variedad de juegos, escaso desarrollo de la creatividad, los niños no mantienen la disciplina. Al respecto, se puede resaltar los beneficios del juego en la formación integral del niño/a, a través de conceptualizaciones que han realizado numerosos autores a lo largo de la historia. El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo, que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Delimitación de la Unidad de observación.

El presente trabajo de investigación se realizó con las docentes y con los niños/as, de 3 a 4 del Centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, de la ciudad de Otavalo.

1.4.2 Delimitación espacial

EL presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el Centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, de la ciudad de Otavalo.

1.4.3 Delimitación temporal

El Trabajo de Grado se realizó en el período del año académico 2012-2013.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

Determinar las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

1.5.2 Objetivos específicos

- Analizar el grado de conocimiento sobre las actividades lúdicas que tienen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.
- Diagnosticar el tipo actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

- Observar el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.
- Elaborar una Guía didáctica de actividades lúdicas y desarrollo Psicomotriz para las docentes del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.
- Socializar la Guía didáctica de actividades lúdicas y desarrollo Psicomotriz para las docentes del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

1.6 JUSTIFICACIÓN.

El avance de las ciencias humanísticas han puesto de relieve una mejor comprensión del hombre en su desarrollo individual y social, destacando la necesidad de estimular y educar a los niños/as oportunamente, para lograr el desarrollo de todas sus capacidades y satisfacer sus necesidades básicas y afectivas, lo que hace que se tomen muy en cuenta desde las tempranas edades. Con todos estos antecedentes se hace necesario una actualización y capacitación permanente por parte de las docentes, con respecto a las actividades lúdicas, porque en esta etapa estas actividades juegan un papel muy importante en el quehacer educativo del infante. La maestra en estos niveles debe tener amplios y profundos conocimientos con respecto a la conceptualización del juego, a las etapas del juego, a los tipos del juego, a las características del desarrollo del niño/a en edad preescolar, el papel del juego en el currículo, en fin un sinnúmero de aspectos que debe conocer, para estar bien fundamentada con respecto a la utilización del juego. Con esta aclaración las docentes ofrecerán cambios metodológicos en el Centro Infantil donde trabajan, impartiendo una educación de calidad, con la utilización adecuada de las estrategias lúdicas, para un buen desarrollo psicomotriz.

Al respecto, se manifiesta que los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

Con la realización del presente trabajo de investigación, los niños/as del Centro de desarrollo infantil despertarán mayor interés por el aprendizaje por las diferentes áreas de formación, se encontrarán siempre motivados y predispuestos en realizar las diferentes actividades que su maestra le plantea.

Los beneficiarios de este trabajo de investigación fueron la Institución investigada: “Jaime Burbano Alomía”, Las Autoridades, Las docentes y especialmente los niños/as, que se forman en este importante Centro. Luego de conocer los resultados se elaboró una Guía metodológica de actividades lúdicas, la misma que ayudó a desarrollar la Psicomotricidad de los niños/as.

1.7 FACTIBILIDAD.

El presente trabajo investigativo es factible de realizarlo, ya que se cuenta con el tiempo suficiente para realizar esta importante investigación, además se cuenta con el apoyo de Autoridades del Jardín y Docentes de la institución investigada, con lo que respecta a costos resulta económicamente acorde a la realización y culminación del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación epistemológica

Teoría Constructivista.

Según, Coll C., (2007), manifiesta que: “La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no solo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices” (pág.15).

Según, Coll C., (2007), manifiesta que:

El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad. Para la concepción constructivista aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender. Esa elaboración implica aproximarse a dicho objeto o contenido con la finalidad de aprehenderlo; no se trata de una aproximación vacía, desde la nada. Sino desde las experiencias, intereses y conocimientos previos que presumiblemente pueden dar cuenta de la novedad (pág. 15).

Al respecto se manifiesta que el constructivismo es una teoría del conocimiento e indica que el aprendizaje es esencialmente activo. Un

niño/a de los centros investigados que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales.

2.1.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría Cognitiva

Según, Berger K., (2007), aclara que: “Una de las principales teorías cognitivas es la teoría del procesamiento de la información, que se centra en la activación paso a paso de diferentes partes del cerebro, desde la percepción sensorial hasta el análisis y la exposición sofisticados. La teoría cognitiva que enfatiza la estructura y el desarrollo de los procesos de pensamiento” (pág. 45).

Jean Piaget, (1996 - 1980), citado por Berger K., (2007), manifiesta que: “Piaget, científico suizo fue el gran precursor de la teoría cognitiva.

Piaget se había formado dentro de las ciencias naturales, y su especialidad académica era el estudio de los moluscos, con lo que aprendió a ser meticuloso en sus observaciones” (pág. 46).

Se suponía que Piaget determinaría la edad en que la mayor parte de los niños puede responder cada pregunta correctamente, pero lo que más llamó su atención fueron las respuestas equivocadas de los niños.

Piaget llegó a la conclusión de que comprender cómo piensan los niños es mucho más revelador de la capacidad mental que conocer que saben. El interés de Piaget en el desarrollo cognitivo crecía a medida que observaba a sus hijos, desde las primeras semanas de vida (pág. 46).

A partir de su trabajo, Piaget desarrolló la tesis central de su teoría cognitiva: de qué modo el pensamiento de los niños cambia con el tiempo

y la experiencia, y que esos procesos de pensamiento siempre influyen sobre la conducta.

2.1.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Teoría Naturalista

La fase evolutiva que comprende la etapa materna y preescolar es un periodo de inmensos cambios, que implica crisis, con avances y retrocesos, en una búsqueda constante por lograr el equilibrio y la adaptación entre los distintos procesos de asimilación del mundo exterior y la acomodación de los esquemas y estructuras con las que se cuenta.

El perfil del niño preescolar responde a la concepción curricular adoptada, centrada en el niño; con esto se aspira a formar un niño participativo, autónomo, espontáneo, creativo y crítico.

Según, Zapata O., (1998), manifiesta que: "El jardín de infantes debe concebirse como un instrumento para desarrollar plenamente todas las facultades de la personalidad preescolar (pág. 13).

La concepción humanista propiamente dicha, modelo creativo el cual está centrado en la persona y no en las relaciones de poder y autoridad; por ende, el poder es distribuido y compartido entre todos los miembros del grupo.

La relación es íntima, humana y horizontal, condición básica para el desarrollo pleno de la personalidad. Hay respeto incondicional a la persona ya el derecho de elegir "ser persona" (pág. 13).

El educador debe poseer un conocimiento cabal de las principales características evolutivas en los niveles: biológico, psicológico y social, de modo que la educación no obstaculice el desarrollo, la capacidad

creadora ni la libertad espontánea propia del niño en esta etapa tan plástica de la vida.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Teoría Socio crítica.

Según, Carretero M., (2005), manifiesta que: “El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura. Es cierto que la teoría de Piaget nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia; también lo que es poca su aportación al respecto (excepto una formulación muy general), de que el individuo desarrolle su conocimiento en un contexto social” (pág. 28).

Según Carretero M. (2005) considera que:

Precisamente, una de las contribuciones esenciales de Vigotsky ha sido concebir al sujeto como ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista, y al conocimiento como un producto social. Quizás uno de los más significativos es el que postula que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, entre otros), se adquieren primero en un contexto social y luego se interiorizan. Pero precisamente esta interiorización es producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social (pág. 28).

Al respecto, se puede manifestar que el conocimiento de los niños/as es un proceso interpersonal que queda transformado en otro interpersonal. En el desarrollo cultural del niño, todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos y están dentro de un contexto social; el niño/a va aprendiendo, observando lo que sus amigos o padres de familia le van enseñando, es decir, van adquiriendo o asimilando su conocimiento producto de la interacción social.

En estas edades tempranas no considerado al proceso de aprendizaje como una actividad individual, sino más bien social. Se ha comprobado que el niño/a aprende de forma más eficaz cuando lo hace en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros de aula y el contexto que le rodea. Expresado de otro modo, en la educación pre escolar las maestras deben considerar algunos mecanismos de carácter social, los cuales estimulen y favorezcan el aprendizaje.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Según el Código de la Niñez y Adolescencia (2007)

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

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

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados, y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto, se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

El presente proyecto se fundamenta en el Código de la Niñez y la Adolescencia, para lo cual se ha tomado algunos artículos y literales

importantes acerca de los derechos y obligaciones de la sociedad, familia y el niño/a. Estos artículos fueron promulgados en el Registro Oficial, con el propósito de regular su funcionamiento en la sociedad con respecto a los derechos de los niños, la educación en otros aspectos.

2.1.6 Aprendizaje, globalización y situaciones educativas

Aprendizaje

Según, Martí T., (2007), dice que:

La educación del desarrollo psicomotor de los niños y niñas debe programarse como cualquier aspecto del currículo, de aprendizaje. No ha de ser una programación rígida, sino abierta y flexible, pero sistemática. El maestro debe llevarla a la práctica basándose en una buena secuenciación de contenidos, y contando con los conocimientos y recursos necesarios para ser capaz de programar y, posteriormente, saber adecuar el diseño inicial a la realidad que se manifiesta en la respuesta del grupo y de cada niño (pág. 32).

En la elaboración de una unidad didáctica o proyecto de investigación, es necesario tener en cuenta los tres niveles de contenido psicomotor:

1. Habilidades, estrategias y procedimientos.- Es decir, habilidades y estrategias psicomotoras de los niños que favorecen el desarrollo de las capacidades y los aprendizajes.
2. Nociones y conceptos.- Las nociones que hay que ir conociendo mediante la acción interiorizada y los conceptos que se han de ir formando a partir de lo que se descubre en relación con una serie de experiencias significativas.
3. Actitudes.- Aquellas que hay que ir desarrollando con respecto a las propias necesidades y a las capacidades motrices y psíquicas de orden cognoscitivo o relacional.

2.1.7 Globalización

Según, Martí T., (2007), dice que:

Conviene destacar el concepto, para nosotros fundamental, de globalización de la educación psicomotriz. La psicomotricidad puede considerarse el sustrato vivencial para el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad de los niños y niñas. Por eso, insistimos en que una educación psicomotriz eficaz y coherente no puede ser únicamente una materia que se imparte a una hora fija, sin vincularla con el resto de actividades escolares, sino que debe formar parte de una educación global que interaccione adecuadamente con las demás áreas o materias educativas (pág. 32).

Al mismo tiempo, pensamos que si bien en un proyecto del centro de educación infantil y primaria, no se puede olvidar los planeamientos de la educación psicomotriz, tampoco se ha de sobrevalorar en relación con el resto del currículo y los aprendizajes. Tanto en un caso como en el otro los resultados pueden conducir a la falta de armonía en el aprendizaje del alumnado.

Según, Martí T., (2007), dice que:

Por otro lado, consideramos evidente que durante los primeros años de escuela, cuando los niños se enfrentan a cualquier realidad nueva para ellos, están en situación de avanzar en diferentes campos a la vez, como puede ser el de la lengua oral o escrita, el del razonamiento o el de los lenguajes musical o plástico, por ejemplo. Cualquier experiencia tendrá eco en diversos campos de conocimiento.

Por eso, pensamos que en una educación educativa correctamente diseñada, se da la globalización; seguramente, algunas veces incluso en contra de las intenciones demasiado parciales de algunos docentes. Siendo así, pues, se trata que los educadores nos acostumbraremos a planificar las intervenciones educativas contemplando el conjunto de áreas y materias que confluyen en ellas, a fin de optimizar un proceso evolutivo armónico y una consolidación de capacidades y aprendizaje equilibrados (pág. 33).

2.1.8 De la descripción a la explicación: Teorías sobre el juego

Según, Omeñaca R., (2004), aclara que: “El juego es una actividad que va unida a la condición humana. Su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto ni de una sociedad determinada. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización” (pág. 12).

Sin embargo, lo lúdico, con frecuencia ha demostrado por considerarse ser carente de finalidad. Con acierto señala E. Trigo, (1994), al respecto: “A lo largo de nuestra historia la parte lúdica de la experiencia humana ha querido ser ocultada. La búsqueda de lo utilitario puede ser la causa de este olvido del espacio – tiempo que los humanos han dedicado a lo imaginario”. Este miedo a la fantasía, a la libertad, es lo que ha motivado a los diferentes estados a aplastar el juego, la fiesta, y a tratar de reglamentarlo en todas sus manifestaciones. Solo lo que se rige por normas se puede controlar”. La valoración positiva del homo ludens se ha ceñido a momentos concretos del pensamiento humano.

2.1.9 El juego como pre ejercicio la teoría de K. Groos

Según, Omeñaca R., (2004), manifiesta que: “El juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa: allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega por propio impulso y sin ningún fin exterior sus inclinaciones, nos vemos ante las manifestaciones más primarias del juego”, señala (pág. 13).

Pero a partir de estas acciones primarias que obedecen a un impulso instintivo, el niño pone en juego actividades que contribuyen al desarrollo de capacidades que le permitirán desenvolverse en su vida adulta. La actividad lúdica posee, en consecuencia, un carácter de anticipación funcional, de práctica previa de diferentes habilidades para su posterior uso.

2.1.10 Conceptos del juego

Según, Omeñaca R., (2004), dice que: “Los conceptos vinculados al juego pueden estar relacionados con la propia estructura de la actividad lúdica (reglas, organización del espacio de juego, entre otras), o con otros aspectos sobre los que se desea incidir a través de ella (esquemas motores básicos, elementos orgánicofuncionales relacionados con el movimiento, entre otras)” (pág. 29).

Unos y otros deben quedar conectados con el juego a través de una relación de funcionalidad. Este hecho los convertirá en más relevantes puesto que van a resultar útiles de cara a la participación en la actividad lúdica. Los contenidos se aprenderán, así, de un modo significativo y contextualizado, y no como entes aislados y desconectados de la realidad inmediata.

La información relativa a aspectos conceptuales debe estar dotada, por otra parte, de un sentido lógico que permita cimentar los nuevos aprendizajes sobre los conocimientos previos del alumno.

2.1.11 El concepto juego motor

Según, Navarro V., (2002), indica que:

No es habitual encontrar definiciones de juego motor; es un tipo de juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad social. Como observamos al incluir y distinguir dentro del concepto la actividad sensorio motriz. De esta manera, en la definición anterior, y a propósito de una explicación acerca del deporte, dice: “en el ámbito del deporte el término comprende todo el abanico de formas de juegos dinámicas, desde los juegos menores (juegos deportivos), hasta los deportes colectivos”. No cabe duda de que esta definición trata de un juego motor organizado sobre la regla, y cuyo dinamismo, de formas y de participantes, le caracteriza frente a otros juegos

que, a pesar de entrenar motricidad, no incluye estas variables (pág. 140).

2.1.12 El juego motor en las clasificaciones de los juegos

Según, Navarro V., (2002), aclara que: “Históricamente, el concepto de juegos motores ya es mencionado por GutsMuths en su obra “Juegos para el ejercicio y esparcimiento del cuerpo y del espíritu”, al conceptualizar y clasificar los juegos, sin embargo, el uso de juego motor se vinculó más a un tipo de juegos que a criterios teóricos, a partir de los cuales, y de manera consecuente, organizarlos; se trata de una distinción de fondo: criterios de análisis frente a criterios de distinción” (pág. 143).

El criterio de significación motriz no es aplicable directamente a las categorías de juegos, porque es un criterio interno, no inter categoriza, porque todas lo pueden poseer, o no. Así, un juego de construcción puede ser o no significativo desde el punto de vista motor; igualmente, ocurriría con un juego simbólico motor, o un juego sensorio motor, o un juego de reglas en carro; sin embargo, muchos juegos suelen comportar significación motriz, con los juegos de persecución, de lanzamiento y pases, de estrategias de invasión, entre otros

2.1.13 El juego de reglas

Según, Navarro V., (2002), manifiesta que:

El juego de reglas es uno de los periodos de juego que cuenta con menor dedicación por parte de la literatura específica y la investigación, la razón parece ser que este tipo de juego está más próximo, en parte, al comportamiento del adulto, está muy vinculado a lo social y a lo cultural, pudiendo suponer esto de menor interés científico. Sin embargo, el juego de reglas da acceso a la realidad social y viaja de la imposición e

imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como medio para la relación entre las personas que juegan. En este apartado, nos ocuparemos en describir cómo es el proceso de la regla a través de la edad y también cómo es la calidad de cada uno de sus diferentes pasos; ello supondrá el estudio pormenorizado de la regla y su vínculo con el desarrollo moral. Finalmente, relacionaremos el juego motor como el juego de reglas, el juego deportivo, los juegos cooperativos, los juegos alternativos y valoraremos la presencia de la motriz como fuente y organización de estas actividades. En conjunto, se trata de acometer el juego motor de reglas, integrando el desarrollo cognitivo y moral, y su contexto sistemático lúdico específico (pág. 162).

2.1.13.1 El juego simbólico

Según, Navarro V., (2002), dice que:

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida. El juego simbólico también puede presentar otras denominaciones, como juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido, pero todas ellas tienen algo en común, el uso de símbolos para jugar. Es nuestro caso, utilizaremos la denominación juego simbólico en reconocimiento a Piaget por su aportación al estudio de este tipo de juego. Piaget organizó este gran periodo del juego en tres estadios de la siguiente forma: (pág. 150),

- Estadio I: (2 – 4 años). Caracterizado por la irrealidad. Sub-estadios: esquemas simbólicos, sobre objetos nuevos, asimilación simple de un objeto a otro, combinaciones simbólicas variadas.
- Estadio II: (4 – 7 años). Caracterizado por desaparición de la deformación de la realidad; representación imitativa de la realidad; comienzo del simbolismo colectivo.

- Estadio III (11 – 12 años). Caracterizado por el decaimiento del simbolismo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformante y cada vez más cercanas al trabajo continuo y adaptado.

2.1.13.2 El juego sensorio motor.

Según, Navarro V., (2002), aclara que:

La denominación juego sensorio motor no se comparte, en muchos casos le denomina juego funcional aludiendo a que el juego sensorio motor es más bien actividad sensorio motriz ya que no existe en un comienzo intención ni capacidad de simbolizar; es decir, solamente promovería esquemas motrices, como propone Piaget, y por lo tanto, deberíamos convenir que no es realmente juego. Los estudios realizados posteriormente sostienen que ya existe, en este periodo, la permanencia del objeto, y por lo tanto, algún concepto de causalidad, lo que implica capacidad para manejar símbolos. También se discute la imitación visible; es decir, la utilización que hace el niño de partes de su cuerpo que no ve, como la boca, que apunta a aparecer antes de lo afirmado por Piaget, al igual que la imitación diferida, o capacidad de imitar una acción que vio antes, que se constata ya a los catorce meses. También el niño, antes de lo mencionado por Piaget, parece disponer de cierta memoria que aseguraría la posibilidad de reconocimiento de algo pasado, además de llamar la atención acerca del hecho de que la memoria se potencie si el suceso implica placer (pág. 148).

2.1.13.3 Los juegos cooperativos

Según, Navarro V., (2002), dice que:

Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a los otros, solamente que han sido relegados por la cultura dual, que nos ha

enseñado que los juegos de enfrentamiento con el ganador es necesario y queda bien explícito en el desarrollo del juego, es el modelo por excelencia. Obviamente, esta idea cultural preconcebida obedece a una forma de pensamiento, no es el único modelo como, a veces, podría parecer. Para los defensores de esta opción, la mejor manera de cometer este problema de la difusión lúdica denominada, no es otra que practicar juegos cooperativos, capaces de romper los esquemas habituales de los juegos conocidos. Critican la rigidez, organización y complejidad de los juegos convencionales, y aboga por liberar a los niños con el único objetivo del disfrute y la descarga de presión (pág. 221).

2.1.13.4 El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes.

Según, Ruiz F., (2003), manifiesta que: “Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego, o la considera como actividad integrada: juego-trabajo” (pág. 34).

De las palabras anteriormente referidas, se desprende la importancia que tendrá el juego para el desarrollo integral del niño, no solo desde el punto de vista motor, sino también desde la perspectiva intelectual, afectiva, como social. De esta manera, el juego en la infancia, tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. En la misma línea nos dice que el juego es, fundamentalmente un medio de aprendizaje. A partir del juego se puede hacer llegar al niño, aprendizaje que de otro modo no sería interesante para él, ya que el juego es una actividad que le produce placer, y por lo tanto, estará dispuesto a aprender todo lo que sea necesario para tener éxito en sus juegos. De

esta forma el niño, a través de su juego no solo se divierte o “pasa el rato”, sino que consigue una serie de objetivos que mediante ninguna otra actividad podría alcanzar: consigue hacerse al mundo exterior (socialización), conquista su independencia y el conocimiento de sí mismo como ser activo, aprende procesos y los observa, entre otros (pág. 34).

Según, Molina, (1990), son muchas las capacidades que se pueden desarrollar a través del medio lúdico. Así, nos encontramos las siguientes mejoras:

- Desarrollo motor (físico): el ejercicio que el niño activo necesita le viene dado por el juego de la mejor manera. El juego favorece: el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo, entre otros.
- Desarrollo psicológico: el juego desempeña una función catártica, liberando al niño de sus tensiones internas y favoreciendo la formación de una personalidad equilibrada.
- Desarrollo mental: a nivel mental, la actividad lúdica fomenta el desarrollo de la imaginación, creatividad y fantasía, así como la inteligencia y mejora el rendimiento escolar.
- Desarrollo social: el juego es el paso previo y definitivo para la plena socialización del niño, desde su nacimiento, el niño va integrándose en el mundo de los adultos, ya conquistando su independencia, a través de la actividad lúdica. En los juegos sobre todo cooperativos, el niño ha de pensar en los demás, aceptando sus actividades y propuestas de juego y reaccionando con flexibilidad antes las mismas. Es decir, el niño en los juegos va abandonando paulatinamente las formas de comportamiento egocéntricas.
- Desarrollo del lenguaje: en el juego como los demás, o de imitación de otras personas, es evidente que el niño necesita del lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas (y que mejor forma para desarrollar la capacidad lingüística que hablando).

Podemos ir comprobando la importancia que llega a tener el juego como instrumento educativo, por lo que debemos introducirlo en la escuela. Sin embargo, y como afirma Lamour, (1991): la historia no nos ofrece ningún sistema educativo esencialmente centrado en el juego, aunque los fundamentos ligados a las virtudes propias de la actividad lúdica sean los siguientes:

- El juego es espontáneo (se elimina el esfuerzo de aprender).
- El juego es actividad.
- El juego es gasto de energía.
- El juego es catarsis (canalizando los instintos).
- El juego es una formación de la persona (pág. 38).

2.1.14 El juego

Según, Da Fonseca V., (2000), aclara que: “El juego, en el fondo, da respuesta a la misma finalidad de la psicomotricidad, es decir, la exploración de las posibilidades exteriores y el descubrimiento de las posibilidades funcionales. La actividad lúdica es una pantalla en la que se proyecta lo que ocupa y la sensibilidad del niño (pág. 376).

2.1.15 Esquema corporal

Según, Diaz N., (2006), indica que:

En psicomotricidad se le da el nombre de “esquema corporal” a la representación mental o conocimiento que tenemos del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y sus posibilidades de acción.

La estructuración del esquema corporal, se organiza en torno a una correspondencia continuamente enriquecida entre el exterior y el interior

del individuo que evoluciona lentamente en función de la maduración del sistema nervioso, de la estimulación sensorial, de las experiencias motrices, del constante intercambio con el medio ambiente, y por último, de las relaciones afectivas con los adultos que aceptan, aman, rechazan o ignoran el cuerpo del niño, formándose así un sentimiento de aceptación o rechazo. Este es un proceso constante, dinámico, que se conquista, se transforma y se flexibiliza o se rigidiza dependiendo de las experiencias que proporcione el entorno.

El descubrimiento progresivo del cuerpo se produce con la apropiación de la acción, es decir, que mediante el movimiento el niño se hace consciente de sí mismo. Por esta razón, es indispensable la concordancia de los datos que los niños captan mediante sus sentidos, con los datos posturales y kinestésicos. Debido a esto, la adquisición del esquema corporal no puede reducirse a un aprendizaje mecánico en el que únicamente se ven y se nombran las distintas partes del cuerpo, sino que debe haber una vivencia del movimiento en la que el pequeño juegue, mueva, toque, observe, descubra, nombre, piense, identifique, represente, dibuje y modele su cuerpo y el de los demás.

La estructuración del esquema corporal, se completa hacia los 12 años, y es a partir de ese momento que los aspectos psicomotores aprendidos, han de formar la plataforma para el desarrollo de procesos superiores de pensamiento, de habilidades creativas y expresivas que pueden enriquecerse e incrementar a lo largo de toda la vida.

2.1.16 Coordinación motriz

La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de realizar una gran variedad de movimientos en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que nos permiten realizar con precisión diversas acciones (pág. 18).

Podemos clasificar la coordinación motriz de la siguiente manera:

- a) **Coordinación dinámica general:** son aquellos movimientos en los que se requieren del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamiento, es decir, la marcha, la carrera, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones.

- b) **Coordinación viso-motriz:** se refiere a los movimientos ajustados por el control de la visión. Las actividades de coordinación viso-motriz, son aquellas en las que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecua para lograr la ejecución precisa de la acción.

El lanzamiento y la recepción son las actividades visomotoras por excelencia. El lanzamiento es una conducta que surge antes que la recepción, hacia los seis meses de vida, en la que se da un desprendimiento burdo y sin control del objeto que el pequeño tiene en sus manos. La recepción es una acción más compleja y se entiende como la interrupción de la trayectoria de un móvil, lo cual requiere de la sincronización de las propias acciones con el objeto en movimiento. Podemos incluir dentro de esta área todas las actividades en las que se debe coordinar el movimiento para lograr el manejo de diversos objetos como pelotas, palos, globos, telas, aros, entre otros.

- c) **Coordinación óculo-manual:** se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura. El desarrollo de la coordinación ojo-mano, comienza desde que el bebe sigue un objeto con la vista, pero es incapaz de alcanzarlo con su mano; manos y ojos aún no tienen relación entre sí. Cuando el niño mira de la mano al objeto y del objeto a la mano, se establece la relación y entonces puede atrapar el objeto, iniciando así un maravilloso proceso a partir del cual el niño adquiere el dominio de los objetos a través de la manipulación (pág. 19).

2.1.17 Lateralidad

Según, Rigal R., (2006), dice que:

A pesar de que disponíamos de varias estructuras anatómicas iguales y simétricas, funcionalmente hablando preferimos utilizar la mayoría de las veces una más que la otra, ya sea la mano para escribir, el ojo para mirar por un telescopio o el oído para escuchar por el teléfono. La lateralidad designa la preferencia de uso de una de las partes iguales del cuerpo y la lateralización define el proceso por el cual se establece esta diferencia. El reconocimiento y la identificación de la derecha y la izquierda no forman parte de la lateralidad: estos elementos ocupan su verdadero lugar, en la organización espacial. La lateralidad viene determinada en gran medida en el momento de nacer y pertenece al ámbito del predominio hemisférico funcional; al mismo tiempo, tomamos conciencia de la existencia de las dos partes simétricas de nuestro cuerpo, La parte derecha y la izquierda: la mano derecha, el oído izquierdo. La identificación derecha-izquierda es un conocimiento. Se adquiere por aprendizaje y por etapas a partir de una edad determinada y pertenece al ámbito de la cognición; es la aplicación de los términos derecha e izquierda a ambos lados del cuerpo y el uso de las direcciones derecha e izquierda para orientarnos; “a mi derecha, a tu izquierda; a la derecha de Pablo, a la izquierda de Luisa; en el cruce, giras a la derecha” (pág. 193).

2.1.17.1 Tipos de lateralidad

Según, Varios Autores, (2006), indican que:

Podemos diagnosticar cuatro tipos de lateralidad:

- **Predominio homogéneo de uno de los lados, diestro o zurdo:** este caso es el más frecuente, siendo en nuestra cultura el diestro el mayor porcentaje.

- **Ambidiestros:** en este caso se utiliza con igual dominio ambos lados. Suele ser problemático, puesto que las habilidades y las destrezas exigen una lateralidad definida, diestra o zurda
- **Lateralidad invertida:** es el empleo de la mano derecha en niños que tiene una inclinación zurda. Este caso es fruto de la influencia ambiental.
- **Lateralidad cruzada:** corresponde a niños que tienen un predominio distinto a nivel de rostro, a nivel de miembros superiores o a nivel de miembros inferiores (por ejemplo: un niño con predominio de la mano derecha y el pie izquierdo). (pág. 299).

2.1.18 Percepción temporal

Según, Varios Autores, (2006), aclaran que: “La percepción temporal merece una importancia especial, porque esta capacidad de apreciar velocidades y ritmos está muy relacionada con el movimiento, el tiempo se puede definir como la duración que separa dos percepciones espaciales” (pág. 320). La educación de la percepción temporal no solo actúa en el ámbito perceptivo sino también cumple una función importante en el plano de la ejecución motriz. La organización del tiempo depende de dos capacidades: percepción temporal y ajuste motor.

2.1.19 Percepción espacial

Según, Varios Autores, (2006,) dicen que:

Al igual que la percepción temporal, se le debe proporcionar al niño experiencias de movimiento para que descubra y construya su propia organización espacial. Asimismo, tener una buena percepción espacial da lugar a un adecuado desarrollo afectivo, intelectual y

motriz. “El niño, en un primer momento, entiende el espacio como un esquema de acción, para, posteriormente pasar a vivirlo y entenderlo como esquema racional de pensamiento. En unos primeros momentos, el niño vive el espacio referido a sí mismo y a su propio cuerpo, más adelante lo entiende atribuyéndole direccionalidad y la orientación referida a los diferentes objetos independientemente de si mismo” (pág. 321).

2.1.20 Estructuración espacio-temporal

Según, Varios Autores, (2006), manifiestan que:

Todas las actividades están sujetas a estos dos conceptos: el espacio y el tiempo. Cualquier movimiento se realiza en un espacio y a la vez consumimos un tiempo.

El espacio que ocupamos con nuestro propio cuerpo nos sirve como referencia para estructurar el espacio del mundo exterior. El hecho de utilizar el espacio que nos rodea mediante todo tipo de habilidades motrices nos permite tomar conciencia de este espacio (pág. 322).

2.1.21 Equilibrio

Según, Regidor R., (2005), dice que:

El sentido de equilibrio nos proporciona una orientación permanente en las tres dimensiones del espacio. Para ello, usa diferentes estructuras. De todas ellas, el aparato vestibular del oído interno es el órgano más específico del equilibrio. Allí se capta la información de la situación espacial de la cabeza, de las distintas partes del cuerpo y de la presión ejercida sobre cualquier zona de la piel. Un complejo proceso que consigue que tenga lugar el milagro del equilibrio.

Todas estas impresiones captadas a través de los sentidos son transmitidos al cerebelo y a los centros nerviosos superiores. Allí cada uno de nosotros las coordinamos y las integramos, desencadenando los actos motores precisos para que tenga lugar el movimiento. El cerebelo es el órgano que regula el equilibrio, la postura y la marcha.

La coordinación del movimiento y el equilibrio son funciones propias del sistema nervioso. Durante los primeros momentos de vida el niño recibe multitud de estímulos, que van constituyendo las conexiones entre los centros nerviosos implicados en la percepción del equilibrio y los que coordinan la musculatura. Esas conexiones comienzan a establecerse a partir del sexto mes de embarazo. Cuando más conexiones se formen, más rápidamente irá adquiriendo el niño sus habilidades motoras al gatear, reptar, andar y correr (pág. 148).

2.1.22 Psicomotricidad y equilibrio

Según, Regidor R., (2005), indica que:

El equilibrio corporal es el conjunto de nuestras reacciones a la gravedad, es decir, nuestra adaptación a las necesidades de andar con dos pies y a los desplazamientos en posición erecta. Para realizar cualquier acción o desplazamiento es condición indispensable tener bien desarrollado dicho equilibrio corporal.

El sentido del equilibrio es algo complejo ya que hay un flujo constante de información entre los sentidos y el cerebro y viceversa, acerca de la posición y movimiento de todo el cuerpo. El principal órgano de percibir la posición y el movimiento del cuerpo es el laberinto situado en el oído interno. El sistema nervioso controla la información que procede del laberinto, de cada oído, con la que controla la musculatura del cuerpo,

ojos y cabeza. La coordinación de toda esta información también implica a otros centros nerviosos como son el cerebelo y los núcleos vestibulares.

La maduración del sentido del equilibrio es más lenta que la de los demás sentidos, ya que participan un gran número de centros nerviosos y sus conexiones son más complejas. Así podemos decir que hacia finales del sexto mes de embarazo comienza a funcionar, aunque madura bastante más tarde, varios años después del nacimiento. El desarrollo del equilibrio es muy importante, ya que influye de forma muy directa en el tono muscular del niño y en el desarrollo de su coordinación motora. Existen numerosos estudios que demuestran que la estimulación del sentido del equilibrio fomenta y acelera la constitución de las complejas conexiones en las diversas áreas del sistema nervioso (pág. 149).

2.1.22.1 Conceptos de psicomotricidad:

Aspectos fundamentales.

Según, Comellas M., (2003), indica que:

Cuando hablamos de psicomotricidad hacemos referencia al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivo motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad.

En este sentido, entendemos por maduración psicomotriz el proceso global que implica el cuerpo y la mente y conduce a la persona a actuar frente a unas propuestas determinadas, mediante el dominio de su cuerpo (motricidad), y la capacidad de estructurar el espacio durante un tiempo determinado (ritmo). Este proceso involucra finalmente la globalidad en un

proceso de interiorización y abstracción. Por lo tanto, es preciso un proceso vivencial y de experimentación a través del cuerpo.

El trabajo psicomotor es la síntesis que debe producirse, desde la más tierna infancia, de las vivencias sensoriales, motrices, intelectuales y afectivas, para permitir la construcción de los aprendizajes a través de las vivencias de los niños en cualquier actividad espontánea o planteada específicamente.

Para que ocurra este proceso es necesaria una maduración global de todos los componentes que intervienen, por lo que se debe estimular:

- La madurez motriz.
- El proceso sensorio perceptivo.
- La toma de conciencia de cada una de las actividades que se realizan y de su relación con vivencias anteriores, de forma que se vayan relacionando y permitan la construcción progresiva del conocimiento del entorno.
- La verbalización de estos procesos.
- La comprensión de lo que implica en el espacio con respecto a sí mismo y a los demás (pág. 9).

Aunque estos componentes que constituyen la globalidad del área psicomotriz se dan de forma simultánea, la adquisición de uno de ellos no garantiza la adquisición y la maduración de los demás, por lo que pueden producirse desarmonías en el proceso evolutivo global. Por ello, consideramos fundamental tener un conocimiento de cada uno de dichos aspectos, que de forma sistemática y programada, garantiza su maduración y dominio, factor que favorecerá la globalidad del desarrollo psicomotor y, al mismo tiempo, incidirá en el proceso madurativo global del niño. En este sentido, planteamos de forma estructurada, los diferentes componentes y su interrelación a fin de poder comprender las incidencias y repercusiones de cada uno de ellos (pág. 10).

2.1.23 En cuanto al desarrollo de las habilidades motrices podemos decir que:

Según, Clavijo R., (2005), dice que:

- a) El desarrollo de la motricidad gruesa está más influenciado por la maduración, mientras que el desarrollo de la motricidad fina está más determinado por el aprendizaje.
- b) El desarrollo de la motricidad gruesa está más influenciado por el aprendizaje, mientras que el desarrollo de la motricidad fina está más determinado por la maduración.
- c) Tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina están determinadas únicamente por la maduración.
- d) Tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina están determinadas únicamente por el aprendizaje (pág. 32).

2.1.24 La motricidad gruesa

Según, Stassen K., (2006), manifiesta que:

La motricidad gruesa abarca los grandes movimientos corporales como correr, trepar, saltar y lanzar- mejora notablemente. Si Ud. observa a los niños mientras juegan, verá que los niños de 2 años se caen y a veces chocan contra los objetos que están en el lugar. Pero también verá a los niños de cinco años que son hábiles y armoniosos (pág. 234).

En la actualidad, la mayoría de los investigadores piensan que distintas conexiones encefálicas sustentan la lectura, la matemática, entre otros, y ya no se considera que la motricidad constituya la base para todas las otras habilidades. La motricidad es importante por otras razones: el ejercicio para la salud; el movimiento para la autoestima y el buen ánimo; los deportes para la cooperación y competencia; el dibujo y la

escritura para la autoexpresión con respeto a las habilidades motoras, en general los niños aprenden más de otros niños que de que les enseñan los adultos. Esta es una de las muchas razones para las cuales los niños necesitan jugar. Según la teoría sociocultural, el aprendizaje de los compañeros es la mejor manera en que los niños aprendan a dominar las habilidades que necesitarán. Si el niño cuenta con mucho tiempo, el espacio suficiente y compañeros de juego apropiados, su motricidad gruesa se desarrolla tan rápidamente como la maduración, el tamaño del cuerpo y las capacidades innatas lo permitan (pág. 235).

3 años	Patea y arroja una pelota Salta separando ambos pies del piso Anda en triciclo Copia formas simples (por ejemplo círculo, rectángulo) Baja escaleras Trepa escaleras
4 años	Atrapa una pelota (no demasiado pequeña ni arrojada demasiado rápido) Utiliza tijeras para cortar Salta en un pie Come solo con un tenedor Se viste solo (sin botones pequeños, sin lazos) Copia la mayoría de las tareas Vierte el jugo sin derramarlo Se cepilla los dientes
5 años	Salta y trota con ritmo Aplauda, golpea, con ritmo Copia formas y letras difíciles

	<p>Trepa a los árboles, salta sobre las cosas</p> <p>Utiliza el cuchillo para cortar</p> <p>Hace un lazo</p> <p>Arroja una pelota</p> <p>Se lava la cara , se peina el cabello</p>
--	--

(pág. 235).

2.1.25 Percepción corporal y lateralidad

Según, Montañez J., (2003), manifiesta que:

Dentro del campo de la percepción, ocupa un lugar importante el desarrollo de la percepción corporal que posibilita en parte la elaboración del esquema corporal. Adquisición muy relacionada con el desarrollo de la personalidad, del auto concepto, psicomotricidad fina, la percepción.

Entre los dos y los seis años el niño estructura y desarrolla su esquema corporal, es decir, adquiere una imagen mental de su cuerpo, de cada una de sus partes, de sus posibilidades y limitaciones, que entre otras cosas, le permite establecer relaciones especiales adecuadas con todo lo que le rodea.

Para conseguir esta elaboración el niño se ayuda de la percepción de su cuerpo y del cuerpo de los demás, del lenguaje y de la motricidad. Aquí se presentan un conjunto de actividades, individuales y grupales, elaboradas en el material Prismaker System que tiene como objetivo que el niño trabaje la imagen corporal, la representación y la concienciación del cuerpo de los demás y del propio. Una parte de estas fichas también actúa sobre la definición de la lateralidad del niño.

La lateralidad es el conocimiento perceptivo de cuál es la parte derecha, cuál la izquierda, tanto en la localización del propio cuerpo como en la localización espacial. Tanto una como otra se adquieren lentamente. La mayoría de los niños la dominan sobre los seis o siete años, y los menos siguen teniendo dificultades a estas edades. Muchos problemas escolares relacionados con la escritura y la lectura, el dominio de las relaciones espaciales e incluso emocionales tiene su origen en la confusión perceptiva de la lateralidad. En la violación de las tendencias naturales del niño (zurdo contrariado).

El progresivo desarrollo del esquema corporal va a llevar al niño, entre otras cosas, a un perfeccionamiento de sus relaciones con el mundo exterior. La conquista de la tridimensionalidad es un paso importante en la representación espacial del niño (pág. 29).

2.1.26 Desarrollo físico y motriz

Los niños comienzan a incorporar nuevas formas de movimiento y los expresan con mayor independencia, pero como algunos de estos movimientos no están totalmente logrados (subir y bajar escalones, saltar desde pequeñas alturas, caminar por planos elevados), el adulto interviene y en muchos casos con exceso de direccionalidad, limitando las posibilidades del niño. Este hecho muchas veces trae como resultado conflictos con el pequeño, agudizando más la crisis del desarrollo mencionada. En este sentido debemos procurar brindar al niño nuestra confianza y proporcionarle la mayor seguridad posible en los lugares y objetos donde actúa, sin limitar o interrumpir de forma brusca sus movimientos. Podemos ofrecerle a los pequeños diferentes niveles de ayuda cuando lo requieran, y preferentemente incorporarnos a sus tareas y juegos, no para darles todo el tiempo la respuesta o solución a las mismas, sino estimulándoles ejecuciones con esfuerzo propio y brindándoles la suficiente motivación. La capacidad de desplazamientos

que tiene el niño de este grupo de edad es una adquisición que aumenta el desarrollo de la orientación. Ejemplo: caminar apoyando pies y manos (como el perro), hacía adelante, hacía atrás, a un lado y el otro, saltar con las dos piernas: como la pelota, hacía arriba, hacia adelante.

Algunas características en cuanto a sus movimientos: en este grupo de edad comienzan ciertas manifestaciones de acciones cooperativas entre un niño y otro, en ocasiones comparten sus juguetes y realizan algunas acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota en parejas, caminar en grupos pequeños dados de las manos, girar en parejas, hacer rondas jugando en círculos, etc.

La motricidad del niño, en el período de tres a cuatro años, evoluciona como sigue: se desplazan caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones. El desarrollo de la orientación espacial mayormente lo demuestran al lanzar de diferentes formas y hacia diferentes puntos de referencia.

En este grupo ya comienzan a atrapar con las dos manos la pelota que le lanzan rodando y también hacen intentos por capturar la pelota que le lanzan a corta distancia aunque lo realizan con ayuda de todo el pecho.

La acción de rodar la pelota se ejecuta en este grupo con mejor dirección no solo por el piso, sino también por encima de bancos. Los lanzamientos se realizan con mayor variedad e inician el golpeo de la pelota con un pie.

En este grupo, la carrera la realizan combinadamente: corren y caminan, corren y golpean o lanzan objetos; y también cambian la dirección de la carrera al bordear objetos colocados en el piso, si éstos se encuentran separados unos de otros. Además de subir y bajar la escalera con mejor coordinación y continuidad en los movimientos, comienzan a realizar la trepada a un plano vertical (cuerdas con nudos). Esta trepada

la ejecutan con el cambio de agarre de las manos sin lograr todavía el desplazamiento de las piernas.

La reptación la realiza por el piso con movimientos alternos de brazos y piernas, pero aún sin buena coordinación y también la ejecutan por bancos donde se sostienen de sus bordes y con una ligera flexión de los brazos, desplazan todo el cuerpo, arrastrándose por el banco. Ejecutan la cuadrupedia en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) por arriba de bancos y muros pero sin un movimiento continuo, por lo que se ejecuta descoordinadamente. Cuando realizan esta acción por las tablas inclinadas o a nivel del piso, recurren nuevamente al movimiento antecesor de gateo.

Caminan por tablas en el piso no solo hacia adelante sino también hacia atrás y por arriba de bancos y muros; al final de éstos saltan hacia abajo.

La mayoría de los niños cuando saltan de esta forma, caen con poca estabilidad y se observan las piernas extendidas en la caída. También saltan desde el piso, a caer sobre un obstáculo a pequeña altura y pasan saltando, objetos de 25 cm. (aproximadamente) de altura, colocados en el piso.

2.1.27 Educación Psicomotriz

Partiendo de esta concepción de la psicomotricidad, diferentes autores han desarrollado formas de intervención que encuentran su aplicación, en cualquiera que sea la edad y el ámbito, es decir; preventivo o educativo, reeducativo y terapéutico. Realizando esta práctica con el objeto de mejorar u optimizar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno. Conviene, sin embargo, aclarar estos conceptos de la intervención

psicomotriz.

<http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/Psicomotricidad/11.pdf>

2.1.28 Fundamentos de la Educación Psicomotriz

La educación psicomotriz se fundamenta en una pedagogía activa (Costa & Mir, como se cita en Carretero, 1999), la cual fue la primera en formular la necesidad de construir la acción educativa no sobre programas o procesos previos, sino sobre la actividad infantil y aprendizajes particulares, postulando el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano y los principios que deben conducir a la educación integral:

- Respeto a la personalidad de cada niño y sus particulares intereses.
- Acción educativa basada en la vida.
- Actividad del niño como punto de partida de todo conocimiento y relación; y,
- El grupo como célula de base de organización social y de conocimientos.

2.1.29 Principio Metodológico de la Educación Psicomotriz

Si nos referimos a la educación preescolar, el recurso fundamental e indispensable, para acceder a la globalidad de la persona, no puede ser otro que el juego, ya que a través de éste, el niño pone de manifiesto su dimensión física, cognitiva, afectiva y social.

El juego se constituye para esta educación, en un recurso que se ajusta a las sugerencias metodológicas de la etapa, que permite los aprendizajes significativos de forma globalizada, la enseñanza activa y

ajustada a la forma de aprender y a las posibilidades de cada uno de los niños.

Desde esta perspectiva, hemos de procurar que las sesiones de educación psicomotriz no queden aisladas como un elemento más del currículo de educación preescolar, sino que se conviertan en un eje importante de nuestra programación, respetando en los niños su forma de ser, de conocer y entender el mundo que los rodea.

Dentro de la programación de las actividades, la educación psicomotriz, para nosotros los educadores, es un espacio y un tiempo que facilitará el desarrollo psicomotor de los niños, por lo que se convertirá en el lugar de los descubrimientos; en algo mágico que nos permite reflexionar sobre la posibilidad de desarrollar los contenidos del currículo a partir de las experiencias y vivencias de los niños.

<http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/Psicomotricidad/11.pdf>

2.1.30 Objetivo de la Educación Psicomotriz en Preescolar

La etapa preescolar es efectivamente, la edad de las primeras adquisiciones, que le permitirán salir poco a poco de la "dependencia" con la madre para adquirir una relativa independencia de pensamiento y de acción, merced a la autonomía de movimientos.

A partir de la acción, el niño pasa a la representación mental, al simbolismo, a la figuración y a la operación. La actividad corporal y las actividades sensoriales contribuyen de manera fundamental al desarrollo temprano de su inteligencia.

El objetivo básico de la educación psicomotriz en preescolar será por tanto, (Costa & Mir, como se cita en Carretero, 1999), las vivencias corporales, el descubrimiento del mundo, el propio cuerpo, la asimilación

de la motricidad para llegar a la expresión simbólica gráfica, y a la abstracción, a base de estimular el movimiento.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

El juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando. Bajo este punto de vista, el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según, Jiménez, (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de

relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego (pág. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para, Motta, (2004), la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas (pág. 23).

Para, Torres, (2004), lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje.- Puede ser definido como un cambio interno en el individuo, que se deduce a partir de un mejoramiento relativamente permanente en la realización como consecuencia de la experiencia y la práctica.

Capacidad motriz.- Rasgo o actitud de un individuo, que está relacionada con el nivel de ejecución de una variedad de habilidades motrices por ser un componente de la estructura de esas habilidades.

Desarrollo.- Se refiere a los cambios en el nivel de funcionamiento de los individuos. Es el apareamiento y ampliación de las capacidades del niño de funcionar en niveles cada vez más altos.

Edad mental.- Es determinada a través de la observación del desarrollo mental del individuo, que envuelve varios aspectos como la ampliación de los horizontes intelectuales y temporales.

Estadio de desarrollo.- Se refiere a periodos en el desarrollo de una persona, que son caracterizados por determinados tipos de comportamientos que reflejan un estado neural y todo tipo de procesamiento cognitivo que orientará una determinada acción.

Habilidad.- Acción compleja e intencional, que envuelve toda una cadena de mecanismos sensoriales, de procesamiento central y motor.

Juego.- Actividad lúdica de niños y adultos donde rigen por cierto tiempo reglas especiales, fuera de la seriedad de la vida normal.

Marcha rítmica.- Caminar con regularidad al son de un ritmo determinado.

Masificación.- Acción que conduce a la realización de actividades por un gran número de personas. Meta del deporte para todos.

Habilidad básica.- Actividad caracterizada por una meta general y que sirve de base para la adquisición de habilidades más específicas.

Maduración.- Hace referencia a los cambios cualitativos que capacitan a una persona para pasar a niveles más altos de funcionamiento.

Movimiento.- Acción y efecto de mover. Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición. Alteración, inquietud o conmoción.

Psico-motricidad.- Motilidad de origen psíquico. *Psicol.* Integración de las funciones motrices y psíquicas. *Psicol.* Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones.

Patrón de movimiento.- Se refiere a una serie de acciones o movimientos organizados en una secuencia algorítmica, cuya combinación permite el ejercicio de la función motriz.

Patrón motor.- Organización de una serie de comandos motores (impulsos nerviosos de tipo referente), que son enviados al sistema neuromuscular.

Paso.- Movimiento de desplazamiento desde el punto de apoyo posterior, pasando pendularmente por el centro de gravedad hacia el siguiente punto de apoyo.

Posición.- Ubicación del cuerpo en el espacio. Postura como modo de estar de una persona o cosa.

Relajamiento. Acto efecto de disminuir la tensión de un músculo colocándola en reposo y disminuyendo de esta forma el tono.

Ritmo.- Sucesión armoniosa y acompasada de movimientos, sonidos y voces que conforman una estructura gimnástica.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.

¿Cuál es el grado de conocimiento sobre las actividades lúdicas que tienen las docentes, para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013?

¿Cuál es el tipo actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 – 2013?

¿Cuál es el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 – 2013?

¿Cómo elaborar una Guía didáctica de actividades lúdicas y desarrollo Psicomotriz para las docentes del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 – 2013?

¿Cómo socializar la Guía didáctica de actividades lúdicas y desarrollo Psicomotriz para las docentes del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 – 2013?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar.</p>	Actividades lúdicas	Desarrollo intelectual cognitivo	Juegos para el desarrollo de habilidades.
<p>Es la capacidad que posee el ser humano de coordinar en un tiempo óptimo el pensamiento (Análisis) y la reacción (Movimiento) ante un determinado estímulo, es decir, la eficacia de movimiento en determinado momento.</p>		Desarrollo conductual, volitivo	Juegos para la consolidación de conocimientos.
		Desarrollo afectivo emocional	Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).
	Desarrollo Psicomotriz	Vivencias corporales,	Esquema Corporal
		El descubrimiento del mundo el propio cuerpo.	Lateralidad.
		La asimilación de la motricidad para llegar a la expresión simbólica gráfica.	Estructuración Temporal. Estructuración Espacial Equilibrio. Tiempo-Ritmo.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación se enmarca en algunos criterios de clasificación: debido a su naturaleza es de carácter cualitativo, porque se inició con la recolección de la información específicamente en la etapa de diagnóstico del fenómeno, estudio y análisis de la situación, dentro de una estructura y formato de investigación.

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó la investigación bibliográfica porque se manejó documentos, bibliografías, consultas realizadas en textos, libros, revistas, folletos, periódicos, archivos, internet, correo electrónico, entre otros; los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar el Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.1.2. Investigación de Campo

Se utilizó también la investigación de campo, en los sitios donde se recopiló los datos y aportes que ayudaron al trabajo investigativo, el Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el

desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.1.3. Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para descubrir cada uno de los pasos del problema de investigación, en este caso, el Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”. durante el periodo 2012 - 2013.

3.1.4. Investigación Propositiva.

Sirvió para plantear una alternativa de solución luego de conocer los resultados, en este caso, el Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.2 MÉTODOS

Los métodos que se utilizaron en la presente investigación fueron los siguientes:

3.2.1. Método Científico

Este método sirvió para desarrollar cada una de las etapas del proceso de investigación, desde el problema de investigación hasta la propuesta, que es la solución al problema planteado acerca del Estudio

de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.2.2. Método Inductivo.- Se utilizó este método para determinar por medio de la observación, los diferentes problemas tanto internos como externos, del Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.2.3. Método Deductivo.- Se utilizó este método para seleccionar el problema de investigación del Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía” durante el periodo 2012 - 2013.

3.2.4. Método Analítico.- A través del análisis permitió al investigador conocer la realidad que sirvió para estudiar la situación actual del Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.2.5 Método Sintético. Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca de la investigación planteada una vez concluido el análisis de cada pregunta.

3.2.6 Método Estadístico.- Se utilizó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar los datos, y finalmente graficar

mediante cuadros y diagramas circulares acerca del Estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1 La encuesta.- Se utilizó la encuesta la misma que estuvo dirigida a las docentes, para indagar que tipo de actividades lúdicas utilizan para el desarrollo psicomotriz.

3.3.2 Ficha de observación.- Para observar a los niños el desarrollo Psicomotriz, con todos los elementos de su contenido programático de este importante eje de formación.

3.4 POBLACIÓN

Institución	Paralelos	Docentes	Niños/ñas
Centro infantil	A		30
“Jaime Burbano Alomía”	B		30
	C		27
Total		20	87

Fuente: Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”

3.5 MUESTRA

Por tratarse de un grupo pequeño, no se realizó el cálculo de la muestra, por lo que se trabajó con la totalidad de la población de las instituciones antes mencionadas.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

El cuestionario se diseñó con el propósito de determinar qué estudio de las actividades lúdicas utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años, del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, durante el periodo 2012 - 2013.

La organización y el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a las maestras y la ficha de observación al estudio de las actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil, en los niños/as de 3 a 4 años del centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, fueron organizadas, tabuladas, para luego ser procesadas en términos de medidas descriptivas, como frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

Las respuestas proporcionadas se organizaron como a continuación se detalla.

- Análisis descriptivo de cada pregunta.
- Gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

4.1 ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA”.

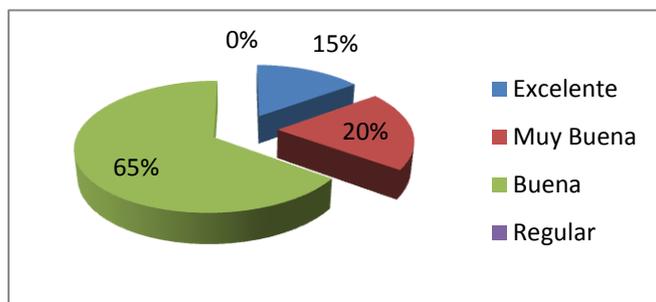
1.- ¿Cuál es el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Cuadro N° 1.

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	3	15,00%
Muy bueno	4	20,00%
Bueno	13	65,00%
Regular	0	00,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 1.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años de los Centros infantiles es bueno.

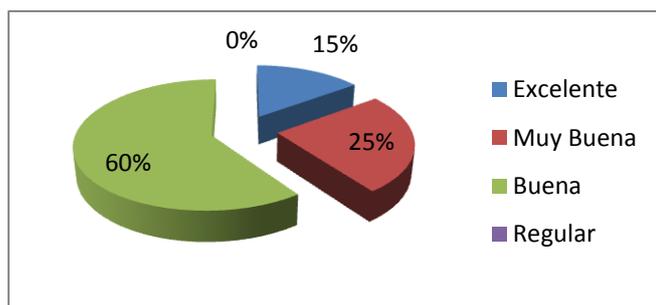
2.- ¿Cuál es el grado de conocimiento sobre juegos de desarrollo motriz que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años de los Centros infantiles?

Cuadro N° 2.

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	3	15,00%
Muy bueno	5	25,00%
Bueno	12	60,00%
Regular	0	00,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 2.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que el grado de conocimiento sobre juegos de desarrollo motriz que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil es bueno, otro grupo tienen un conocimiento excelente y muy bueno, al respecto se manifiesta que las docentes deben convertirse en permanentes investigadores, sobre su temática.

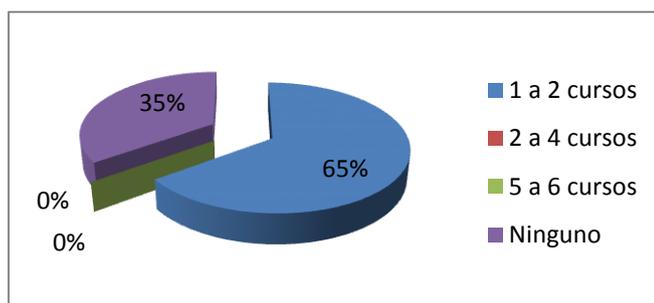
3.- ¿Ud. en el último año ha realizado cursos de Actividades Lúdicas, para mejorar la calidad educativa de los niños/as de los diferentes Centros Infantiles?

Cuadro N° 3.

Alternativa	Frecuencia	%
1 a 2 cursos	13	65,00%
2 a 4 cursos	0	00,00%
5 a 6 cursos	0	00,00%
Ninguno	7	35,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 3.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que en el último año ha realizado de 1 a 2 cursos de Actividades Lúdicas, para mejorar la calidad educativa de los niños/as, otro grupo no ha realizado ninguno curso. El docente de todos los niveles debe estar en permanente cambio, para realizar clases más interesantes.

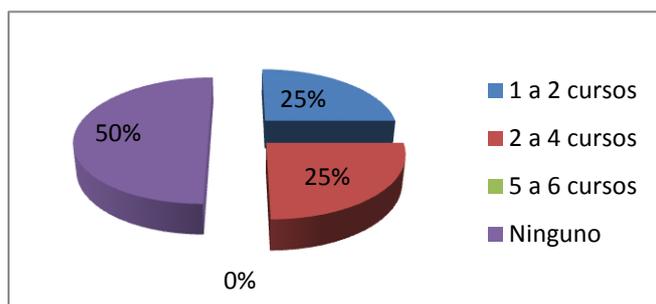
4.- ¿Ud. en el último año ha realizado cursos de Psicomotricidad infantil, de acuerdo a la edad de niño?

Cuadro N° 4.

Alternativa	Frecuencia	%
1 a 2 cursos	5	25,00%
2 a 4 cursos	5	25,00%
5 a 6 cursos	0	00,00%
Ninguno	10	50,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 4.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que en el último año ha realizado de 1 a 2 cursos de Psicomotricidad para mejorar la calidad educativa de los niños/as, otro grupo no ha realizado ninguno curso. El docente de todos los niveles debe estar en permanente cambio, para impartir una educación de calidad.

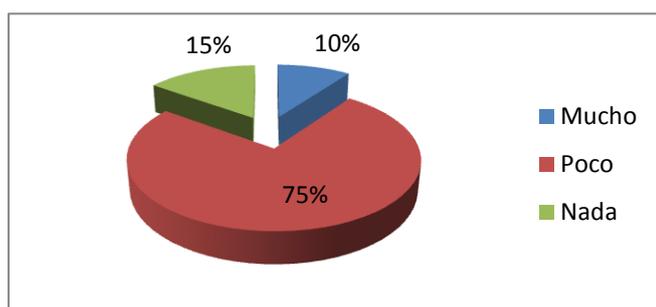
5.- ¿Conoce Ud. la clasificación de las estrategias lúdicas, para la enseñanza de la Psicomotricidad, según la edad de los niños/as?

Cuadro N° 5.

Alternativa	Frecuencia	%
Mucho	2	10,00%
Poco	15	75,00 %
Nada	3	15,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 5.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que poco conocen la clasificación de las estrategias lúdicas, para la enseñanza de la Psicomotricidad, según la edad de los niños/as, otro grupo tiene mucho y nada, al respecto se manifiesta que las docentes deben convertirse en permanentes estudiosos de su práctica educativa e investigar su clasificación de las actividades lúdicas y su importancia.

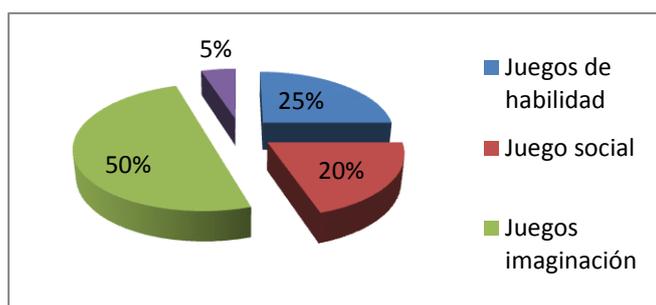
6.- ¿Cual es tipo de actividades lúdicas que utilizan las docentes para la enseñanza de psico-motricidad en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Cuadro N° 6.

Alternativa	Frecuencia	%
Juegos de habilidad	5	25,00%
Juego social	4	20,00%
Juegos imaginación	10	50,00%
Juegos sensoriales	1	05,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 6.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que los siguientes tipos de actividades lúdicas para la enseñanza de psicomotricidad en los niños/as de 3 a 4 años, juegos de imaginación, seguido de juegos de habilidad y social. Es importante que la docente conozca sus diferentes tipos y sus beneficios para el desarrollo motor grueso o fino.

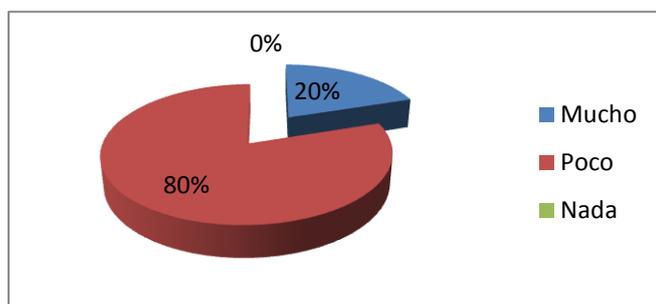
¿Las docentes, conocen el objetivo de cada actividad de desarrollo Psicomotriz que realiza con los niñas/os de 3 a 4 años?

Cuadro N° 7.

Alternativa	Frecuencia	%
Mucho	4	20,00%
Poco	16	80,00 %
Nada	0	00,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 7.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que poco conocen el objetivo de cada actividad de desarrollo Psicomotriz que realiza con los niñas/os de 3 a 4 años, en menor porcentaje manifiestan que conocen mucho y nada. Es importante que la docente conozca el objetivo que persigue cada una de las actividades planteadas.

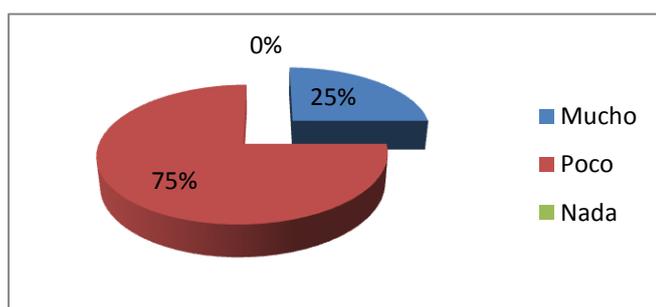
8.- ¿Ud. domina gran cantidad de actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo Psicomotriz de los niños?

Cuadro N° 8.

Alternativa	Frecuencia	%
Mucho	5	25,00%
Poco	15	75,00%
Nada	0	00,00%
TOTAL		100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 8.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que pocos dominan gran cantidad de actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo Psicomotriz de los niños, en menor porcentaje manifiestan que conocen mucho y nada. Es importante que los docentes dominen gran variedad de ejercicios y juegos.

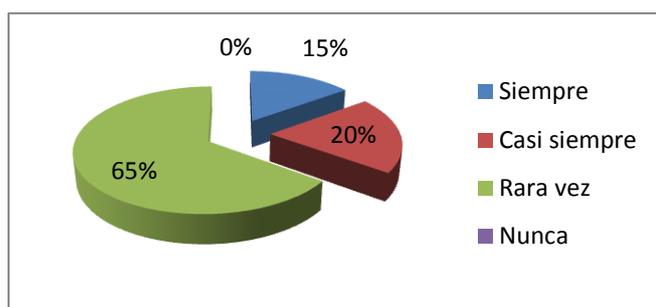
9.- ¿Usted evalúa el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, a través de una ficha de Observación?

Cuadro N° 9.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	3	15,00%
Casi siempre	4	20,00%
Rara vez	13	65,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 9.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que rara vez evalúa el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, a través de una ficha de observación, en menor porcentaje manifiestan que evalúan siempre y casi siempre. Es importante que los docentes deben realizar las evaluaciones periódicas para considerar sus avances o deficiencias en su desarrollo psicomotor.

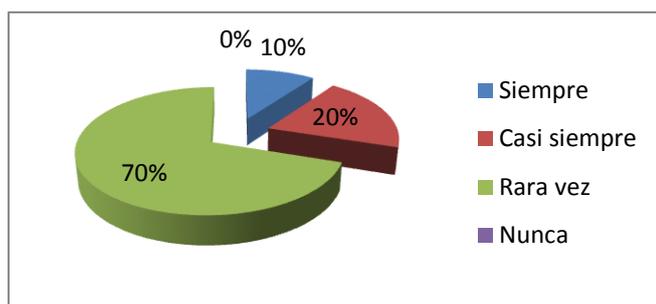
10.- ¿Usted lleva una ficha de control para observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Cuadro N° 10.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	10,00%
Casi siempre	4	20,00%
Rara vez	14	70,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL		100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 10.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que rara vez lleva una ficha de control para observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles, en menor porcentaje manifiestan que siempre y casi siempre llevan una ficha para observar sus avances y progresos. Es importante que los docentes lleven una ficha permanente, para darse cuenta de las fortalezas y debilidades e inclusive fijarse dónde está fallando.

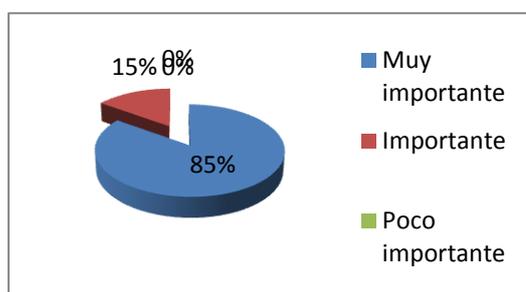
11.- ¿Según su criterio, usted considera importante que el Grupo de Trabajo de Grado elabore una Guía Didáctica de Estrategias Lúdicas para mejorar la Psico-motricidad?

Cuadro N° 11.

Alternativa	Frecuencia	%
Muy importante	17	85,00%
Importante	3	15,00%
Poco importante	0	00,00%
Nada importante	0	00,00%
TOTAL	20	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes del Centro Infantil

Gráfico N° 12.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha evidenciado que más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que es muy importante que la investigadora elabore una Guía didáctica de actividades lúdicas, para mejorar la Psicomotricidad de los niños.

4.2 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BUREBANO ALOMÍA”. INDICADORES

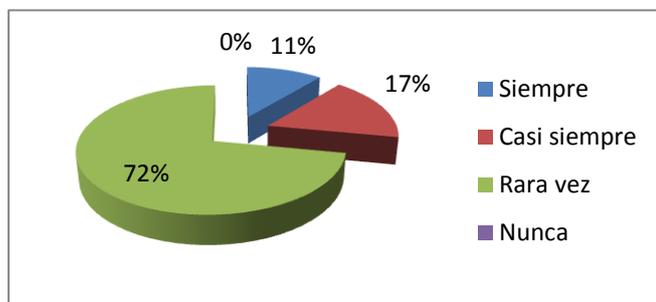
1.- El niño botea la pelota con una mano

Cuadro N° 1.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	10	11,00%
Casi siempre	14	17,00%
Rara vez	63	72,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 1.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños rara vez botea la pelota con una mano y luego con la otra, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes practiquen esta actividad en forma permanente.

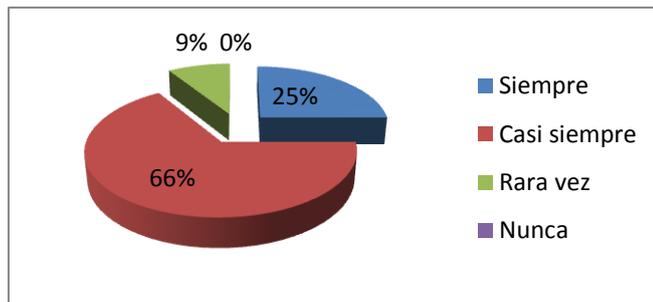
2.- El niño salta un obstáculo de 40 cm de alto

Cuadro N° 2.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	22	25,00%
Casi siempre	57	66.00%
Rara vez	8	09,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 2.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños casi siempre el niño salta un obstáculo de 40 cm. de alto, en menor porcentaje siempre y rara vez. Es importante que los docentes brinden la respectiva confianza y seguridad a los niños para que practiquen de manera adecuada los saltos.

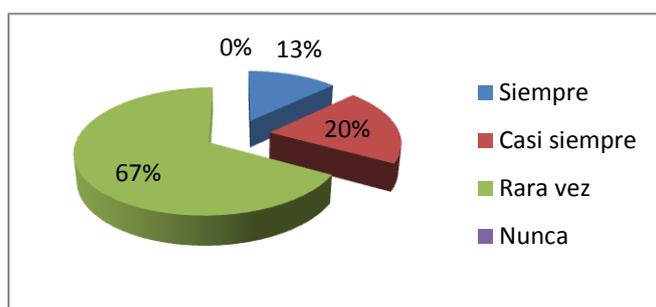
3.- El niño se mantiene de pie con los ojos cerrados

Cuadro N° 3.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	12	13,00%
Casi siempre	17	20,00%
Rara vez	58	67,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 3.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños rara vez el niño se mantiene de pie con los ojos cerrados, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen mucho en estos aspectos, por cuanto ayudan a su desarrollo psicomotor y son la base para futuros aprendizajes.

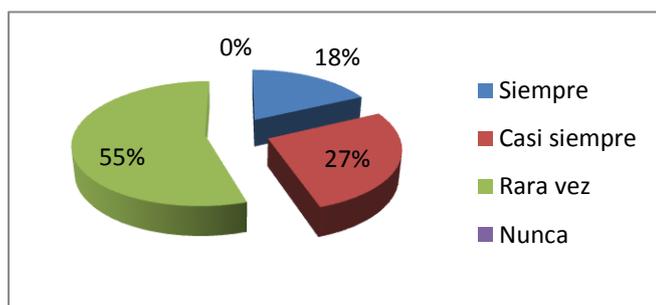
4.- El niño tiene equilibrio para caminar sobre una línea

Cuadro N° 4.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	16	18,00%
Casi siempre	23	27,00%
Rara vez	48	55,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 4.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños casi siempre el niño tiene equilibrio para caminar sobre una línea, en menor porcentaje siempre y rara vez. Es importante que los docentes trabajen mucho en el equilibrio, porque esto ayuda al desarrollo psicomotricidad infantil a través de los juegos.

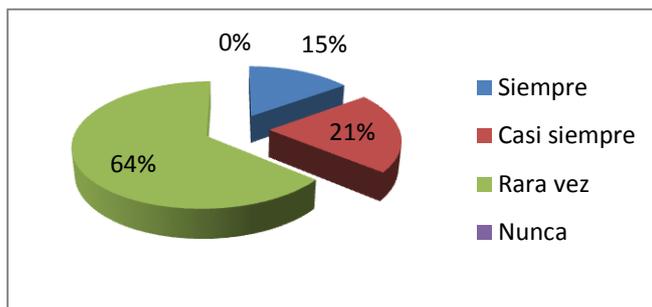
5.- El niño da volantines

Cuadro N° 5.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	13	15,00%
Casi siempre	18	21,00%
Rara vez	56	64,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 5.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños que rara vez el niño da volantines, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen mucho en esta actividad, porque ayuda al niño a la orientación espacial.

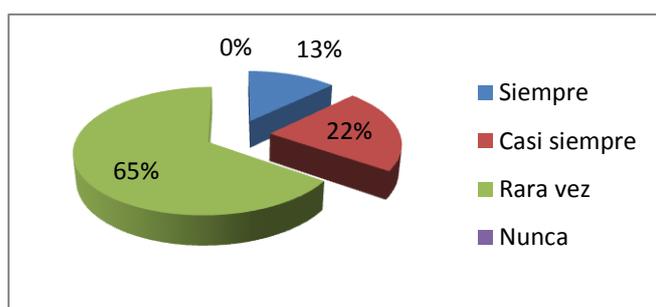
6.- El niño camina sobre una barra de equilibrio

Cuadro N° 6.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	11	13,00%
Casi siempre	19	22,00%
Rara vez	57	65,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 6.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños que rara vez el niño camina sobre una barra de equilibrio, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen mucho en esta actividad, porque ayuda a desarrollar el equilibrio estático y dinámico.

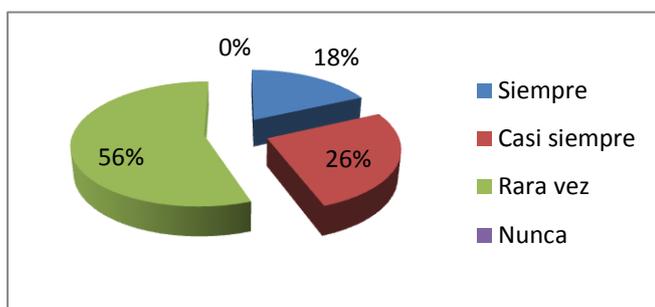
7.- El niño arroja pelotas dentro de una caja

Cuadro N° 7.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	16	18,00%
Casi siempre	23	26,00%
Rara vez	48	56,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 7.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños que rara vez el niño arroja pelotas dentro de una caja con precisión, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades básicas, porque ayudan a su desarrollo locomotriz.

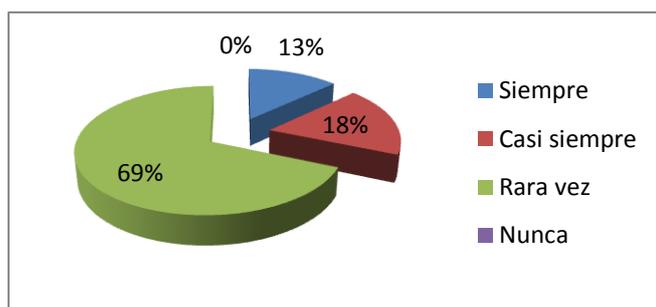
8.- El niño arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos

Cuadro N° 8.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	12	13,00%
Casi siempre	16	18,00%
Rara vez	59	69,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 8.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños que rara vez el niño arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades básicas, porque ayudan a su desarrollo locomotriz.

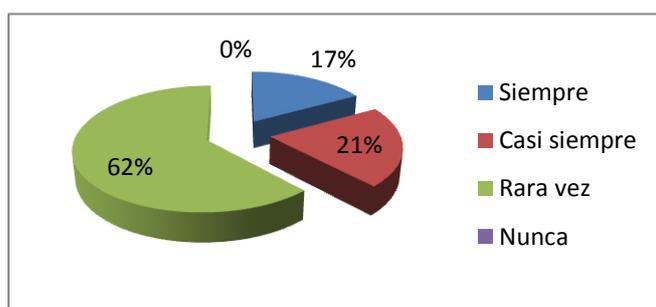
9.- El niño corre en un solo pie

Cuadro N° 9.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	15	17,00%
Casi siempre	18	21,00%
Rara vez	54	62,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 9.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños que rara vez el niño corre en un solo pie, en menor porcentaje siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades básicas, porque ayudan a el niño que todavía no ha desarrollado el equilibrio.

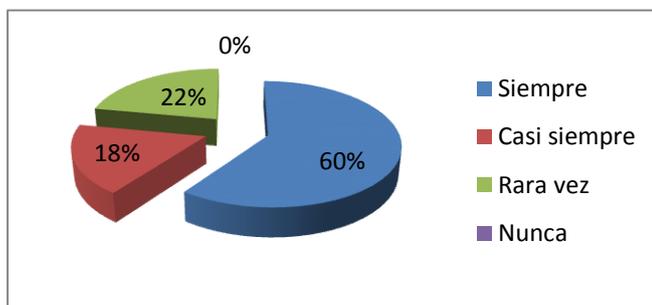
10.- El niño baila libremente con diferentes ritmos

Cuadro N° 10.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	52	60,00%
Casi siempre	16	18,00%
Rara vez	19	22,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 10.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños siempre baila libremente con diferentes ritmos, en menor porcentaje casi siempre y rara vez. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades básicas, porque mediante el baile el niño desarrolla muchos aspectos psicomotrices y se integran a los grupos con mucha facilidad.

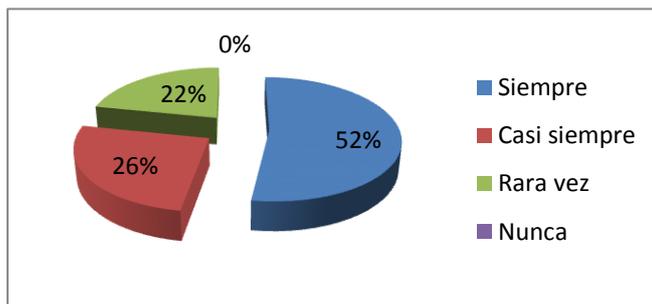
11.- El niño realiza juegos de arrastres y transportes de objetos

Cuadro N° 11.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	46	52,00%
Casi siempre	23	26,00%
Rara vez	19	22,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 11.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños siempre realizan juegos de arrastres y transportes de objetos, en menor porcentaje casi siempre y rara vez. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades locomotoras, porque mediante estas actividades el niño desarrolla su motricidad a través de una gran variedad de actividades lúdicas.

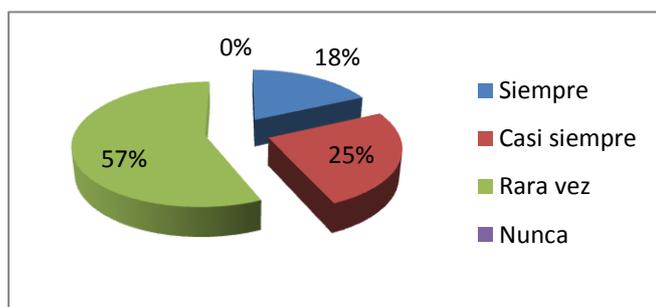
12.- Reconocimiento corporal: señalar partes del cuerpo, frente al espejo, o sobre él.

Cuadro N° 12.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	16	18,00%
Casi siempre	22	25,00%
Rara vez	49	56,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 12.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños rara vez reconocen su esquema corporal: señalar partes del cuerpo, frente al espejo, con sus respectivos nombres, en menor porcentaje casi siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades locomotrices, porque mediante estas actividades el niño desarrollo su percepción corporal.

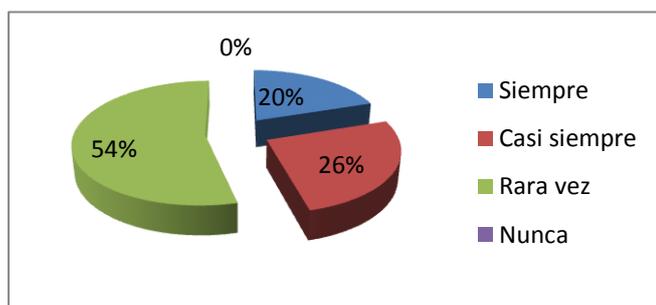
13.- Generalización de las nociones de dentro-fuera, en desplazamientos

Cuadro N° 13.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	17	20,00%
Casi siempre	23	26,00 %
Rara vez	47	54,00%
Nunca	0	00,00%
TOTAL	87	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil

Gráfico N° 13.



Autora: Gabriela Herrera Dueñas

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se ha observado que más de la mitad de los niños rara vez reconocen las nociones de dentro-fuera, en desplazamientos, en menor porcentaje casi siempre y casi siempre. Es importante que los docentes trabajen estas habilidades locomotrices, a través de las actividades lúdicas para que éstas se vayan acentuando.

4.3 CONTESTACIÓN DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

Pregunta N° 1

¿Cuál es el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?

De acuerdo a los datos proporcionados por las docentes consideran que su nivel de conocimiento con respecto a las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotriz es bueno, sin embargo, se sugiere a todas las maestras convertirse en investigadoras permanentes de su práctica educativa, para mejorar su manera de aprender cada una de las actividades formuladas por la maestra.

Pregunta N° 2

¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan las docentes en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?

De acuerdo a los datos proporcionados por las docentes consideran que el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras de los niños/as de 3 a 4 años, son de juegos de imaginación, seguido de juegos de habilidad, social y sensorial, éstas son el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para el desarrollo motor de los niños de 3 a 4 años. Pero hace falta profundizar porque se desconoce su clasificación y sus objetivos que persigue cada una de las actividades.

Pregunta N° 3

¿Cuál es el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?

Con respecto al desarrollo motriz de los niños, la mayoría de las actividades que se les observó a los niños que las cumplían rara vez, debido a la dificultad que se presentaba, es decir, el niño realizaba de manera adecuada las actividades de lo básico, pero cuando se les ponía un poquito de dificultad tenían algunos problemas en realizar la actividad señalada por la maestra.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas y la psicomotricidad que poseen es bueno.
- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que en el último año ha realizado de 1 a 2 cursos de Actividades Lúdicas y Psicomotricidad, para mejorar la calidad educativa de los niños/as.
- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que poco conocen la clasificación de las estrategias lúdicas, para la enseñanza de la Psicomotricidad, según la edad de los niños/as.
- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que poco conocen el objetivo de cada actividad de desarrollo Psicomotriz que realiza con los niñas/os de 3 a 4 años.
- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que rara vez lleva una ficha de control para observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años de los Centros infantiles.
- Más de la mitad de las docentes encuestadas consideran que muy importante la investigadora elabore una Guía Didáctica de actividades lúdicas, para mejorar la Psicomotricidad de los niños.

5.2. Recomendaciones.

- Se recomienda a las docentes, que se capaciten y actualicen sus conocimientos en forma permanente para mejorar su práctica educativa con los niños.
- A las Autoridades gubernamentales y no gubernamentales, que organicen cursos de capacitación acerca de Actividades Lúdicas y Psicomotricidad, para mejorar la calidad educativa de los niños/as.
- A las docentes, convertirse en investigadoras permanentes en cuanto a las estrategias lúdicas, para la enseñanza de la Psicomotricidad, según la edad de los niños/as.
- A las docentes, investigar el objetivo de cada actividad de desarrollo Psicomotriz que realiza con los niñas/os de 3 a 4 años, porque cada actividad tiene su razón de ser y aporta a la formación integral del niño.
- A las docentes, se recomienda llevar una ficha de control para observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles y conocer sus fortalezas y debilidades, con la finalidad de ir mejorando permanentemente.
- Se sugiere a las docentes, utilizar la Guía didáctica de actividades lúdicas, para mejorar la Psicomotricidad de los niños.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO.

“GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ PARA LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA” DURANTE EL PERIODO 2012 – 2013”

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

De acuerdo a los resultados obtenidos, se evidencia que las docentes sí conocen aspectos relacionados con la Psicomotricidad y las estrategias lúdicas, pero de manera general, por ejemplo hay ejercicios que se debe conocer cuál es el propósito, su procedimiento didáctico y a qué inteligencia contribuye según la clasificación de las inteligencias según Howard Gardner. Con respecto a la ficha de observación aplicada a los niños se evidenció que hace falta desarrollar algunos aspectos relacionados con la educación Psicomotriz. Al respecto, se puede manifestar que la Motricidad humana es la base de la vida humana y el hombre necesita de un mínimo de movimientos para mantenerse orgánica y emocionalmente sano.

El movimiento es considerado como la esencia de la vida. Nuestra capacidad de movimiento es más que una simple conveniencia que nos posibilita a nadar, jugar y manipular objetos, es un momento crítico de

nuestro desarrollo evolutivo de nuestras capacidades intelectuales y emocionales.

La Motricidad Gruesa es importante porque comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se considera tan o más importante que la motricidad fina, en sí ambas se complementan y relacionan, además se recalca la importancia de la psicomotricidad; por la íntima vinculación que existe entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las etapas de la vida.

Durante los cinco primeros años de su vida y formación, el niño requiere la manipulación dirigida de objetos para desarrollar su motricidad, estimular el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades más complejas como la lectoescritura.

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, pág. 16).

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil debe ser estimulada en todos los sentidos, creando o generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para el aprendizaje.

Luego de conocer esta problemática, se hace necesario elaborar una Guía didáctica de juegos, que ayuden al desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de 3 a 4 años. Los principales beneficiarios del presente

trabajo de investigación serán los niños, los docentes y la Educación en General.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

La posición que asume Piaget al hablar del juego, es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que éste es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse, de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. (Enríquez, 1996, pág. 21).

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación, en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso, podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; éste se encuentra ubicado en el periodo

de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Los niños van construyendo continuamente su personalidad para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan.

De este modo, cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios, y que encuentra por medio de las actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las

actividades para los adultos. Para, Bruner, (citado por Ortega y Lozano, 1996):

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la actividad lúdica:

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar. En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como ésta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste se sienta satisfecho.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, va descubriendo el ambiente que lo rodea, además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

Es importante que recordemos que una de las características propias de la fase que estamos tratando, de los 3 a los 6 años, es un periodo donde los niños disfrutan moviéndose, explorando, investigando y tocando.

A los niños les encanta moverse y explorar, sobre todo en esta etapa de los 3 a los 6 años. Los niños de esta edad son muy movidos, incansables e inagotables. Es una fase caracterizada por la gran energía que desprenden. Les pides que se sienten y estén un poco relajados y al poco tiempo ya están dando botes por la casa. Y es totalmente normal, están probando su cuerpo y practicando sus recién adquiridas habilidades psicomotrices.

Los niños pequeños necesitan ejercitar sus músculos grandes y pequeños a diario. Utilizan los músculos grandes cuando trepan, corren, saltan, se balancean o se columpian. Por ello, lo mejor que podemos hacer es llevarlos al parque cada vez que tengamos la oportunidad, en él encontramos diferentes elementos que pueden usar para desarrollar su psicomotricidad gruesa.

Algunas actividades que podemos hacer dentro o fuera de casa:

- Subir y bajar por los toboganes.
- Columpiarse.
- Trepas por los diferentes elementos que podemos encontrar en los parques infantiles.
- Jugar a fútbol.



<http://www.flickr.com/photos/extranjerochapin/>

- Jugar a los bolos en el pasillo de casa o fuera, en el exterior.
- Bailar haciendo coreografías.
- Colocar cinta adhesiva en el suelo y jugar a la cuerda floja (actividad explicada en este mismo blog).
El grupo de 3 a 4 años marca el inicio de la edad preescolar.

A partir de los 3 años el crecimiento del niño transcurre más lento. Las actividades motrices y juegos realizados al aire libre pueden contribuir favorablemente al mismo.

La gran riqueza de movimientos que se expresa en este grupo de edad, pues el pequeño quiere desplazarse constantemente y realizar nuevas proezas, puede tener cierta orientación pedagógica por parte del adulto, sin abusar, ni pretender asumir un papel directivo. Si consideramos lo expresado con relación al crecimiento, algunas tareas motrices pueden sugerirse al niño realizando los movimientos con gran amplitud, a fin de

contribuir al estiramiento de los diferentes planos musculares. El adulto debe ser muy observador de la actividad del niño, debiendo evitar que el pequeño cargue o traslade objetos de peso, así como intervenir cuando el niño realice ejecuciones reiterativas de algunas tareas sin la alternancia de cada miembro, tanto superior como inferior, ejemplo: saltar con un solo pie, lanzar con una mano. En estas tareas debe hacerse énfasis en la atención a la ejecución bilateral. Otras tareas como saltos desde alturas deben realizarse ejecutando la caída en superficies suaves (colchón, césped, arena). Con estas precauciones protegemos las articulaciones, que en esta edad tienen predominio de tejido cartilaginoso, gracias a lo cual se produce el crecimiento.

La intervención del adulto puede estar orientada a proponer al niño algunas tareas y juegos que beneficien el desarrollo de su postura, lo que se logra mediante diferentes actividades que contengan tareas de equilibrio como: caminar libremente llevando un objeto (sin peso), en la cabeza, caminar por líneas trazadas en el piso, por cuerdas, tablas, bancos, muros; rodar pelotas pequeñas o conos con uno y otro pie (sin calzado), caminar por terrenos con desnivel en su superficie, bajar y subir obstáculos de diferentes alturas, mantenerse en uno o dos pies sobre objetos pequeños, dentro de otras.

Resalta en este grupo de edad la curiosidad del niño por todo lo que le rodea, con frecuencia pregunta el porqué de las cosas. Quiere conocerlo todo, saber el nombre de los objetos y su utilidad.

El niño entre 3 y 4 años, es capaz de ocupar roles en el juego, por ejemplo: hace como si fuera el chofer y utiliza el aro como timón.

En este grupo de edad comienzan ciertas manifestaciones de acciones cooperativas entre un niño y otro, en ocasiones comparten sus juguetes y realizan algunas acciones en pequeños grupos: lanzar o rodar la pelota

en parejas, caminar en grupos pequeños dados de las manos, girar en parejas, hacer rondas jugando en círculos, etc.

En este grupo ya comienzan a atrapar con las dos manos la pelota que le lanzan rodando y también hacen intentos por capturar la pelota que le lanzan a corta distancia aunque lo realizan con ayuda de todo el pecho. La acción de rodar la pelota se ejecuta en este grupo con mejor dirección no solo por el piso, sino también por encima de bancos. Los lanzamientos se realizan con mayor variedad e inician el golpeo de la pelota con un pie.

En este grupo, la carrera la realizan combinadamente: corren y caminan, corren y golpean o lanzan objetos; y también cambian la dirección de la carrera al bordear objetos colocados en el piso, si éstos se encuentran separados unos de otros. Además de subir y bajar la escalera con mejor coordinación y continuidad en los movimientos, comienzan a realizar la trepada a un plano vertical (cuerdas con nudos). Esta trepada la ejecutan con el cambio de agarre de las manos sin lograr todavía el desplazamiento de las piernas. La reptación la realiza por el piso con movimientos alternos de brazos y piernas, pero aún sin buena coordinación y también la ejecutan por bancos donde se sostienen de sus bordes y con una ligera flexión de los brazos, desplazan todo el cuerpo, arrastrándose por el banco. Ejecutan la cuadrupedia en cuatro puntos de apoyo (pies y manos, por arriba de bancos y muros pero sin un movimiento continuo, por lo que se ejecuta descoordinadamente.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Mejorar el tratamiento de la psicomotricidad, mediante la utilización de actividades lúdicas adecuadas, para elevar los niveles de aprendizaje y desarrollo integral del niño.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Dotar de un instrumento, Guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad de los niños/as, a las maestras de la institución investigada.
- Ofrecer un referente Teórico-Práctico, relacionado con el desarrollo Psicomotriz, a través de actividades lúdicas novedosas y de fácil comprensión y utilización de las maestras.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.

País: Ecuador.

Provincia: Imbabura.

Ciudad: Otavalo.

Cantón: Otavalo

Beneficiarios: Autoridades, Docentes, y niños/as del Jardín de Infantes “Jaime Burbano Alomía”, de la ciudad de Otavalo.

6.8 DESARROLLO DE LA PROPUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**GUIA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ
PARA LAS DOCENTES DEL CENTRO
INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA”
DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013**

Autora: Herrera Dueñas Gabriela

Director: Dr. Vicente Yandún Y Msc.

TALLER 1:

Juguemos en el bosque, que el lobo no está aquí

Objetivo específico:

Perfeccionar la carrera y el juego grupal.

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción: Este es un juego de grupo y al aire libre.

- Invite a los niños a jugar al lobo. Deberán tomarse de las manos para formar una rueda.
- Usted realizará primero el papel del lobo para modelar el juego.
- Luego cante:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
¿Lobo estás?
Me estoy poniendo los pantalones.
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.
¿Lobo estás?
Me estoy poniendo el chaleco.
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.....



TALLER 2:

El trenecito

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación de la marcha en distintas direcciones.

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción: Este es un juego de grupo y al aire libre.

- Proponga hacer un tren para viajar a distintos lugares.
- Pídales a los niños que se coloquen uno detrás del otro. Cada niño debe poner sus manos sobre la espalda del compañero que tiene delante.
- Cuando el tren esté listo, cante:

El tren, tu – tu
El tren, tu – tu,
Me gusta viajar
En tren tu – tu



© NOVEMBER BATS, PUBLISHED BY E KALLOS OF BRANCO LTD, N.Y.C. - SHIPING TOA COUNTRY FOR USA

"WOLF & TALK" LICENSED BY IMAGE BY DESIGN

LITBO BY L.L.K.

TALLER 3:

Mira lo que hago

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación de diferentes tipos de movimientos y posturas.

Recursos:

Entorno y otros niños.

Descripción: Este es un juego individual o grupal, al aire libre.

- Recite o cante mientras realiza una secuencia motriz (por ejemplo, dando pequeños saltos y agitando los brazos como una mariposa.)
- Luego varíe los movimientos, y con la misma canción, pídale al niño que le imite. Esta vez puede brincar, caminar dando pasos largos, tocarse los pies, entre otros.



TALLER 4:

El capitán manda

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación de los movimientos de los brazos y piernas durante la marcha.

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción: Este es un juego de grupo y al aire libre.

- Propóngales jugar el capitán del barco y su tripulación. Les explica que el capitán ordena a sus marineros como deben marchar.
- El líder es en el inicio el adulto para servir de modelo:
 - Desplácese libremente marchando de manera coordinada, elevando brazos y piernas rítmicamente.
 - Camine en círculo alrededor de los árboles.
 - Haga pasos de gigante, pasitos de enano.
 - Camine con los brazos estirados, con los brazos estirados, con los brazos hacia arriba, con los brazos en la cintura, con los brazos hacia delante.



TALLER 5:

Paso, paso, paso....alto

Objetivo específico:

Desarrollar la estabilidad y la coordinación de los movimientos variados

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción: Esta es una actividad individual o en grupo, y al aire libre.

- Pedimos al niño que marche o que camine mientras repetimos:
Paso, paso, paso, paso....y que se detenga cuando digamos alto.
- Podemos variar la consigna y la actividad, diciendo salto, salto, salto, salto, salto...., alto o corro, corro, corro, corro...., alto.





TALLER 6:

Soy una estatua

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación de la carrera libre, el freno brusco y el equilibrio.

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción: juego individual o de grupo al aire libre.

- Esta actividad requerirá de una soga.
- Propóngale al niño jugar a las estatuas. Modele como son las estatuas e invítelos a quedarse inmóviles en posiciones graciosas como de perro, pájaro, payaso o árbol.
- Luego explíqueles las reglas del juego. Coloque la soga al final del patio, como meta y diga como consigna: "Todos deben correr hacia la soga, pero cuando oigan la palabra estatua deben quedarse quietos."
- El primero que llega a la soga, después de algunas estatuas es quien lidera el grupo en el siguiente turno.





SoloStocks



TALLER 7:

Juego al ula-ula

Objetivo específico:

Desarrollar el balance del cuerpo en movimiento

Recursos:

Aros o ula-ula.

Descripción: actividad al aire libre.

- Esta actividad requerirá de un arco o ula-ula por niño.
- Pídele a cada niño que coloque la ula-ula en el suelo, de manera que pueda moverse alrededor de ella.
- Pídeles que se paren detrás de al ula-ula, enfrente de usted.
- Consigna:
 - Puedes saltar dentro de tu ula con los dos pies.
 - Puedes saltar hacia afuera, brincando hacia delante.
 - Puedes saltar con un pie, hacia adentro y hacia afuera.

TALLER 8:

El espejo

Objetivo específico:

Desarrollar el equilibrio del cuerpo en una posición estática.

Recursos:

Un espacio abierto y otros niños.

Descripción:

- Juegue a que el niño es su espejo. Imité sus movimientos y a continuación pídale que él lo imite a usted.





TALLER 9:

Por un caminito



Objetivo específico:

Mejorar la coordinación de los movimientos de marcha y locomoción.

Recursos: Un tambor y diez tiras de cartulina de 20 x 3 centímetros (uno para cada niño).

Descripción: juego individual o de grupo al aire libre.

- En caso de que el juego sea grupal, repartimos las tiras en partes iguales.
- Cantamos la canción a ritmo del tambor.
- Por un caminito, la hormiguita va, buscando un granito para su mamá.
- Les hacemos preguntas: ¿Para qué sirve un caminito? ¿Quién va por el caminito de la canción? ¿Qué es lo que busca? ¿Cómo camina la hormiguita? ¿Camina igual que un elefante? ¿Podemos caminar como la hormiguita?
- Construyamos el caminito de la hormiguita con estas tiritas de cartón (las colocamos en el suelo)
- Caminemos sobre el camino de la hormiguita, al ritmo del tambor.

TALLER 10:

Juego a los obstáculos

Objetivo específico:

Desarrollar el control de las distintas formas de desplazamiento y relacionarse con los objetos en el espacio.

Recursos: Mesas y ocho bancos sin respaldos colocados en filas paralelas distantes unos 40 centímetros entre sí. Las mesas y los bancos deberán ser lo suficientemente altos y anchos como para que los pasen por debajo de ellos.

Descripción: esta actividad debe hacerse en un espacio amplio, preferiblemente en grupo.

- Proponga a los niños caminar en zigzag entre las mesas y bancos.
- Acompañe la caminata con palmadas y pídale que ahora hagan el ejercicio corriendo.
- Ahora pídale que se arrastren bajo las mesas y bancos.





TALLER 11:

Ruedo al aro en el salón.

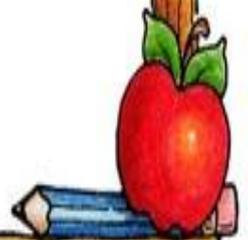
Objetivo específico:

Coordinar la locomoción de todo el cuerpo con el movimiento del brazo y la mano que empuja al aro.

Recursos: Un aro o ula-ula (uno para cada niño), un casete o CD con música alegre y una grabadora.

Descripción:

- Dele a cada niño su aro.
- Modele como caminar por el salón o la casa, rodando al mismo tiempo el aro.
- Ponga música y pídale a los niños que rueden el aro sin chocarse entre ellos.
- Dígales que cuando la música se detenga, todos deberán sentarse dentro de su aro.



TALLER 12:

Hago grandes círculos en papelotes pintando con mis dedos

Objetivo específico:

Desarrollar la expresión y representación gráfica de la vivencia con los aros, lo que a su vez estimula el desarrollo del pensamiento simbólico.

Recursos: Pintura para dedos y papelotes.

Descripción: esta actividad debe realizarse a continuación de la anterior.

- Coloque en el suelo los papelotes. A partir de la experiencia con los aros, propóngales que expresen en el papelote cómo era el movimiento de los aros por el salón untando de pintura sus dedos, con el color que prefieran.
- Ponga música para acompañar los movimientos de los brazos y los dedos.
- Luego converse sobre lo que hicieron y que sintieron.



TALLER 13:

Arriba y abajo

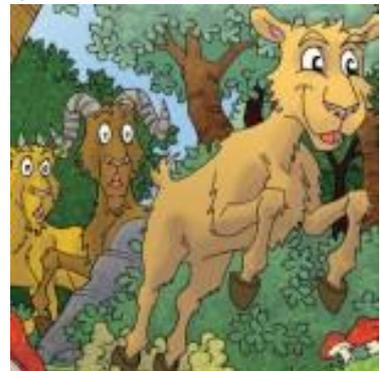
Objetivo específico:

Desarrollar las nociones de arriba y abajo.

Recursos: Historia los tres cabritos y el ogro.

Descripción:

- Narre la historia de los tres cabritos y el ogro.
- Proponga a los niños dramatizar la historia de los cabritos. Para realizar esta actividad es necesario que entre todos construyan un puente.
- Plantee la pregunta: ¿Cómo creen que podremos construir el puente? El mismo puede construirse uniendo dos mesas de poca altura.
- Pida voluntarios para representar a los cabritos y al ogro. Los cabritos deben pasar sobre el puente, el ogro estará debajo de éste.
- Este cuento ofrece la oportunidad para comprender las nociones de arriba y abajo, y de primero, segundo y tercero.
- Pida a los niños que construyan el puente con tucos de madera. Una vez que cada niño ha construido su puente, podemos colocar un cubo arriba y otro abajo del puente.





TALLER 14:

Dentro y fuera

Objetivo específico:

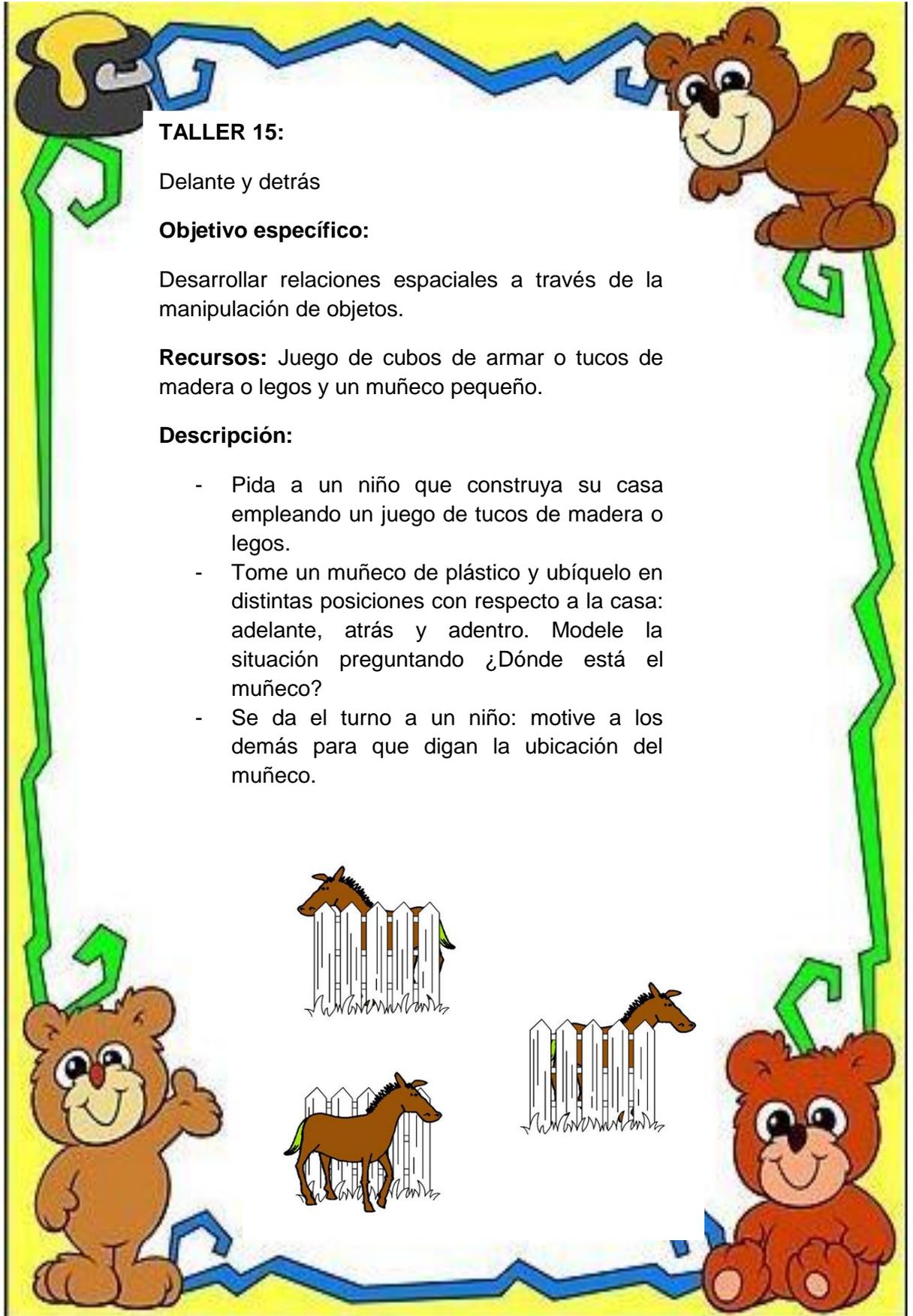
Explorar con los objetos las relaciones espaciales.

Recursos: Espacio abierto, aro de hule, cuerda, hoja de papel de periódico, pañuelo grande, casa de patio y un cuadrado dibujado en el piso.

Descripción:

- Proporcione a cada niño un aro de hule, para que exploren las posibilidades de movimiento del aro.
- Invite a imaginar situaciones con el aro: imaginemos que somos conejos y los aros son nuestra madriguera. En la noche nos quedamos dentro de ella, en la mañana salimos a buscar comida y estamos afuera.



A decorative border surrounds the text. It features a yellow background with a blue zigzag line at the top and bottom, and a green zigzag line on the left and right sides. At the top left, a bear's head is peeking over the blue line. At the top right, a bear is sitting on the green line. At the bottom left, a bear is sitting on the blue line. At the bottom right, a bear is sitting on the green line. In the center, there are three illustrations of a brown horse behind a white picket fence. The top illustration shows the horse's head and neck. The middle illustration shows the horse's body. The bottom illustration shows the horse's head and neck from a different angle.

TALLER 15:

Delante y detrás

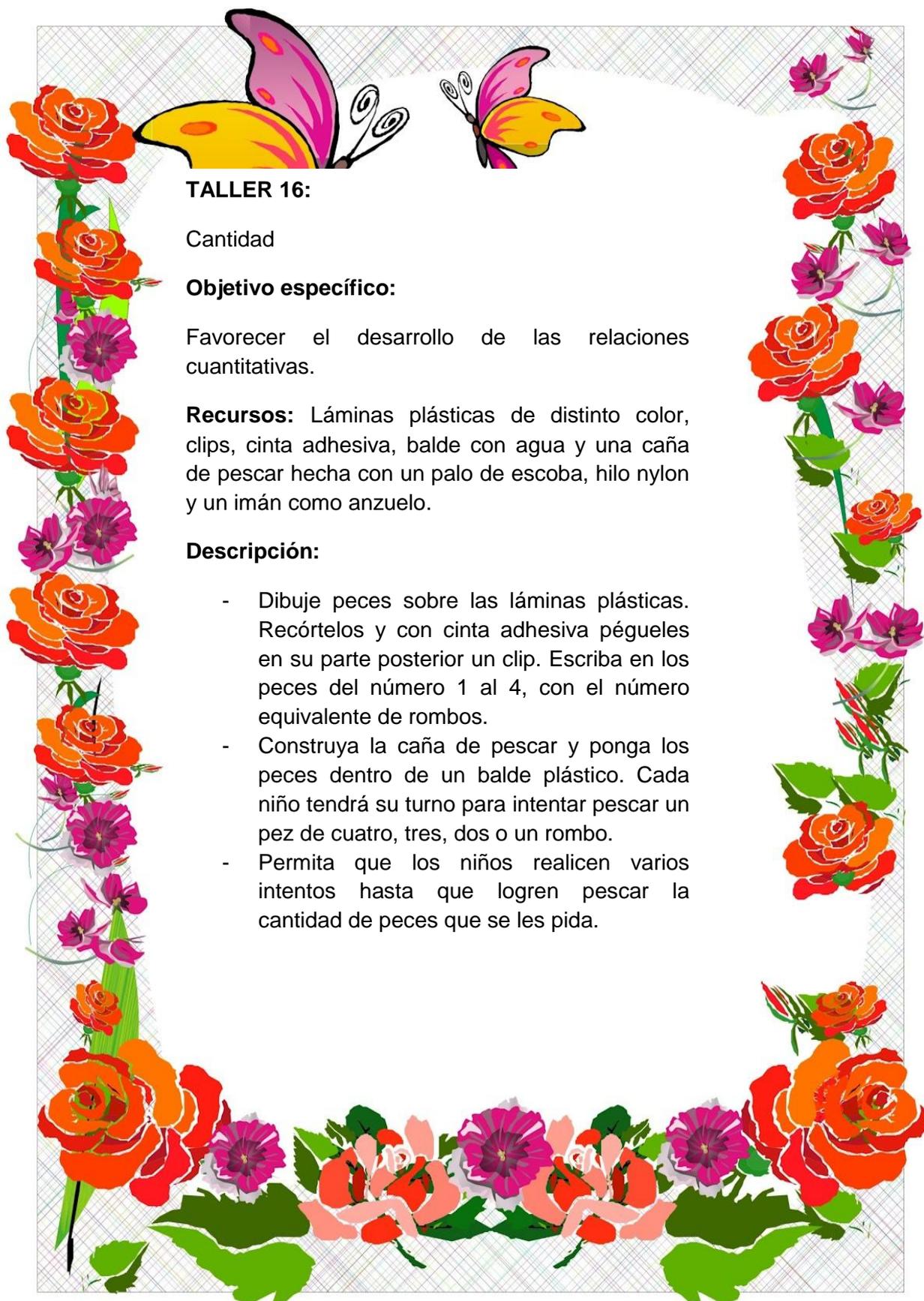
Objetivo específico:

Desarrollar relaciones espaciales a través de la manipulación de objetos.

Recursos: Juego de cubos de armar o tucos de madera o legos y un muñeco pequeño.

Descripción:

- Pida a un niño que construya su casa empleando un juego de tucos de madera o legos.
- Tome un muñeco de plástico y ubíquelo en distintas posiciones con respecto a la casa: adelante, atrás y adentro. Modele la situación preguntando ¿Dónde está el muñeco?
- Se da el turno a un niño: motive a los demás para que digan la ubicación del muñeco.



TALLER 16:

Cantidad

Objetivo específico:

Favorecer el desarrollo de las relaciones cuantitativas.

Recursos: Láminas plásticas de distinto color, clips, cinta adhesiva, balde con agua y una caña de pescar hecha con un palo de escoba, hilo nylon y un imán como anzuelo.

Descripción:

- Dibuje peces sobre las láminas plásticas. Recórtelos y con cinta adhesiva péguelos en su parte posterior un clip. Escriba en los peces del número 1 al 4, con el número equivalente de rombos.
- Construya la caña de pescar y ponga los peces dentro de un balde plástico. Cada niño tendrá su turno para intentar pescar un pez de cuatro, tres, dos o un rombo.
- Permita que los niños realicen varios intentos hasta que logren pescar la cantidad de peces que se les pida.



TALLER 17:

Tamaño y color

Objetivo específico:

Establecer relaciones de tamaño y color entre los objetos.

Recursos: Cien botones de diferente color y tamaño: grandes, medianos y pequeños. Caja plástica de cartón con diferentes compartimientos.

Descripción:

- Entregue los botones a los niños y formule preguntas generadoras: ¿Cuántos tamaños tenemos aquí? ¿De qué colores son los botones?
- Pida que los ordenen o clasifiquen de alguna manera. Observe sus criterios de clasificación, y a partir de los mismos, genere nuevas preguntas: ¿de qué otra manera los podemos agrupar? ¿Existe otra forma de agruparlos, aparte de clasificarlos por color?



TALLER 18:

Coordinación de extremidades

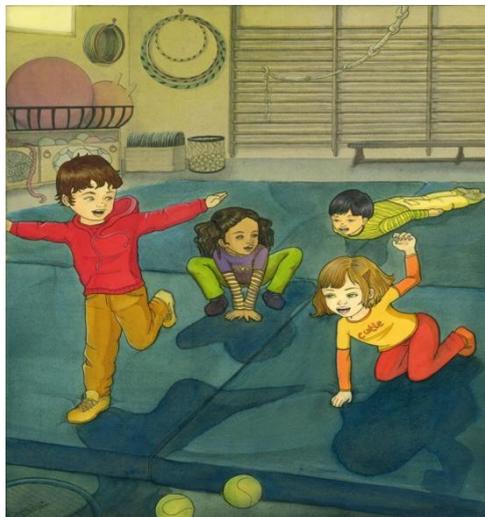
Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación de las extremidades superiores con las inferiores.

Recursos: Espacio abierto, cuentos de animales, se recomienda el cuento "Osito café".

Descripción:

- Narre la historia de un animalito, podría ser el cuento Osito café.
- Invite a los niños a caminar como osos, perros y patos, a trotar como caballos, a volar como pájaros, y a saltar como sapos y conejos.





TALLER 19:

Caminata, marcha y salto

Objetivo específico:

Desarrollar la coordinación a través de la imitación

Recursos: Espacio abierto, niños.



TALLER 20:

Coordinación de movimientos

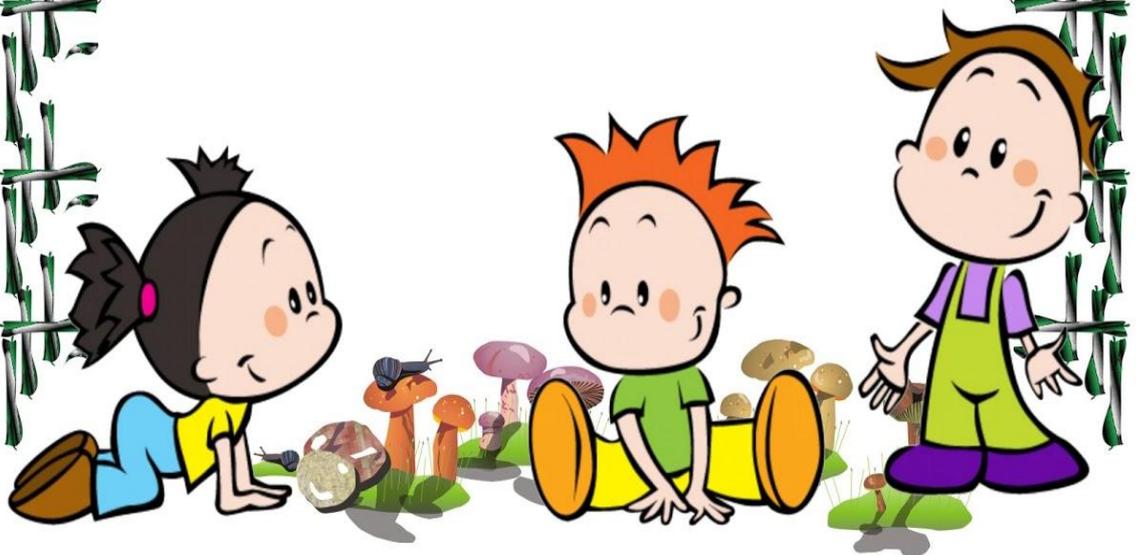
Objetivo específico:

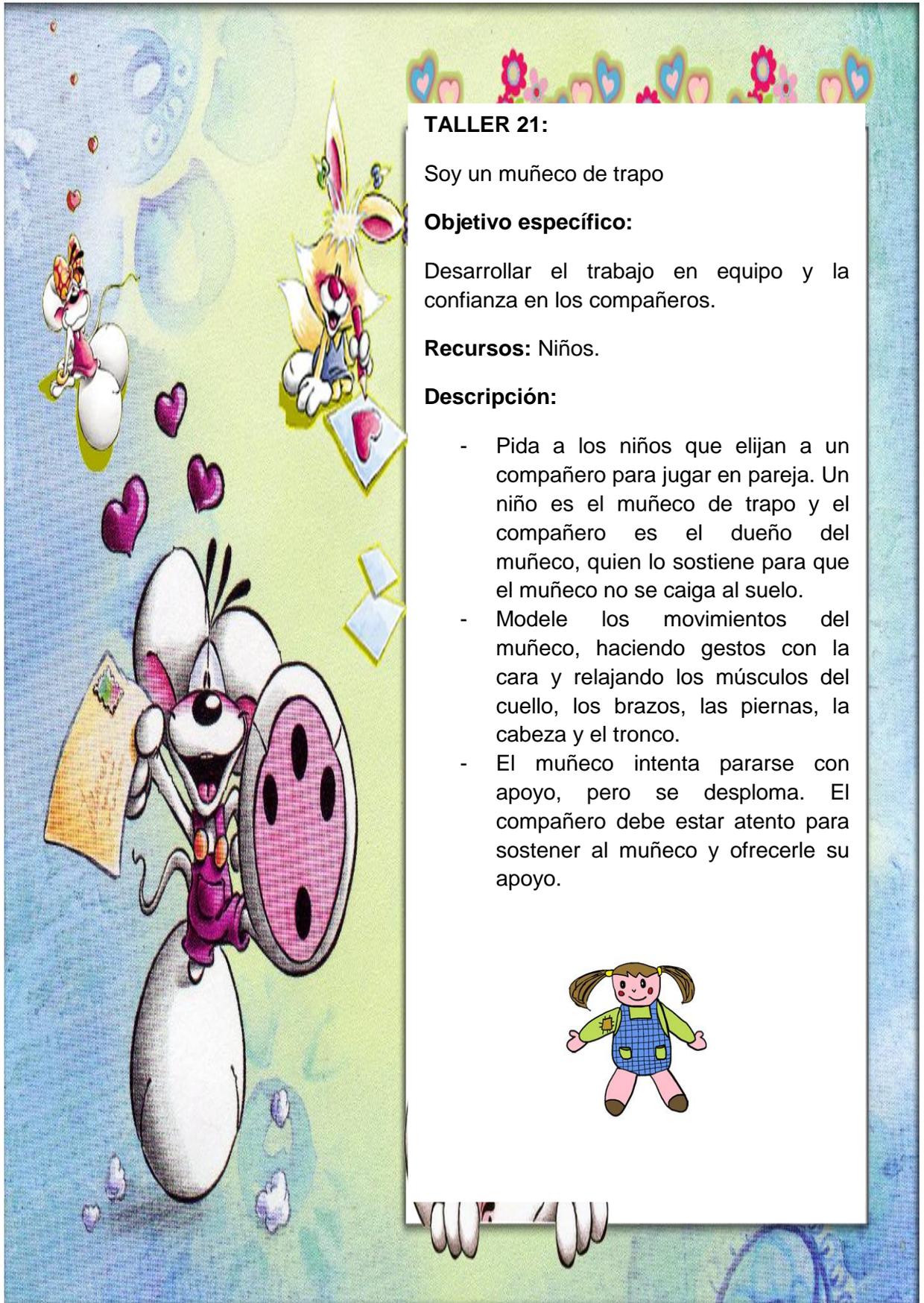
Coordinar los movimientos de arrastre y de carrera con los brazos

Recursos: Espacio abierto, cuento “La oruga muy hambrienta”, de Eric Carle.

Descripción:

- Cuenta la historia la oruga muy hambrienta.
- Consérvese con los niños sobre las larvas y las mariposas.
- Invite a los niños a que se acuesten e imiten la manera en que las larvas se arrastran de hoja en hoja para alimentarse. Ponga música clásica para acompañar sus movimientos.
- Pida que formen con su cuerpo un capullo y que descansen en él, hasta convertirse en hermosas mariposas.
- Pida que vuelen y se posen sobre alguna flor.





TALLER 21:

Soy un muñeco de trapo

Objetivo específico:

Desarrollar el trabajo en equipo y la confianza en los compañeros.

Recursos: Niños.

Descripción:

- Pida a los niños que elijan a un compañero para jugar en pareja. Un niño es el muñeco de trapo y el compañero es el dueño del muñeco, quien lo sostiene para que el muñeco no se caiga al suelo.
- Modele los movimientos del muñeco, haciendo gestos con la cara y relajando los músculos del cuello, los brazos, las piernas, la cabeza y el tronco.
- El muñeco intenta pararse con apoyo, pero se desploma. El compañero debe estar atento para sostener al muñeco y ofrecerle su apoyo.



TALLER 22:

Dramatización

Objetivo específico:

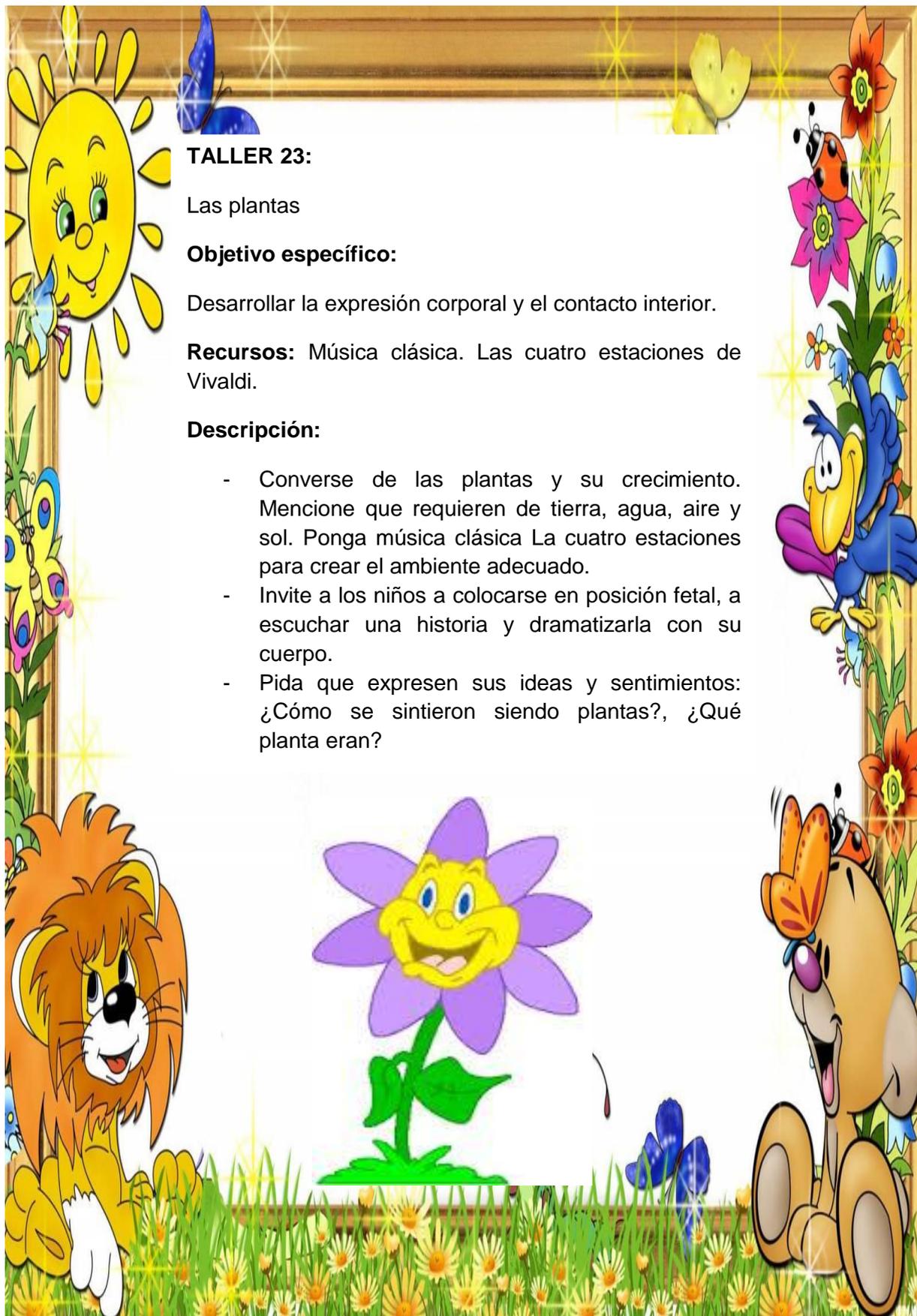
Desarrollar el juego dramático con elementos sencillos.

Recursos: Música de vales vieneses, pañuelos de seda, toalla que haga de capa, corona de cartón y un cucurucho de papel periódico para representar a reyes y reinas de cuentos de hadas.

Descripción:

- Lea el cuento tradicional donde aparezcan reyes y reinas bailando. Una de estas historias es la de la Cenicienta.
- Invite a los niños a bailar con la música. Explique que cuando la música se detenga todos se convertirán en estatuas, y que cuando ésta siga, el baile continuará.





TALLER 23:

Las plantas

Objetivo específico:

Desarrollar la expresión corporal y el contacto interior.

Recursos: Música clásica. Las cuatro estaciones de Vivaldi.

Descripción:

- Converse de las plantas y su crecimiento. Mencione que requieren de tierra, agua, aire y sol. Ponga música clásica La cuatro estaciones para crear el ambiente adecuado.
- Invite a los niños a colocarse en posición fetal, a escuchar una historia y dramatizarla con su cuerpo.
- Pida que expresen sus ideas y sentimientos: ¿Cómo se sintieron siendo plantas?, ¿Qué planta eran?

TALLER 24:

Equilibrio sobre una recta

Objetivo específico:

Desarrollar el equilibrio sobre una recta

Recursos: Tiza, cuerda y libros.

Descripción:

- Comparta con los niños experiencias sobre los equilibristas del circo y las prácticas que éstos deben hacer para desarrollar la destreza de caminar sobre una cuerda.
- Realice ejercicios de caminar hacia delante con un libro en la cabeza. Aconséjeles que fijen la mirada en un punto.
- Proponga caminar sobre una línea recta hecha con tiza y sobre una tabla que yace en el piso, más adelante pídale que caminen sobre una cuerda extendida y atada por sus dos extremos.



TALLER 25:

Movimiento y estática

Objetivo específico:

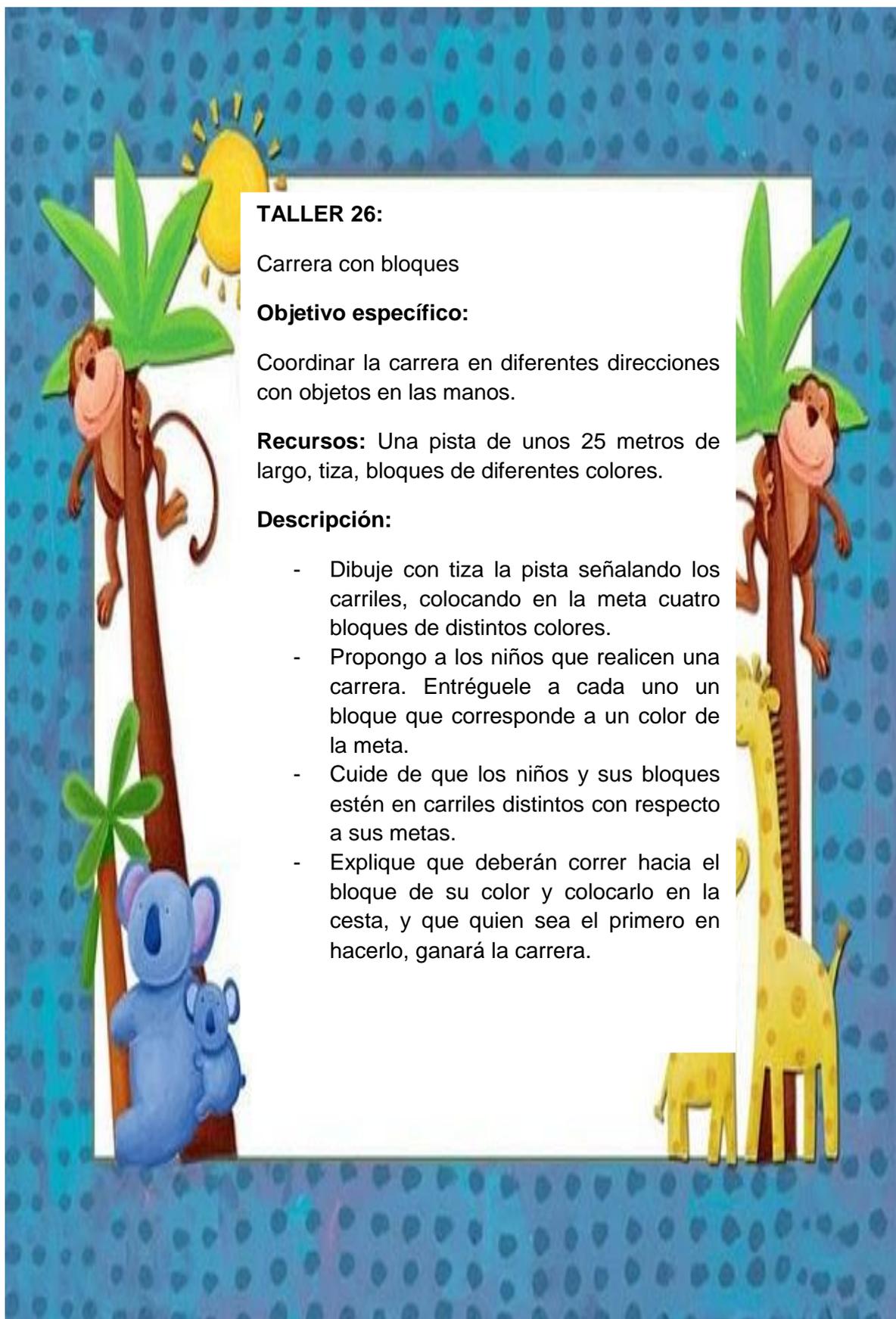
Coordinar la posición estática con el movimiento

Recursos: Espacio abierto, pito, aro, y si es posible, una gorra de policía y unos guantes blancos.

Descripción:

- Invite a los niños a jugar al vigilante que dirige el tránsito. Modele los movimientos de dar paso y detener a los coches. Utilice el pito para acompañar las señales de “deténgase” y “siga”.
- Forme un círculo con los niños y pida que uno a uno pasen a través de un arco. Explique que deben estar atentos a las señales del policía, pues éste tiene la potestad de dar paso o no.





TALLER 26:

Carrera con bloques

Objetivo específico:

Coordinar la carrera en diferentes direcciones con objetos en las manos.

Recursos: Una pista de unos 25 metros de largo, tiza, bloques de diferentes colores.

Descripción:

- Dibuje con tiza la pista señalando los carriles, colocando en la meta cuatro bloques de distintos colores.
- Propongo a los niños que realicen una carrera. Entréguele a cada uno un bloque que corresponde a un color de la meta.
- Cuide de que los niños y sus bloques estén en carriles distintos con respecto a sus metas.
- Explique que deberán correr hacia el bloque de su color y colocarlo en la cesta, y que quien sea el primero en hacerlo, ganará la carrera.

TALLER 27:

La barra

Objetivo específico:

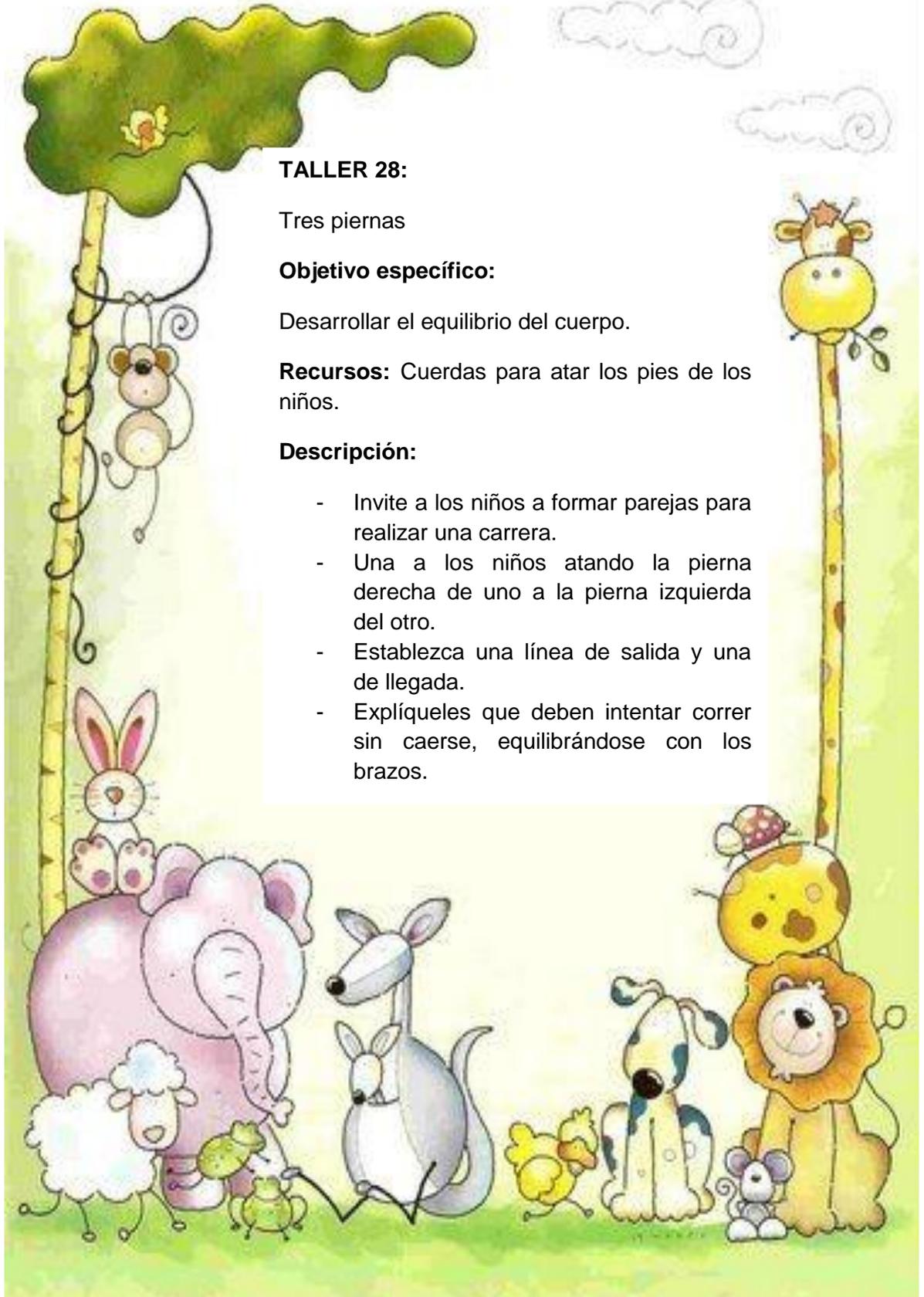
Desarrollar el juego dramático con elementos sencillos.

Recursos: Un palo de escoba o cualquier elemento similar.

Descripción:

- Pida a dos voluntarios que sostengan la barra.
- Modele para los niños la manera de pasar bajo la barra, sin tocarla. Pida a los niños que invente nuevas maneras de cruzar la barra.





TALLER 28:

Tres piernas

Objetivo específico:

Desarrollar el equilibrio del cuerpo.

Recursos: Cuerdas para atar los pies de los niños.

Descripción:

- Invite a los niños a formar parejas para realizar una carrera.
- Una a los niños atando la pierna derecha de uno a la pierna izquierda del otro.
- Establezca una línea de salida y una de llegada.
- Explíqueles que deben intentar correr sin caerse, equilibrándose con los brazos.



TALLER 29:

Relajo mi cuerpo

Objetivo específico:

Aprender a relajar el cuerpo

Recursos: Música suave de relajación

Descripción:

- Pida a los niños que se acuesten en el piso en posición boca arriba. Toque la música, pero a volumen bajo, para favorecer el ambiente de relajación.
- Diga que cada vez que mencione el nombre de una parte del cuerpo deben aflojarla como si fuese una muñeca de trapo.
- Nombre siempre la parte del cuerpo correspondiente al lado izquierdo, luego mencione la parte derecha. Comience nombrando los dedos de los pies y vaya ascendiendo hasta llegar a la cabeza.



TALLER 30:

El avión

Objetivo específico:

Desarrollar el equilibrio sobre un solo pie.

Recursos: tiza, ficha, rayuela, niños.

Descripción:

- Dibuje con una tiza en el suelo o la acera, un avión formando por ocho cuadrados. Numere cada uno de los casilleros.
- Pida a cada niño que busque una piedra plana o una cajita llena de arena o tierra (caja de fósforos), para lanzarla en los cuadros. El primer jugador lanza la piedra sobre el número 1, y debe saltar en un solo pie a los casilleros 2, 3, 4, 6, 7, hasta llegar al 8. Una vez que llegue al número 8, debe regresar saltando igualmente en un solo pie hasta llegar al casillero 2, desde donde toma la ficha y salta el casillero.
- Así continua el juego, se va aumentando cada vez el número al que se debe lanzar la piedra. Si la piedra cae en el número equivocado, el jugador pierde su turno.



6.7 IMPACTO

6.7.1 Impacto educativo

La realización del presente trabajo de investigación tendrá gran impacto, ya que ayudará al desarrollo de la motricidad del niño, en el período de tres a cuatro años, evoluciona como sigue: se desplazan caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones. El desarrollo de la orientación espacial mayormente lo demuestran al lanzar de diferentes formas y hacia diferentes puntos de referencia, todos estos aspectos desarrollará con la ayuda de la maestra, quien es la persona que ayuda a mejorar todos los aspectos antes señalados en el niño.

6.8 DIFUSION

La socialización del presente trabajo de investigación se la realizó por medio de talleres con las maestras del Centro de Desarrollo Infantil investigado. Si bien es cierto el niño de 3 a 4 años, realiza muchas acciones por sí solo, demostrando mayor independencia que en el grupo de edad anterior. Comienza a diferenciar el color, la forma y el tamaño de los objetos utilizándolos, según sus propiedades, durante las actividades motrices. Se aprecia que a los niños de este grupo de edad, les gusta mucho imitar los objetos y fenómenos de la realidad, ejemplo: imitan que conducen autos, aviones, reproduciendo muchas acciones de la vida cotidiana, por lo que es sumamente importante facilitar al niño el contacto con todo el mundo exterior, a fin de que pueda adquirir suficientes y diferentes vivencias de la realidad.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

- ALARCÓN J., Talleres de la Metodología de la Investigación, Editorial-Graficolor, Ibarra.
- CLAVIJO R., (2005). Educador de Educación Especial. Editorial Mad. España.
- COMELLAS M., (2003). Psicomotricidad en la educación infantil: Recursos pedagógicos. Editorial Ceac. Barcelona – España.
- DA FONSECA V., (2000). Estudio y génesis de la Psicomotricidad. Editorial INDE. Barcelona –España.
- DIAZ N., (2006). Fantasía en movimiento. Editorial Limusa. España.
- MARTI T., (2007). La educación psicomotriz (3-8 años). Editorial Grao. Barcelona – España.
- MONTAÑEZ J., (2003). Aprender y Jugar: Actividades Educativas Mediante el Material Lúdico – Didáctico. Editorial Universidad de Castilla La – Mancha. España.
- NAVARRO V., (2002). El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores. Editorial Inde. Barcelona – España.
- OMEÑACA R., (). Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo. Barcelona – España.
- RIGAL R., (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. Editorial INDE. España.
- Varios Autores. (2006). Educación Física. Editorial Mad. España.

- REGIDOR R., (2005). Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años. Editorial Palabra. España.
- RUIZ F., (2003). Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. Editorial Inde. España.
- STASSEN K., (2006). Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia. Editorial Médica Panamericana. Madrid – España.

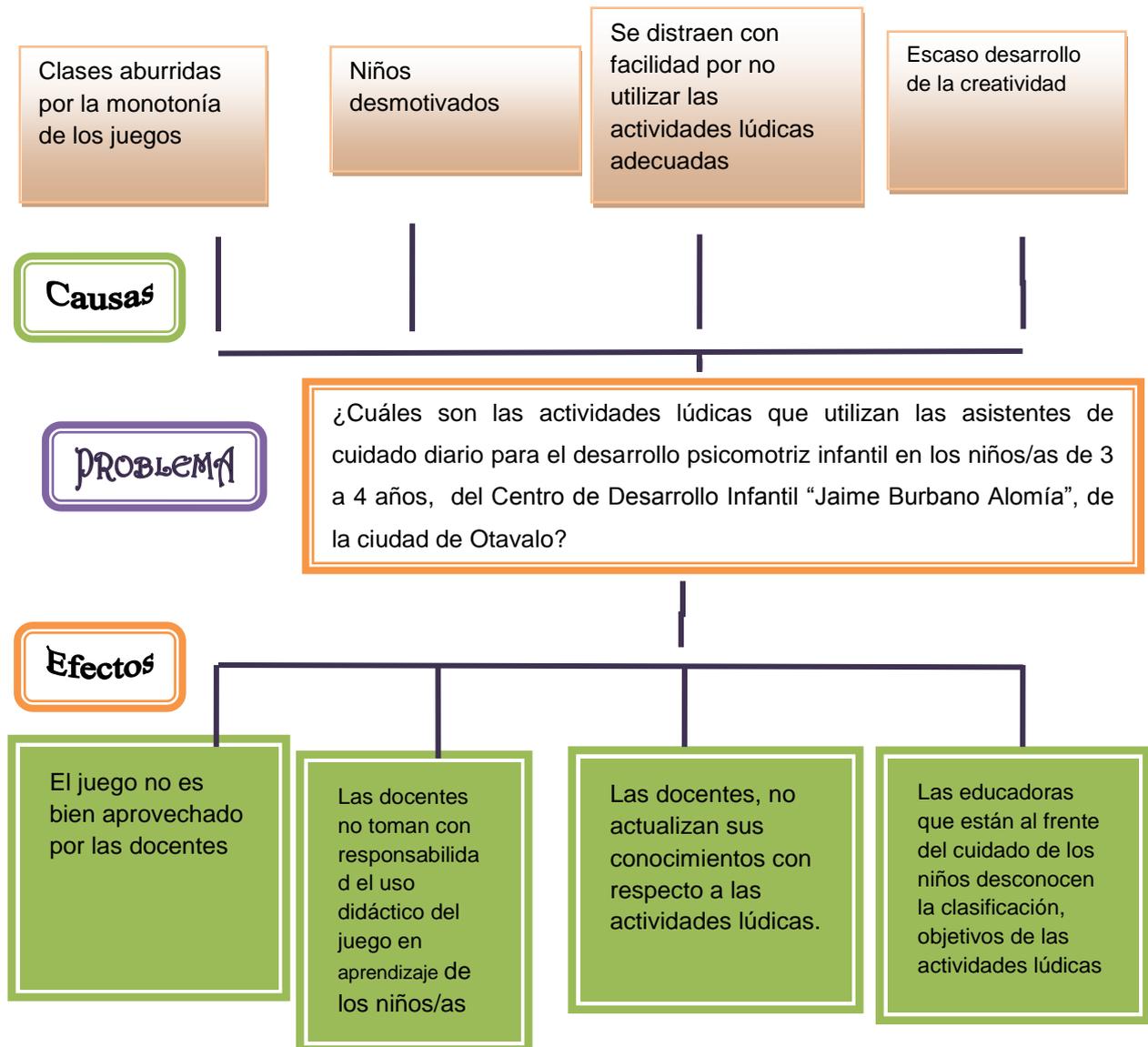
LINCOGRAFÍA

- <http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/Psicomotricidad/11.pdf>

ANEXOS

NEXO Nº 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo: 2 MATRIZ DE COHERENCIA

EL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuáles son las actividades lúdicas que utilizan las asistentes de cuidado diario para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?</p>	<p>Determinar las actividades lúdicas que utilizan las asistentes de cuidado diario para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?</p>	<p>Analizar el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que utilizan las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013.</p>
<p>¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan las docentes en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?</p>	<p>Diagnosticar el tipo de actividades lúdicas que utilizan las docentes en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013.</p>
<p>¿Cuál es el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013?</p>	<p>Observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”, en el año lectivo 2012-2013.</p>

MATRIZ N° 3

MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar.</p> <p>Es la capacidad que posee el ser humano de coordinar en un tiempo óptimo el pensamiento (Análisis) y la reacción (Movimiento) ante un determinado estímulo, es decir, la eficacia de movimiento en determinado momento.</p>	<p>Actividades lúdicas</p> <p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<p>En función del tipo de movimiento:</p> <p>En función de su dimensión social:</p> <p>vivencias corporales,</p> <p>el descubrimiento del mundo y del propio cuerpo.</p> <p>La asimilación de la motricidad para llegar a la expresión simbólica gráfica.</p>	<p>Juegos de marcha. Juegos de carrera. Juegos de salto. Juegos de lanzamientos. Juegos de lucha. Juegos de equilibrio. Juegos de coordinación. Juegos sensoriales.</p> <p>Juegos individuales. Juegos de grupo. Juegos de equipos.</p> <p>Esquema Corporal</p> <p>Lateralidad.</p> <p>Estructuración Temporal. Estructuración Espacial</p> <p>Equilibrio.</p> <p>Tiempo-Ritmo.</p>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN
PARVULARIA**

Estimada Docente:

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer cuál es el criterio acerca de las estrategias Lúdicas y desarrollo Psicomotriz en los niños y niñas del Centro Infantil “Jaime Burbano Alomía”. Le encarecemos leer con atención cada frase o proposición y luego marque con una X, cualquiera de ellas según su propio criterio.

1. ¿Cuál es el grado de conocimiento sobre actividades lúdicas que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular

2. ¿Cuál es el grado de conocimiento sobre juegos de desarrollo motriz que poseen las docentes para el desarrollo psicomotriz infantil en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular

3. ¿Ud. en el último año ha realizado cursos de Actividades Lúdicas, para mejorar la calidad educativa de los niños/as de los diferentes Centros Infantiles?

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular

4. ¿Ud. en el último año ha realizado cursos de Psicomotricidad infantil, de acuerdo a la edad de niño?

Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular

5. ¿Conoce Ud. la clasificación de las estrategias lúdicas, para la enseñanza de la Psicomotricidad, según la edad de los niños/as?

Mucho	Poco	Nada

6 ¿Cual es tipo de actividades lúdicas que utilizan las asistentes de cuidado diario para la enseñanza de psicomotricidad en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Juegos de habilidad	Juegos sociales	Juegos de imaginación	Juegos sensoriales

7. ¿Las docentes, conocen el objetivo de cada actividad de desarrollo Psicomotriz que realiza con los niñas/os de 3 a 4 años?

Mucho	Poco	Nada

8. ¿Ud. domina gran cantidad de actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo Psicomotriz de los niños?

Mucho	Poco	Nada

9. ¿Usted evalúa el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, a través de una ficha de Observación?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

10. ¿Usted lleva una ficha de control para observar el desarrollo psicomotriz en los niños/as de 3 a 4 años, de los Centros infantiles?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

11 ¿Según su criterio, usted considera importante que el Grupo de Trabajo de Grado elabore una Guía Didáctica de Estrategias Lúdicas para mejorar la Psicomotricidad?

Muy importante	Importante	Poco importante	Nada importante

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos informativos:

Institución:

Nombre del niño:

Ficha de Observación	S	CS	RV	N
ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD:				
Actividades que realiza el niño/a				
El niño botea la pelota con una mano				
El niño salta un obstáculo de 40 cm. de alto				
El niño se mantiene de pie con los ojos cerrados				
El niño tiene equilibrio para caminar sobre una línea				
El niño da volantines				
El niño camina sobre una barra de equilibrio				
El niño arroja pelotas dentro de una caja				
El niño arroja una pelota hacia arriba y agarra con ambas manos				
El niño corre en un solo pie				
El niño baila libremente con diferentes ritmos				
Enseñar al niño a saltar primero en los dos pies y luego en uno solo y poco a poco disminuir la ayuda				
El niño realiza juegos de Arrastres y transportes de objetos				
Reconocimiento corporal: señalar partes del cuerpo, frente al espejo, o sobre él				



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	172174620-2		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Herrera Dueñas Dolores Gabriela		
DIRECCIÓN:	San Pablo calle Eugenio Espejo y Juan Montalvo		
EMAIL:	lolitagaby1986@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	918308	TELÉFONO MÓVIL	0968280999

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ESTUDIO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ INFANTIL, EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA” DURANTE EL PERIODO 2012 – 2013”. PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (ES):	TORRES CEVALLOS MARÍA CRISTINA
FECHA: AAAAMMDD	2013/11/15
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Vicente Yandún Y. Msc.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

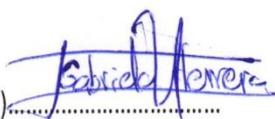
Yo, Herrera Dueñas Dolores Gabriela, con cédula de identidad Nro. 172174620-2, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 18 días del mes noviembre de 2014

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Herrera Dueñas Dolores Gabriela
C.C. 172174620-2

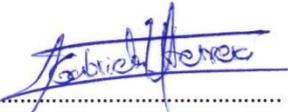


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Herrera Dueñas Dolores Gabriela, con cédula de identidad Nro. 172174620-2 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“ESTUDIO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ INFANTIL, EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “JAIME BURBANO ALOMÍA” DURANTE EL PERIODO 2012 – 2013”. PROPUESTA ALTERNATIVA.** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 18 días del mes de noviembre de 2014

(Firma) 

Nombre: Herrera Dueñas Dolores Gabriela
Cédula: 172174620-2