



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIO A DISTANCIA, CARRERASEDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA
MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL
MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO
LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

Tesis previa a la obtención del Grado de
Licenciada en Ciencias de La Educación,
Mención Psicología Infantil y Educación
Parvularia.

AUTORA

MARÍA DE LOS ÁNGELES LÓPEZ AJILA

DIRECTORA

Dra. MARÍA LORENA MUÑOZ, Mg. Sc

LOJA- ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Doctora

María Lorena Muñoz, Mg. Sc

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada:
**APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA
CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS
ALTERNATIVOS**, realizada por la postulante: **María de los Ángeles López
Ajila**, egresadas de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Por estar sujeto a la normativa institucional, se autoriza su presentación
para continuar con los trámites correspondientes.

Loja, Junio del 2015


.....
Dra. María Lorena Muñoz, Mg. Sc
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo **María de los Ángeles López Ajila**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

AUTORA: María de los Ángeles López Ajila.

FIRMA:



CÉDULA: 1104639677

FECHA: Loja, Junio del 2015

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo, **María de los Ángeles López Ajila**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis titulada: **APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ELISEO ÁLVAREZ" DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, como requisito para obtener el grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 18 días del mes de Junio del dos mil quince, firma la autora.

FIRMA: 

AUTORA: María de los Ángeles López Ajila

CÉDULA: 1104639677

DIRECCIÓN: Av. Isidro Ayora y calle Popayan - Barrio Clodoveo-Loja

CORREO ELECTRÓNICO: angeleslopez1988@hotmail.es

TELÉFONO: 2614206 **CÉLULAR:** 0984779757

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTORA DE TESIS: Dra. María Lorena Muñoz, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

| | |
|--|---------------------|
| Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc. | (Presidente) |
| Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD. | (Vocal) |
| Mgs. Isabel María Enrrriquez Jaya. | (Vocal) |

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes han brindado sus conocimientos y experiencia en mi formación profesional

A la Dra. María Lorena Muñoz, Mg. Sc. Directora de tesis quien supo orientarnos con dedicación durante todo el proceso de investigación y elaboración de este trabajo.

A las Autoridades, Docentes, niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja. Periodo Lectivo 2013-2014, por abrimos las puertas de su Institución para realizar este estudio, actitud que motivó a continuar con la investigación.

La Autora

DEDICATORIA

A mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi esposo por su apoyo incondicional por los consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles.

A mis Padres, por su buen ejemplo de perseverancia, motivación y ayuda. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos

María de los Ángeles

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- ❖ PORTADA
 - ❖ CERTIFICACIÓN
 - ❖ AUTORÍA
 - ❖ CARTA DE AUTORIZACIÓN
 - ❖ AGRADECIMIENTO
 - ❖ DEDICATORIA
 - ❖ ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. Título
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y Métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
- Índice

a. TÍTULO

APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

b. RESUMEN

La presente Tesis hace referencia a : **APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, realizada de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Dentro de los problemas observados en la Escuela “Eliseo Álvarez de la ciudad de Loja se ha observado falta de planificación por parte de las maestras para organizar juegos didácticos, además esta escuela no cuenta con un área natural adecuada para desarrollar ciertos tipos de Juegos, así como también falta de capacitación a las maestras acerca de todos los tipos adecuados para los niños y niñas de Primer Año.

Se planteó como Objetivo General: Determinar la Aplicación del Juego y su incidencia en la Motricidad Fina de los niños y niñas Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la Ciudad de Loja.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Descriptivo, Analítico-Sintético, y Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja, para conocer si el juego incide en la motricidad fina; y la Guía de Portage aplicada a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja para poder evaluar la motricidad fina.

De acuerdo a los resultados de la encuesta a las maestras se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo son: Juego Social, Juego libre/informal, Juegos dramáticos, y Juegos fuera de clase.

Analizados los resultados de la Guía de Portage se concluye que: Un elevado porcentaje de niños y niñas investigados, tienen un nivel Muy Bueno en el desarrollo de la Motricidad fina; Un mediano porcentaje nivel Bueno y un Nivel Regular.

SUMMARY

This thesis refers to: IMPLEMENTATION OF THE GAME AND ITS IMPACT ON BASIC GENERAL EDUCATION FIRST YEAR CHILDREN FINE MOTOR SKILLS "ELISEO ALVAREZ" SCHOOL LOJA CITY. PERIOD 2013-2014. ALTERNATIVE GUIDELINES conducted according to the provisions of the Rules of Academic System of the National University of Loja.

The Ecuadorian education system is in a transition period where the government makes every effort to improve the quality of education starting at an early age, highlighting the importance of responding to the individual requirements that allow for the pre-primary level prevent future school failure.

The "Eliseo Alvarez de Loja School is a school of tradition that has always been concerned to give citizens a quality education, which is why the problem is posed as follows: What are the games Teachers apply / as children, and girls in first year of General Basic Education of "Eliseo Álvarez" School and affect fine motor during the 2013- 2014 academic year?

The General Objective was: To determine the application of the Game and its impact on Basic General Education First Year Children Fine Motor Skills "Eliseo Alvarez" School Loja City

The methods used for the preparation of this research work were: Scientist, Inductive, Descriptive, Analytic-Synthetic, and Statistical Model, the same that served effectively help to achieve the proposed goal. The techniques and instruments used were a teachers survey of Basic General Education First Year "Eliseo Alvarez" School of the Loja city, to know if the game affects fine motor skills; a Portage Guide applied to children of Basic General first year "Eliseo Alvarez" School of the city of Loja to assess fine motor skills.

According to the results of the survey to the teachers it is concluded that: 100% of surveyed teachers report that the games made during their daily work are: Social Game, Outdoor / Casual Gaming, Dramatic Play, and Games outside class.

Analyzed the results of the Portage Guide is concluded that: 80% of children surveyed have a good level in the development of fine motor skills; 13% level Very Good; Regular 5% one level; and 2% one Poor level.

c. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. ZAPATA, (1990).

El juego ocupa un lugar importante en la formación integral del niño, ya que les permite valorarse, a través del cumplimiento de reglas, así como desarrolla valores de colectivismo, compañerismo que les permite mejorar las relaciones personales con sus compañeros.

La Motricidad, es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. RODAS, R. (1997)

Apoyamos los criterios de Rodas ya que el desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. En este caso hablamos de la capacidad de escribir por ejemplo, de abotonar una camisa o de tomar un alfiler con dos dedos

Dentro de los problemas observados en la Escuela “Eliseo Álvarez de la ciudad de Loja se ha observado falta de planificación por parte de las maestras para organizar juegos didácticos, además esta escuela no cuenta con un área natural adecuada para desarrollar ciertos tipos de Juegos, así

como también falta de capacitación a las maestras acerca de todos los tipos adecuados para los niños y niñas de Primer Año.

El Objetivo General de la presente investigación es: Determinar la Aplicación del Juego y su incidencia en la Motricidad Fina de los niños y niñas Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la Ciudad de Loja

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de juegos que utilizan las maestras de Primer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” en su jornada diaria.; Valorar la motricidad fina de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez”; y, Elaborar lineamientos alternativos que permitan desarrollar la motricidad fina a través del juego.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo tuvieron un enfoque cualitativo y cuantitativo ya que necesitamos saber la calidad y frecuencia de la aplicación del Juego en el desarrollo de la Motricidad Fina; y fueron: Científico, Inductivo, Descriptivo, Analítico-Sintético, y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta elaborada y dirigida a las maestras; y Guía de Portage aplicada a los niños y niñas.

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. Capítulo I, EL JUEGO estructurado con los siguientes temas: El juego, Qué es el juego. Características, Clasificación del juego, Juegos de contacto, Juegos de construcción y representación, Juegos de representación incipiente, Juegos de representación vicaria, Juegos de representación de papeles o socio dramas, Juegos sociodramáticos., Juegos de mesa, Juegos de patio, El juego como actividad de enseñanza aprendizaje, Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.

Capítulo II, MOTRICIDAD FINA, con los siguientes temas: Motricidad fina, Importancia de la motricidad fina, Desarrollo de la motricidad fina, Competencias a evaluar en la motricidad fina, Clasificación de la motricidad fina, Estimulación del área de motricidad fina y cognición, Desarrollo de la motricidad fina, Ideas para desarrollar la Motricidad Fina.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

ZAPATA, (1990).

Apoyamos los criterios de Zapata, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso de procura distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante.

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro. Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que "todo hombre es su infancia". MANDELL, R. (1977)

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. MANDELL, R. (1977)

Compartimos los criterios del autor MANDELL, R ya que el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

La autora entiende de la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. Es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al

trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Como vimos el juego forma parte de la vida del niño, y a través del mismo el sujeto va desarrollando por ejemplo destrezas motrices, a través de los juegos motores y sensoriales toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos.

El juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y

madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”. MANDELL, R. (1977)

Observando la cita de Mandell creemos que el juego Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social, preparándolo para la vida.

EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

El juego es un pilar fundamental en la Educación Inicial, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollándose nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. MALAJOVICH, A. (2000)

Entendemos que el Juego fluye como estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

La educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-4), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas; su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más

adelante le pueden servir para abrirse mucho por sí solo. MONROY, A. (2007)

Comparto el criterio de Monroy, pues en la Educación Inicial están los primeros conocimientos del niño, y si este aprende a desarrollar su intelecto y habilidades pues le servirán posteriormente a desenvolverse con mayor facilidad en cualquier ámbito y por ende mejorar su aprendizaje.

A pesar de que pasamos gran parte de nuestra vida recibiendo una educación, no podemos considerar que tenemos un desarrollo integral óptimo. Muchas personas reconocen que las escuelas favorece al desarrollo integral del niño y espera ver resultados en su aprendizajes; se considera que la edad ideal es a los 4 años pero esta edad solo está estimulando el desarrollo cognitivo, no dando la debida atención a los primeros años de vida donde se empieza a desarrollar el niño. MALAJOVICH, A. (

Compartimos los criterios de Malajovich, ya que un centro de Educación Inicial es un lugar donde personal capacitado enseña a los padres diferentes ejercicios de estimulación temprana motriz y psicológica en sus hijos de 0 a 4 años, se les enseña también a observar las emociones del niño y a atender los pequeños detalles que parecieran sin importancia puesto que en ésta etapa de su vida todo influye en su desarrollo.

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la

capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. El juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones y por lo tanto requiere de un aprendizaje. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes:

- Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego.
- Supone la creación de un mundo paralelo, se crea una situación ficticia donde se utilizan elementos de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. En este universo existen reglas.
- Las reglas se encuentran presentes ya sea en formas explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que el mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.

- El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes. El presenta variados beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta. El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es generalmente un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

La actividad lúdica es importante para el aprendizaje y el desarrollo subjetivo; en la institución escolar el juego asume características distintas del juego que se da en otros contextos dada la presencia de una finalidad pedagógica, estos acondicionamientos pueden pensarse en relación a tiempo, espacio, contenido, materiales, reglas y compañeros de juego. Por

otro lado es necesario diferenciar juego de las actividades de aprendizaje, ya que estas toman al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de determinados contenidos; mientras que el juego propiamente dicho refiere a las actividades más libres y espontáneas.

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad.

MALAJOVICH, A. (1988)

Apoyamos los criterios de Malajovich, A ya que el seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señala que es escasa la presencia del juego en los jardines. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de recuperar y enriquecer el juego como actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas.

MATERIALES NECESARIOS PARA EL JUEGO

El hecho de introducir el juego en el aula con nuestros alumnos puede ser un instrumento didáctico bastante útil, pues a través de él se puede aprender y / o reforzar conocimientos tanto léxicos (vocabulario) como gramaticales y fonéticos que no sólo contribuyen a la producción de mensajes orales y escritos más o menos según el nivel, sino también a la puesta en práctica de otras destrezas lingüísticas como la comprensión de forma oral y escrita.

Muchos son los beneficios que los alumnos pueden obtener mediante el juego en el aula, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos y comprobar lo que saben de esa lengua extranjera, por ejemplo cuando realizan juegos de carácter oral como dramatizaciones (tabú, etc. Entre otros objetivos, también se pretende que los alumnos sean capaces de desenvolverse en situaciones concretas de la vida cotidiana, tales como pedir un menú en un restaurante, hacer la compra, de manera que los conocimientos lingüísticos adquiridos no caigan en el olvido, sino que se puedan aplicar en su entorno más próximo al encontrarse una situación que precisa dicha lengua y, por ende, utilizarla en un contexto real.

No obstante, independientemente del carácter que tenga el juego (ya sea oral o escrito), el docente siempre marca una serie de objetivos que el alumnado debe cumplir. PERALTA, V. (2007):

Por eso creemos que son importantes las características que el juego debe reunir para alcanzar su finalidad, pues no sólo es importante lo que queremos conseguir sino cómo se va a conseguir. Los rasgos con los que los juegos deben contar se pueden resumir en varios términos:

- Refuerzo, Carácter didáctico, Competencia, Imaginación, Interacción,
- Novedad, Descubrimiento, Interés, Creatividad, Espontaneidad.
- Conocimiento, Rol, Adquisición, Logro, Atracción, Organización.
- Diversidad, Expresión, Valores

Algunos de los valores anteriormente citados, como la responsabilidad, la independencia y la autonomía, se desarrollan con más facilidad a la hora de del juego teniendo en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, el papel que el profesor / a adopta es el de animador, orientador y mero observador del comportamiento y la reacción del alumnado, que se convierte en el centro o “protagonista” de la actividad.

A través de esta estrategia para amenizar el aula y motivar al alumnado, también se contribuye a la adquisición de las **COMPETENCIAS BÁSICAS**, aspecto novedoso en el ámbito educativo.

EL JUEGO SEGÚN LAS EDAD DEL NIÑO

Describe cada una de las etapas y las actividades lúdicas que se pueden realizar en las mismas; de acuerdo a la edad del niño. FERLAND (2005)

Edad: 0-12 meses

El bebé durante su primer año de vida explora los objetos de su entorno utilizando los sentidos. Su periodo de atención se incrementa, mostrando fascinación por encontrar objetos. La habilidad adquirida con las manos, le permitirá cogerlos con mayor precisión.

Mientras se realice la actividad, se debe estimular el sentido rítmico del pequeño, colocando música instrumental de fondo. Durante el primer semestre brindarle mordedores, sonajas, móviles. El segundo semestre, donde mayor acción tiene sus manos, estimular su tacto y sensaciones empleando libros u otros con texturas. Desarrollar su atención con juguetes de causa-efecto (botones que produzcan sonido o se activen tras su manipulación).

Edad: 1 año

Desde el momento que el niño logra trasladarse de un lugar a otro, su fascinación por el movimiento ha empezado. Perfeccionará su marcha, sus

manos adquirirán mayor precisión, empezando a manipular objetos usando la pinza digital o trípode. Su lenguaje oral puede iniciarse a esta etapa.

Aprovechemos que el niño ya logra imitarnos, realicemos pasos sencillos de baile, empezando a trabajar con el ritmo y espacio. La coordinación visomotriz puede estimularse manipulando texturas diferentes. El niño disfrutará realizar un juego de sonidos imitando a los animales y objetos de su entorno, realizando canciones o inventándolas para ellos. Le llaman la atención los libros con imágenes reales y grandes.

Edad: 2 años

Logra manifestar sus ideas a través del lenguaje oral. Su coordinación motriz va mejorando considerablemente. Aparece el juego simbólico.

Aprovechar la mayor cantidad de juegos dirigidos al lenguaje, mediante canciones, aplausos, rimas. Podemos emplear títeres y entablar un diálogo con el pequeño. Los juegos de encajes estimularán el desarrollo cognitivo del niño. Cada actividad puede estar acompañada de un orden o rutina: lavarnos las manos después de jugar, guardar un juguete para usar otro. Los juegos musicales o que produzcan sonido llamarán mucho su atención. Le gustan juegos que pueda manipular y empezar a construir por ello se recomiendan bloques, ellos disfrutarán creando torres y derrumbándolas.

Edad: 3 años

Emplea esquemas mentales. Empieza a usar su imaginación y ordenar mejor sus ideas, diferenciando y reconociendo colores, cantidades. La motricidad fina avanza junto con su capacidad de razonamiento.

Los juegos de construcción y armado son recomendables en esta etapa. Los niños disfrutarán armando y descubriendo las figuras de los rompecabezas pequeños.

Ya puede crear mediante el arte plástico o la construcción, diversos personajes que vienen de su imaginación.

Edad: 4 años

Es más independiente en su aseo y vestir. Su lenguaje oral le permite comunicar muy bien sus ideas y sentimientos. Empieza a interesarse por juegos grupales.

Al niño le interesan los juegos con reglas. Empieza a jugar con otros niños a representar diversas situaciones y personajes.

Edad: 5 años

Tiene un buen control de su cuerpo y reconoce el espacio donde se encuentra. Tiende a realizar juegos bruscos, donde puede tirarse al suelo,

rodar, correr. Puede jugar sin parar. Crea y respeta las reglas de sus juegos. Su lenguaje ya es avanzado, esta edad necesita juegos de descarga física, correr, saltar, trepar. Deportes también son recomendados a esta edad. Le interesan más los juegos electrónicos, sin embargo se debe limitar el tiempo que ellos le dediquen.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ GRUESO

“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”. RUIZ F. (2003)

Compartimos los criterios de Ruiz a través de las actividades y ejercicios físicos, los mismos fortalecen los músculos, que les permiten desarrollar su cuerpo por medio de saltar, correr desarrollando con ellos habilidades y destrezas.

Algunas actividades que se puede hacer con el niño son:

- Subir y bajar por los toboganes.
- Jugar al balancín.

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

JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO

“Los niños usan sus músculos pequeños y por tanto desarrollan su psicomotricidad fina cuando ponen bloques en equilibrio, hacen plastilina, colorean, enhebran cuentas, cortan”. BERGER K. (2006)

La Motricidad Fina garantiza los movimientos de las manos y para desarrollar acciones que les permitan manipular recursos para jugar y tocar diferentes objetos.

Algunas actividades que se pueden hacer con el niño son:

- Jugar con los bloques de construcción.
- Moldear plastilina.
- Dibujar y pintar.
- Utilizar pintura de manos.

- Enhebrar cuerdas.
- Recortar con tijeras.
- Juntar revistas viejas y permitir que recorten fotos o hagan tiras de papel rasgándolas.
- Realizar punzados o rompecabezas.
- Clasificar calcetines; o cualquier objeto; colocando todos juntos y que los clasifiquen por colores, encuentre su pareja y los pongan uno dentro del otro.
- Abrir y cerrar contenedores, jarras, cartones, paquetes, cajas, botellas.

CAPÍTULO II

MOTRICIDAD FINA

“La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. En este caso hablamos de la capacidad de escribir por ejemplo, de abotonar una camisa o de tomar un alfiler con dos dedos. La motricidad fina se adquiere poco a poco conforme se van haciendo las sinapsis necesarias en el cerebro humano”(Martí Pérez, José: Obras Completas, t.19, Editorial. De Ciencias Sociales, La Habana, 1975, p. 321.

La autora de esta investigación entiende que la Motricidad Fina es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Su evolución a lo largo de la etapa del Jardín de Infantes debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a los padres de familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Esta Evaluación se realiza al final del proceso de aprendizaje del niño.

Es una herramienta muy útil para calificar sus progresos, apoyándonos también en la evaluación formativa, es decir, aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje.(Máster Raquel Rodas Morales Guía para el Docente 1997 W.D WALL PH.D Educación Constructiva para los niños pág. 25.)

ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD FINA

Se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general son: (Franco García, Olga. Lecturas para educadores preescolares IV. -La Habana: Pueblo y Educación, 2006. -16p).

- Coordinación viso-manual
- Motricidad facial.
- Motricidad fonética
- Motricidad gestual.

Coordinación Viso-Manual.- La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- -La mano
- -La muñeca
- -El antebrazo
- -El brazo

Apoyamos los criterios del autor García ya que es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario

que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos.

Coordinación Facial.- Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1. El del dominio muscular
2. La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación

El poder dominarlos músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Coordinación Fonética

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida:

Descubre las posibilidades de emitir sonidos.

No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Hacia el año y medio el niño:

- Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.
- No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los 2-3 años el niño:

- Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos.
- Y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar.

Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador.

El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Coordinación Gestual

Las manos: Diadoco cinesias

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer mucho trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

Actividad facial y gestual

Se les dará la instrucción de que creen una historia y la represente solamente con mímica, pero solamente como mimos con expresiones en el rostro e imaginando tocar los objetos.

Que sea una historia corta.

Al final de su representación se les calificara para ver cuál de los equipos lo hizo mejor.

Actividad de integración

Esta actividad se llama el cartero consiste en que se pondrán todos en un círculo y a continuación dirá: “traigo una carta para quien tenga hermanos pequeños”; y las personas que los tengan tendrán que cambiarse de lugar y así se irá diciendo dependiendo de lo que se quiera saber.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos (Autora Lic. Tania Rodríguez Loaiza. Folleto de Expresión plástica Ciudad de impresión Loja UTPL. Año 2004 págs. 41-47.)

Gateo (1-3 años)

Desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas,

empujar palancas, darle vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos.

En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta 6 cubos.

Preescolar (3-4años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas

Edad Escolar (5 años)

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas.

Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles.

ESTIMULACIÓN DEL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y COGNICIÓN

“El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas”.(Autora Dora Águila. Folleto de Expresión Plástica y Manual para párvulos. Ciudad de impresión Loja. Pág. 7)

Somos del criterio que el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años. Pero, ¿cómo va elaborando esas estrategias? El niño explora su entorno principalmente mediante el movimiento, es decir, la motricidad gruesa, y lo analiza mediante la exploración de los objetos, principalmente mediante la motricidad fina.

En general, los bebés adquieren una serie de habilidades motoras gruesas, comentadas en el apartado anterior, antes de comenzar a explorar los objetos.

Para analizar y conocer un objeto, en primer lugar es necesario percibirlo. Los objetos llaman nuestra atención por medio de los sentidos (vista, oído y tacto).

Agarrar objetos

Una vez que el niño es capaz de fijar su mirada en un objeto que llama su atención, lo habitual es que trate de cogerlo. Desde el nacimiento, el niño es capaz de agarrar un objeto, como consecuencia de un acto reflejo. A medida que desaparece este reflejo, la prensión de los objetos se hace voluntaria. Para facilitar este proceso, se le deben ofrecer al niño objetos, ya sea diciéndole "toma el sonajero" o dejándoselos a una altura que pueda cogerlos, tocarlos y empujarlos. Por ejemplo, se pueden colgar juguetes de su cochecito o de su silla.

Es importante tener en cuenta que no es necesario esperar a que el niño esté sentado para ofrecerle cosas. Los objetos se pueden manipular también estando echado boca arriba, boca abajo o de lado, posturas a veces más adecuadas ya que fomentan además la adquisición de patrones de movimiento.

Una vez que el niño es capaz de alcanzar objetos, y siempre teniendo mucho cuidado en el tipo de objeto que se le da para que no haya peligros de atragantamientos ni de hacerse daño, se dejarán juguetes a su alcance para que trate de cogerlos. Son especialmente interesantes los juguetes fáciles de, de mango alargado y fino, los de colores vistosos, de diferentes texturas, los que se mueven o los que suenan.

No sólo resultan atractivos para el niño y estimulan diferentes sentidos, sino que además van facilitando la asociación de los movimientos del niño a lo que ocurre con el objeto. Es decir, si lo mueve, suena. Son las primeras relaciones de causa - efecto y van dando conciencia al niño de que sus acciones tienen consecuencias en el medio que le rodea.

Sin embargo, no se deben olvidar los objetos cotidianos: cucharas, vasos, platos, peines, cepillos, etc. Cosas de la casa que le gustan y además ayudan a que las vaya conociendo y familiarizándose con ellas.

Los objetos se suelen agarrar con una mano, pero se tarda más en llevarlos a la línea media para verlos con detenimiento, o para pasarlos de una mano a otra, o para golpearlo, o para ser explorados con ambas manos. Juegos que fomentan la coordinación de ambas manos son las palmas palmitas, ayudando a los niños a dar palmas mientras se canta una canción, o darle una pelota grande para que la sujete con ambas manos.

Tirar objetos

Al principio el niño al agarrar un objeto, lo primero que hace es llevárselo a la boca. Esta conducta no sólo es normal en estos momentos ya que es el modo de explorar los objetos, sino que también contribuye a adquirir un importante patrón que será base de posteriores aprendizajes.

Más adelante será capaz de agitar el objeto, de golpearlo contra el suelo o una mesa, de tirarlo y de buscarlo. No se deben reprimir estas conductas, aunque en determinados momentos lleguen a ser molestas para los adultos que estén con ellos, ya que la repetición de estas acciones constituye el modo de conocimiento de lo que ocurre con los objetos.

La pinza digital

En un primer momento, los niños agarran con toda la mano. Más tarde el pulgar se opone a los otros cuatro dedos, y poco a poco la prensión es más fina, de manera que es capaz de coger objetos pequeños, como una canica o incluso migas de pan. Habitualmente los niños cogen estos objetos con el índice y el pulgar (pinza digital).

La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación óculo-manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen otro de los objetivos principales de esta área. Así, el niño podrá hacer torres, encajar anillas en

un aro, ensartar cuentas, meter y sacar objetos de un recipiente, introducir piezas en un puzle, actividades que median la adquisición de conceptos.

Un modo funcional de estimular la pinza es sentar al niño en una silla, siempre en una postura correcta, y dejarle comida o líquidos, alimentos de diferentes texturas y de diferentes temperaturas. Es importante que estemos con él, hablándole, riéndonos de sus expresiones al probar nuevas cosas, diciéndole los nombres de los alimentos, sus cualidades (frío, caliente, rico, salado). Pero sobre todo contribuye a que el niño domine el trayecto del dedo a la boca, previo a que coma con los dedos y a la alimentación autónoma.

Muchos niños entre 4 y 7 años (algunos más) que se encuentran en proceso de maduración, no desarrollan adecuadamente su motricidad fina o dicho de otra forma su habilidad motora, entendida ésta como "coordinaciones finas en las que los músculos menores desempeñan un papel importante".

Es importante señalar entonces que no sólo desarrollar aspectos gruesos motores es importante, además de desarrollar en el niño el área motora gruesa, la motricidad fina le permitirá principalmente en los primeros años de vida, manipular objetos, asir cosas, armar y desarmar, y posteriormente escribir correcta y fluidamente, es ahí donde el niño desarrollará una habilidad motora fina, que se puede describir con "palabras tales como automática, rápida, precisa y suave.

Sin embargo es erróneo considerar una habilidad como una acción simple y perfeccionista. Cualquier desempeño fino, incluso la escritura de la letra a es una serie de centenares de coordinaciones de músculos y nervios.

Un movimiento hábil es un proceso muy complejo que incluye la diferenciación de indicios y la corrección continua de errores". Será necesario aclarar entonces que una capacidad bien aprendida se convierte en un hábito, que se puede definir como "cualquier tipo de actividad repetitiva de funcionamiento suave, que se compone de patrones reconocibles de movimientos; después que los bebés logran controlar los movimientos corporales gruesos, están listos para iniciar el aprendizaje de habilidades.

Estas últimas se basan en los fundamentos establecidos por la maduración que modifica las actividades aleatorias y carentes de sentido que existen al nacer, convirtiéndolas en movimientos coordinados. Cada habilidad motora es ligeramente diferente de cada una de las otras, es por ello que se deben aprender individualmente, si el aprendizaje de estas habilidades se vuelve difícil, los padres deberán ser los primeros favorecedores para la superación e incorporación de habilidades motoras finas, de lo contrario deberán acercarse a un especialista para recibir apoyo y orientación al respecto.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Este método se aplicó en todo el proceso investigativo, guío y sustentó de manera lógica el desarrollo de los aspectos y fundamentos teóricos de nuestra Revisión de Literatura. Permitted el planteamiento del problema, la formulación de los objetivos, el desarrollo y explicación de los conceptos de las variables el Juego y la Motricidad Fina que se exponen en el marco teórico y para culminar con las conclusiones y recomendaciones.

INDUCTIVO- DEDUCTIVO.- ya que, observaremos directamente casos particulares de los alumnos/as; la forma como juegan, cómo desarrollan dichos juegos, su coordinación visomotora, para llegar a deducir cuáles de ellos favorecen mejor y cuáles no.

DESCRIPTIVO.- Siendo la presente investigación de tipo descriptiva, vamos en el desarrollo de la tesis a explicar las características y tipos de juegos que ejecutan, aquellos que practican con sus profesoras, aquellos que los hacen en grupo, la forma cómo inciden en el desarrollo visomotor, etc., nos permitió formular las teorías de Lineamientos Alternativos.

ANALÍTICO- SINTÉTICO.- Consiste en descomponer las partes de los juegos, su secuencia, sus movimientos, la utilización de los sentidos, (en

especial de la vista), la motricidad y otros aspectos para llegar a realizar conclusiones y recomendaciones valederas como síntesis del trabajo realizado, lo cual nos permitió elaborar estrategias de mejoramiento creativas.

MODELO ESTADISTICO.- Este modelo contribuyó al análisis y representación numérica de la información obtenida, ya que empleara la estadística descriptiva porque los resultados de las Encuestas y la guía Portage fueron tabuladas, se realizó la interpretación de los datos utilizados datos porcentuales y gráficos comparativos.

.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Elaborada y dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja, para conocer si el juego incide en la motricidad fina.

GUIA DE PORTAGE: Se aplicó a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja para poder evaluar la motricidad fina.

POBLACIÓN

| ESCUELA FISCAL MIXTA | | | | |
|-----------------------------|----------------------|-----------|--------------|-----------------|
| “ELISEO ALVAREZ” | | | | |
| PARALELOS | NIÑOS Y NIÑAS | | | MAESTRAS |
| | H | M | Total | |
| Paralelo “A” | 11 | 20 | 31 | 1 |
| Paralelo “B” | 10 | 15 | 25 | 1 |
| TOTAL | 21 | 35 | 56 | 2 |

Fuente: Registro de matrícula de primer año de Educación básica. Escuela “Eliseo Álvarez”
Investigadora: María de los Ángeles López

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARA CONOCER SI EL JUEGO INCIDE EN LA MOTRICIDAD FINA.

1.- ¿Ha recibido cursos para utilizar el juego como medio para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas?

CUADRO N° 1

| INDICADORES | f | % |
|--------------------|----------|-------------|
| Si | 2 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Alvarez”
Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que sí han recibido cursos para utilizar el juego como medio para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas.

La capacitación docente es muy importante ya que ayuda al dominio de estrategias pedagógicas que faciliten su actuación didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas.

El Departamento de Capacitación y Evaluación del Desempeño de la Dirección de Recursos Humanos, será responsable de consolidar el plan

general de capacitación y realizar la programación para la ejecución del mismo y enviarlo a la Dirección de Educación, para que sea autorizado.

2.- ¿Utiliza usted el juego como actividad dirigida en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

CUADRO N° 2

| INDICADORES | f | % |
|--------------|----------|-------------|
| Si | 2 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Alvarez"
Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas manifiestan que si utilizan el juego como actividad dirigida en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas.

El juego es una necesidad vital, espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños, el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender y, desde los adultos, es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano, nunca desaparece por completo.

3.- ¿Considera usted importante el uso del juego en su jornada diaria de trabajo?

CUADRO N° 3

| INDICADORES | f | % |
|--------------|----------|-------------|
| Si | 2 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Alvarez"
Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas consideran importante el uso del juego en la jornada diaria de trabajo.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen y necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos

enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza el juego en su jornada diaria para desarrollar la motricidad fina?

CUADRO N° 4

| INDICADORES | f | % |
|--------------|----------|-------------|
| Siempre | 2 | 100% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Alvarez"
 Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas responden que siempre realizan actividades de juego en su jornada diaria para desarrollar la motricidad fina

Es muy importante realizar todos los días actividades de juego ya que en el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

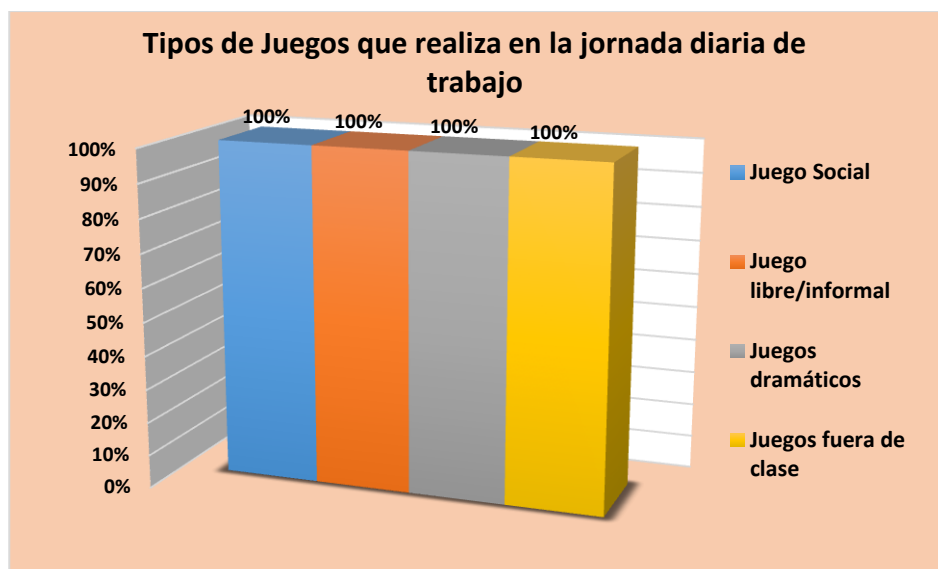
5.- ¿Seleccione los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo?

CUADRO N° 5

| INDICADORES | f | % |
|-----------------------|----------|----------|
| Juego Social | 2 | 100% |
| Juego libre/informal | 2 | 100% |
| Juegos dramáticos | 2 | 100% |
| Juegos fuera de clase | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Álvarez"
Investigadora: María López A

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo son: Juego Social, Juego libre/informal, Juegos dramáticos, y Juegos fuera de clase.

Los Juegos Sociales, son un apoyo para desarrollar habilidades sociales así como un beneficio adicional para la actividad física y la diversión. Las habilidades sociales y emocionales son, por muchas razones, tan importantes para el desarrollo de un niño como las académicas. Mientras las habilidades sociales ayudan a los individuos a relacionarse con otras personas, las emocionales son fundamentales para enfrentar las diferentes circunstancias que cada persona tendrá que vivir.

Los niños necesitan libertad y tiempo para jugar. El juego no es un lujo, el juego es una necesidad. Es a través del juego creativo no estructurado y abierto como los niños aprenden los caminos del mundo. Mientras juegan fuera, los niños exploran empleando todos sus sentidos, son testigos de una nueva vida, crean mundos imaginarios y negocian entre sí para crear un ambiente lúdico.

El juego dramático es cuando un niño dramatiza una situación determinada, como pretendiendo ser una vaca en una granja o un cocinero en un restaurante o vestirse como un hada o princesa. El juego dramático se puede hacer solo o con otros.

Jugar al aire libre es imaginativo. Dado que no existen etiquetas, ideas preconcebidas ni reglas, los niños deben crear el mundo que les rodea. Con este tipo de juego, los niños usan su imaginación de manera completa, diferente a cuando se juega en el interior.

6.- ¿Considera que los juegos que Ud. utiliza, inciden en el desarrollo de la motricidad fina?

CUADRO N° 6

| INDICADORES | f | % |
|--------------|----------|-------------|
| Si | 2 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Alvarez"
 Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas considera que los juegos que utilizan, sí inciden en el desarrollo de la motricidad fina.

La actividad es imprescindible para el desarrollo motor, es decir, es necesario que se practique una actividad para conseguir hacerlo bien. Los niños y niñas criados en ambientes de hacinamiento muestran a menudo un retraso en la adquisición de las habilidades de los músculos grandes. Les falta fuerza, coordinación y flexibilidad al correr, saltar, trepar, equilibrarse y otras acciones.

7.- ¿Considera que el juego favorece el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas?

CUADRO N° 7

| INDICADORES | f | % |
|--------------------|----------|-------------|
| Si | 2 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| TOTAL | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Alvarez"
Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas consideran que el juego favorece el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas

El aprendizaje físico-motor mejora asimismo por medio de la atención. Por ello los rusos han logrado idear ejercicios y juegos que sirven para enseñarle al niño y la niña a mover sus brazos y piernas en una forma deseada.

Aquellos cuya edad fluctúa entre 3 y 5 años pueden centrar su atención mejor por medio de la imitación activa. Se obtienen buenos resultados con diversos tipos de juego consistentes en seguir al líder. Poco a poco el educador y la educadora van introduciendo recordatorios verbales para ayudarles a centrarse en un aspecto particular de la actividad física. Por

último, cuando ya tienen 6, incluso 7 años, pueden prestar atención a las instrucciones verbales y seguirlas bastante bien.

8.- ¿Qué estrategias utiliza para fomentar el juego durante sus jornadas diarias?

CUADRO N° 8

| INDICADORES | f | % |
|--|---|------|
| Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen | 2 | 100% |
| Disponer de un espacio preparado para jugar | 2 | 100% |
| Dedica tiempo para el juego | 2 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Álvarez"
Investigadora: María López A.

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de maestras encuestadas para fomentar el juego durante sus jornadas diarias utilizan estrategias como: Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen; Disponer de un espacio preparado para jugar; Dedicar tiempo para el juego

Cabe señalar que el juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características: Es la actividad fundamental del niño. Es un modo de interactuar con la realidad, Tiene su fin en sí mismo, Es placentero, Es una actividad seria para el niño, Actividad espontánea, motivadora, libre, Favorece el aprendizaje, El material no es indispensable, Tiene una función catártica, Compensador de desigualdades, Evoluciona con el desarrollo del niño.

RESULTADOS DE LA GUÍA DE PORTAGE APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ALVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA, PARA PODER EVALUAR LA MOTRICIDAD FINA

CUADRO N° 9

| Nº | Indicadores de Evaluación | SI | | NO | | A | V | C | A |
|----|--|----|------|----|-----|----|-----|----|-----|
| | | f | % | f | % | f | % | f | % |
| 1 | Escribe en letra de imprenta mayúscula grande, aisladas en cualquier parte del papel. | 9 | 16% | 1 | 2% | 42 | 75% | 4 | 7% |
| 2 | Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. | 37 | 66% | 4 | 7% | 6 | 11% | 9 | 16% |
| 3 | Brinca. | 56 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 4 | Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento. | 45 | 80% | 1 | 2% | 3 | 5% | 7 | 13% |
| 5 | Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar. | 39 | 70% | 2 | 3% | 5 | 9% | 10 | 18% |
| 6 | Puede copiar letra minúscula. | 44 | 79% | 1 | 2% | 2 | 3% | 9 | 16% |
| 7 | Trepa escalera de mano o la escalera de un tobogán de 3 metros de altura. | 48 | 86% | 2 | 3% | 1 | 2% | 5 | 9% |
| 8 | Hace rebotar una pelota y la controla. | 38 | 68% | 1 | 2% | 9 | 16% | 8 | 14% |
| 9 | Colorea sin salirse de las líneas en el 95% de las veces. | 17 | 31% | 31 | 55% | 3 | 5% | 5 | 9% |
| 10 | Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm del borde. | 20 | 36% | 15 | 26% | 11 | 20% | 10 | 18% |
| 11 | Usa un sacapuntas. | 50 | 89% | 0 | 0% | 4 | 7% | 2 | 4% |
| 12 | Copia dibujos | 24 | 43% | 14 | 25% | 10 | 18% | 8 | 14% |

| | | | | | | | | | |
|----|---|----|------------|----|------------|----|------------|----|------------|
| | completos. | | | | | | | | |
| 13 | Arranca figuras simples de un papel. | 56 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 14 | Dobla un papel cuadrado dos veces, diagonalmente, imitando al adulto. | 37 | 66% | 6 | 11% | 5 | 9% | 8 | 14% |
| 15 | Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira. | 50 | 89% | 1 | 2% | 2 | 4% | 3 | 5% |
| 16 | Puede saltar la cuerda por sí solo. | 11 | 20% | 15 | 27% | 14 | 25% | 16 | 28% |
| 17 | Golpea una pelota con un báter o un palo. | 4 | 7% | 15 | 27% | 16 | 28% | 21 | 38% |
| 18 | Recoge un objeto del suelo mientras corre. | 48 | 86% | 4 | 7% | 4 | 7% | 0 | 0% |
| 19 | Salta y gira sobre un pie. | 51 | 90% | 2 | 4% | 2 | 4% | 1 | 2% |
| 20 | Escribe su nombre con letra de imprenta en papel escolar usando las líneas. | 19 | 34% | 22 | 39% | 1 | 2% | 14 | 25% |
| 21 | Salta de una altura de 30 cm y cae en la punta de los pies. | 38 | 68% | 12 | 21% | 0 | 0% | 6 | 11% |
| 22 | Se mantiene en un pie, sin apoyo, con los ojos cerrados por 10 segundos. | 7 | 12% | 19 | 34% | 15 | 27% | 15 | 27% |
| 23 | Se cuelga durante 10 segundos de una barra horizontal. | 25 | 45% | 14 | 25% | 5 | 9% | 12 | 21% |
| | PROMEDIO | | 60% | | 14% | | 12% | | 14% |

Fuente: Encuesta aplicada a los niños y niñas de Primer Año de la Escuela Fiscal Mixta "Eliseo Álvarez"
Investigadora: María López A

GRÁFICO N° 9

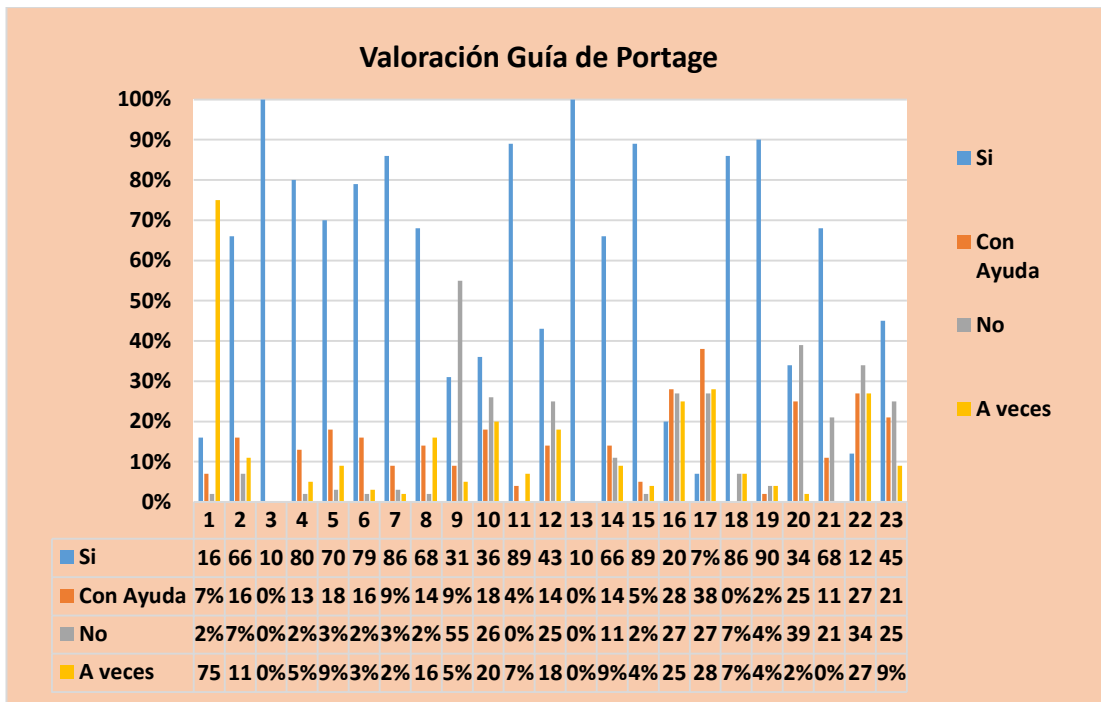
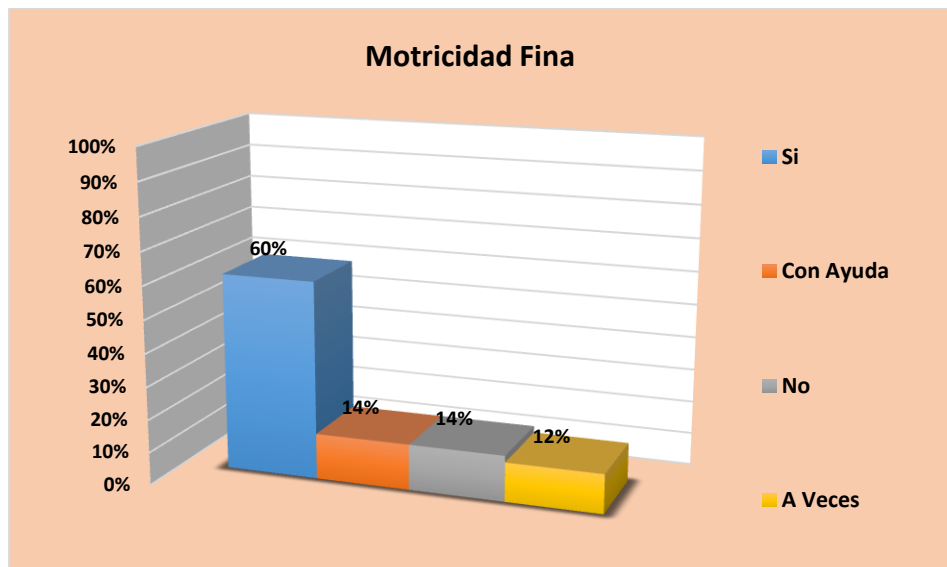


GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de niños y niñas investigados lograron realizar actividades para su desarrollo motriz fino de acuerdo a su edad; el 14% lo logró con ayuda; el 14% no lo logró; y, el 12% a veces lo logra.

El desarrollo de la Motricidad Fina permite al niño-niña un control muscular que lo prepara en la coordinación de reflejos, relacionando la percepción visual y los movimientos del brazo y de la mano, logrando la adquisición de habilidades y destrezas para la escritura.

Escribe en letra de imprenta mayúscula grande, aisladas en cualquier parte del papel.- Los ejercicios de coordinación óculo-manual y de destreza segmentaria con estímulo visual, se orientaran hacia disociaciones cada vez más finas. Sobre este trabajo, el lanzar y tomar al vuelo una pelota constituye un elemento de gran valor y alcance educativo.

Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado.- El equilibrio es una capacidad perceptiva motriz determinante en la construcción del movimiento voluntario, condición indispensable de ajuste postural y gravitatorio. En el sexto año de vida se debe potenciar el desarrollo de esta capacidad a través de la experimentación de una gran variedad de situaciones motrices y de

estimulaciones elaboradas con dicha intención en las actividades de Educación Física, sin embargo la propuesta de ejercicios que se ofrece en el Programa es insuficiente como para que las educadoras en sus clases potencien el desarrollo del equilibrio estático.

Brinca. El brincar consiste en un fuerte impulso de las piernas que permite al cuerpo separarse del suelo pudiendo desplazarse hacia arriba, abajo, adelante, atrás o hacia los lados, de acuerdo a la manera como se realice el salto.

Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.- Los columpios son una parte importante de cualquier área de juego, al igual que en los jardines de muchas familias. Los niños frecuentemente disfrutan pasar su tiempo sobre un columpio, ya sea con la capacidad de impulsarse ellos mismos o que necesitan la ayuda de alguien para que les dé un empujón. Sin embargo, los columpios también pueden ser importantes para el desarrollo general de un niño.

Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar. Ayuda a la coordinación de ambos miembros. La coordinación entre miembros tiene que ver principalmente con movimientos muy rítmicos que requieren el uso secuencial y simultáneo de ambos lados del cuerpo. En el presente artículo se presenta un repaso breve de la literatura sobre la coordinación entre miembros y se describe el desarrollo de la misma en niños pequeños.

También se presentan elementos ejemplares de análisis potenciales y actividades que los educadores de niños pequeños pueden usar para ayudar a identificar a niños que tienen problemas de coordinación y diseñar un programa de movimiento para todos los niños que trate el desarrollo de la coordinación entre miembros.

Puede copiar letra minúscula.- La coordinación visomotriz es fundamental para lograr una escritura satisfactoria. El objetivo de la rehabilitación visomotriz es mejorar los procesos oculomotrices que facilitarán el acto de escritura.

Trepa escalera de mano o la escalera de un tobogán de 3 metros de altura. Subir a un lugar alto valiéndose de los pies y de las manos, esto ayuda al niño a utilizar su equilibrio y utilizar las manos y los pies.

Hace rebotar una pelota y la controla.- La manera en que el niño juega, aprende, habla y actúa nos ofrece pistas importantes sobre cómo se está desarrollando. Los indicadores del desarrollo son las cosas que la mayoría de los niños pueden hacer a una edad determinada.

Colorea sin salirse de las líneas en el 95% de las veces. El desarrollo viso-motor es un proceso que comienza desde los primeros meses de vida; a este se le debe prestar atención, ya que es por medio de este proceso que el niño o niña va a ir logrando destrezas que le permitirán desempeñar en el

futuro tareas que son fundamentales para que haya un buen rendimiento escolar.

Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm del borde.- La motricidad fina es el conjunto de habilidades que tenemos para usar nuestros dedos, manos y brazos para actividades como alcanzar, agarrar y manipular objetos así como para usar diferentes herramientas como lápices y tijeras.

Usa un sacapuntas. Ambas manos deben trabajar juntas. Se debe identificar fácilmente cuál es la mano dominante y cuál es la no dominante entre la izquierda.

Copia dibujos completos.- A los niños les encanta dibujar. Pueden pasar una tarde entera dibujando y coloreando. Un diseño de la familia con un sol radiante, un círculo muy bien trazado a la edad de cinco años o una sonrisa enorme en el retrato que hace uno de sí mismo son, además de un entretenimiento para ellos, una herramienta para que los psicólogos puedan evaluar su personalidad y su desarrollo motor. A continuación se describen cómo algunos aspectos del dibujo pueden proporcionar pistas sobre el desarrollo infantil.

Arranca figuras simples de un papel. Por medio de las manos, tomamos contacto con el mundo y nos apropiamos de él. Además las manos imprimen

un sello personal a todo lo que hacemos, y es posible identificar quién hizo determinada acción por la manera especial en que sus manos actuaron.

Dobla un papel cuadrado dos veces, diagonalmente, imitando al adulto.- Es una actividad que implica el movimiento de toda la mano y en muchas de estas actividades la utilización del dedo pulgar e índice, para ayudar a la motricidad fina, donde también está involucrada la coordinación ojo mano.

Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira.- Es una actividad que implica el movimiento de toda la mano y en muchas de estas actividades la utilización del dedo pulgar e índice, para ayudar a la motricidad fina, donde también está involucrada la coordinación ojo mano.

Puede saltar la cuerda por sí solo.- Aproximadamente a los 5 años de edad, ya el niño puede saltar y está listo para aprender este juego nuevo. Recuerde que el desarrollo físico se refiere a la madurez del cuerpo en relación a las destrezas y sus funciones, por ejemplo, el desarrollo motor grueso (usa músculos grandes) como por ejemplo, las piernas y los brazos; y el desarrollo motor fino (requiere el uso preciso de los músculos) por ejemplo, las manos y los dedos.

Golpea una pelota con un bate o un palo.- Estimula el desarrollo de la motricidad gruesa, la coordinación dinámica general, la coordinación viso motora y la lateralidad.

Recoge un objeto del suelo mientras corre.- El equilibrio es la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo. Descubrir todas las posibilidades de equilibrio, buscar los límites de este, explorar los factores que le aumentan o disminuyen, es tan importante como mantener correctamente una situación de equilibrio.

Salta y gira sobre un pie.- desarrolla su capacidad de salto aplicado a la didáctica, la acción de saltar provoca respuestas motrices diversas y diferentes

Escribe su nombre con letra de imprenta en papel escolar usando las líneas.- La coordinación visomotriz es fundamental para lograr una escritura satisfactoria. El objetivo de la rehabilitación visomotriz es mejorar los procesos oculomotrices que facilitarán el acto de escritura.

Salta de una altura de 30 cm y cae en la punta de los pies.- Para que el niño sea capaz de realizar todo tipo de saltos con las dos piernas, con una, con recepción de ambas, o de una sola, es conveniente que también en este aspecto realicen ejercicios indicados para desarrollar su capacidad de salto. Aplicado a la didáctica, la acción de saltar provoca respuestas motrices

diversas y diferentes. En cuanto a los saltos, conviene especialmente. Evitar la monotonía de las repeticiones que engendrarán la fatiga y el desinterés.

Se mantiene en un pie, sin apoyo, con los ojos cerrados por 10 segundos.-define parte del desarrollo muscular en las piernas que hace que éstas estén más fuertes. Este tipo de ejercicio nos ayuda a mejorar el equilibrio.

Se cuelga durante 10 segundos de una barra horizontal.- Recordar que el elemento hace a la motricidad, al llegar a la plaza lo primero que hace un niño, sin que nadie le indique nada es correr y colgarse de una barra. Están usando los músculos flexores de los dedos de la mano, los músculos de la espalda, y si se ponen cerca de ellos van a poder observar que mientras están colgados, no respiran, están haciendo fuerza con la panza, para elevar las piernas, (abdominales).

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Identificar los tipos de juegos que utilizan las maestras de Primer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” en su jornada diaria. Se aplicó una encuesta a las maestras y tomando como muestra la pregunta N° 5. **¿Seleccione los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo?** Analizados los resultados se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo son: Juego Social, Juego libre/informal, Juegos dramáticos, y Juegos fuera de clase.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Valorar la motricidad fina de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez”. Se aplicó la Guía de Portage, de acuerdo a los resultados se concluye que: Un Elevado porcentaje de niños y niñas investigados, tienen un nivel Muy Bueno en el desarrollo de la Motricidad fina; Un mediano porcentaje nivel Bueno y un Nivel Regular..

Contrastando los resultados de las encuestas aplicadas a las maestras y los resultados obtenidos de la aplicación de la Guía de Portage, se determina que el Juego incide significativamente en la Motricidad fina de los niños y

niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de maestras encuestadas manifiestan que los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo son: Juego Social, Juego libre/informal, Juegos dramáticos, y Juegos fuera de clase.
- Un Elevado porcentaje de niños y niñas investigados, tienen un nivel Muy Bueno en el desarrollo de la Motricidad fina; Un mediano porcentaje nivel Bueno y un Nivel Regular.
- Las maestras por desconocimiento no están aplicando a los niños y niñas talleres de Motricidad, evidenciándose niveles regulares y deficientes de la Motricidad Fina.
- Los Lineamientos Alternativos se aplicaron a través de un Taller de motricidad, juegos y expresión corporal dirigida a las maestras de los niños y niñas de primer año, estableciendo un gran impacto en los niños investigados.

i. RECOMENDACIONES:

- A las maestras que continúen utilizando El Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas, con actividades de diversos tipos de juego, ya que El Juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.
- A las maestras que promuevan el desarrollo Motriz Fino a través de la manipulación de objetos a través del juego, para que el niño vaya adquiriendo experiencias sensorio motoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar, este proceso le permitirá al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea.
- A las maestras aplicar el taller de Motricidad, Juegos y Expresión Corporal propuesto en esta investigación, para el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica.
- Donar los Lineamientos Alternativos a otras instituciones educativas ya que con este taller se logrará grandes resultado en el desarrollo de la Motricidad Fina de los niños y niñas.

- **LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

a. TÍTULO

TALLER DE MOTRICIDAD, JUEGOS Y EXPRESIÓN CORPORAL DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA.

b. PRESENTACIÓN

Hemos planteado el taller de motricidad no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación.. Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a.

En las distintas sesiones iremos trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese.

En el caso de los cuentos motores y cuentos dramatizados nos llevarán a ocupar una sesión completa o incluso más.

Cada sesión estará estructurada de la siguiente forma:

Comenzaremos explicándoles a los niños en que va a consistir la sesión, recordándoles las normas o explicando las normas a seguir ese día. Seguiremos con ejercicios de preparación o calentamiento, podrán ser un juego, una danza o una dinámica que les ayude a desinhibirse.

A continuación pasaremos a la parte esencial de la sesión que en cada caso podrá ser

:

- Un cuento motor.
- Una dramatización.
- Un circuito.

Seguiremos con más juegos, danzas y dinámicas que nos ayudarán a ir relajándonos y volviendo a la calma

Y para finalizar la sesión realizaremos un ejercicio de relajación a poder ser relacionado con lo que hemos trabajado y por último terminaríamos comentando la sesión.

Terminaremos con una charla reflexiva o conclusión sobre lo que ha supuesto la sesión. Que experiencias nuevas han tenido, como se han sentido, como se han comportado o actuado.... En algunos casos

contemplaremos la representación de la sesión: dibujo, construcciones, modelado,...

Siempre teniendo en cuenta el nivel de desarrollo evolutivo del niño, sus capacidades motrices y de expresión, así como el índice de atención y de fatiga.

Para ello comenzaríamos con ejercicios más tranquilos, de calentamiento o preparación para ir aumentando gradualmente la intensidad de acción (ejercicios más agitados donde se impliquen más) e ir terminando con ejercicios cada vez más tranquilos hasta volver a la calma.

El cuento motor consistirá en ir reproduciendo o representando las acciones de un cuento al mismo tiempo que lo vamos narrando.

Deberán ser historias en las que haya acción o variedad de movimientos para trabajar diversas posturas, desplazamientos, y, sobretodo en las que aparecen sentimientos, emociones con sus representaciones corporales.

La dramatización del cuento o de una historia consistiría en contar esa historia por medio de la expresión corporal o gestual teniendo para ello que aprenderse la historia y reproducirla varias veces.

En el *circuito* trabajaremos con bancos suecos, picas, aros, sillas, mesas .

La relajación la trabajaremos siempre que consideremos necesario y veamos que los niños la necesitan para tranquilizarse y realizar los ejercicios o bien para volver a la calma tras la actividad de la sesión.

Con todo esto pretendemos trabajar: desplazamientos, lateralidad, coordinación dinámica, control tónico, control postural, respiración, habilidades motrices básicas como: saltos, equilibrios, giros; estructuración espacio-temporal.

Además de expresarse con su cuerpo de múltiples formas y trabajar la cooperación, la interacción con iguales, la distensión, mediante las dinámicas, danzas y juegos grupales.

Este taller de 2 sesiones semanales no será la única oportunidad que tendrá el niño de ejercitar su cuerpo.

Además trabajarán la psicomotricidad y expresión corporal a diario en los rincones de gimnasia (Iniciación al deporte y juegos: con lanzamientos a diana y a cesta, recepciones, pelotas, bolos, cuerdas, saltos..), del juego simbólico y dramatización; y la motricidad fina en el rincón del trazo y de plástica recortando, picando, Realizando actividades libres y otras derivadas de los proyectos y centros de interés.

Además de esto contaremos con el tiempo de patio para realizar juegos o actividades libres y dirigidas al aire libre y que requieran grandes espacios.

Introduciremos también danzas, juegos, marchas..... en los proyectos relacionados con las fiestas: Pascua, Corpus.

También por medio de la música vamos a trabajar aspectos como el control respiratorio, el control postural, el ritmo, danzas, marchas que ayudarán a adquirir una buena coordinación motriz, equilibrio corporal, etc.

c. JUSTIFICACIÓN

El modelo propuesto es muy importante ya que tiene la intencionalidad colaborativa de desarrollar con los docentes de Primer Año un sistema de estrategias metodológicas que permitan mejorar el comportamiento de los estudiantes durante la jornada diaria de trabajo

Las razones por las que se realiza este taller están dadas ya que los niños presentan un desarrollo Motriz no Satisfactorio, y la poca utilización de Juegos que permitan manejar, controlar y cambiar el comportamiento de los mismos para mejorar la calidad de vida de los párvulos.

La factibilidad la alternativa es factible debido a que se cuenta con los niños y profesores y la aprobación del Director de la escuela Eliseo Álvarez, los recursos económicos están garantizados por la autora de la investigación, así como los recursos y materiales necesarios para llevar adelante el proceso investigativo.

El impacto que tendrá el Juego es que permitirá desarrollar destrezas y habilidades que permitan un Desarrollo Motriz adecuado el mismo que influyen en el Aprendizaje de los niños y niñas.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Realizar un Taller de Motricidad, Juegos y Expresión Corporal para que las Maestras incorporen el juego como metodología del desarrollo Motriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la Ciudad de Loja.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar diferentes tipos de marcha controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos. Controlar las nociones de orientación estática : delante, detrás, a un lado y a otro, la direccionalidad adelante, hacia o la distancia. Lejos, cerca...l
- Inventar posturas diversas con contenido simbólico y mantenerlas durante un cierto tiempo.
- Descubrir el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.

- Desarrollar la expresión corporal en base a sucesos cotidianos, acontecimientos o representaciones de historias, leyendas, rondas y cuentos, así como sentimientos y emociones.

e. CONTENIDOS:

- Conocimiento del cuerpo, conocimiento del espacio.
- Control global y segmentario del cuerpo..
- Adquisición de habilidades motrices básicas aceptando y valorando a los compañeros y su propia participación en actividades colectivas.
- Atención en diferentes señales comunicativas: gestos, entonación y cualquier información de carácter gestual y corporal.
- Atención en el desarrollo de historias, cuentos motores y indicaciones de los adultos manifestando interés y participando en todas las actividades planificadas.
- Coordinación i precisión en el movimiento en el momento de desarrollar diferentes actividades relacionadas con las expresión corporal.
- Control del tono facial, desplazamientos y lateralidad.
- Coordinación dinámica óculo-manual y segmentaria.
- Control respiratorio.
- Eliminación de tensiones vividas durante las sesiones psicomotrices.
- Esfuerzo para vencer dificultades motrices y de atención cooperando con los compañeros y las compañeras en la realización de actividades colectivas.

- Reconocimiento del gesto como un instrumento de comunicación.
- Conocimiento y dominio de las partes externas del cuerpo.
- Manifestación de actitudes positivas con las canciones gestuales, dinámicas y juegos de tradición popular valenciana.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

ACTIVIDADES.

1ª sesión o taller.

Empezamos la sesión explicando las normas del taller y los juegos o actividades que vamos a realizar, con sus respectivas normas, pautas, condiciones.

Como estamos al inicio de curso vamos a realizar un juego para recordar los nombres de nuestros compañeros, se trata de presentarse por gestos: Se ponen todos los niños en círculo y van saliendo uno a uno al centro del círculo, donde deberán decir su nombre haciendo cualquier gesto (pueden ser gestos de animales, personajes). Después vuelven a su sitio y los demás niños/as deberán repetir todos a la vez el gesto que ha realizado diciendo su nombre.

A continuación irán saliendo el resto de compañeros.

Ejercicio cooperativo de equilibrio. Les pedimos a los niños que se suban a un banco sueco, y una vez arriba se han de ordenar por altura (o por orden de fila), cambiando de lugar sin bajar del banco.

Cruzar el río.

Los niños/as han de cruzar un río por encima de unas piedras que serán representadas por folios o papel de periódico colocados en el suelo.

Los niños se situarán en fila india encima de los folios quedando un papel libre que el último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante suyo hasta que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzando sobre ella. Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último folio que tendrá que ser pasado de nuevo.

Se pueden hacer dos filas de 12 niños y hacer una carrera para ver quien cruza antes el río.

Juego danzado. Cantamos la *Canción del cazador* y el niño tendrá que ir improvisando y dramatizando las acciones del cazador.

SOY UN CAZADOR

*Soy un
cazador
no tengo
miedo al
león*

*mira
cuantas
flores
No le
temeré...
...
le buscaré.....*

*¡oh un
arbol! ¡que
alto! no
puedo
pasar
sobre él
no puedo
pasar bajo
el no
puedo
rodearlo
¿qué puedo hacer?*

TREPARÉ

(los niños imitan con sus gestos la acción de trepar o pueden subir sobre las sillas o bancos.....)

Soy un cazador.....

.....

¡Oh un rio! ¡que largo!

*No puedo
pasar sobre
él no
puedo
pasar bajo
él no
puedo
rodearlo
¿Qué puedo hacer?*

NADARÉ

(los niños pueden ir avanzando
la solución de lo que puede
hacer el cazador)

- Soy un cazador.....

¡Oh unas zarzas!

*No puedo
pasar sobre
ellas no puedo
pasar bajo
ellas no
puedo
rodearlas
¿Qué puedo hacer?*

(Vamos mencionando varios elementos hasta que se encuentra con una
cueva)

¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está!

Entremos.

¿Qué tocamos?

Es blandito.

Es peludo

¡EL LEÓN! ¡HUYAMOS!

Paso otra vez

sobre las zarzas,

por el río, trepo el

árbol, la

montaña... y

Vuelvo a mi casa y me acuesto.

La tortuga Marieta.

Cogeremos una naranja o un globo que será la tortuga Marieta. Los niños estarán en fila y tendrán que pasarsela de unos a otros utilizando cualquier parte del cuerpo excepto manos y brazos, evitando que caiga al suelo y pueda hacerse daño.

Relajación. Somos piedras de río.

Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos a los niños, que estarán tendidos supino y con los ojos cerrados, que son piedras y que por tanto pesan mucho mucho y cada vez se van hundiendo más en el río.

Comentario o charla sobre la sesión.

2ª sesión.

Presentación de la sesión. Comentando los juegos, danzas, normas que han de respetar, como han de actuar.

Para ver si recuerdan los nombres de sus compañeros vamos a jugar a

Pasarse el balón

Los niños pueden estar situados en círculo o dispersos por la clase un niño coje el balón y lo ha de lanzar a otro diciendo al mismo tiempo su nombre, éste a su vez lo lanzará a otro y así sucesivamente.

Danza de Lula le lula.

Los niños se colocan en círculo i al compás de la canción aprendida previamente, van dando vueltas caminando cogidos por los hombros siguiendo el sentido de las agujas del reloj la primera parte de la canción y cambian el sentido en la segunda parte.

Después se hará lo mismo pero cogidos por los codos, la cintura y así bajando hasta los tobillos

CANCIÓN : LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA LU LA LU
LA LE ...(dirección agujas del reloj).

Cambio de dirección... LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA
LE.

Circuito: Vamos a realizar un circuito diciéndoles que somos exploradores y vamos por la selva.

Para ello colocaremos uno banco sobre el que tendrán que pasar los niños, diciéndoles que es un puente colgante, guardando el equilibrio con saquitos de arena en la cabeza. Después tendrán que cruzar un río pasando por encima de unas piedras (que serán folios, papeles o aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar los niños/as). Habrán de pasar por debajo de un tunel formado por sillas. A continuación cruzarán un río donde hay cangrejos y tendrán que saltar a la pata coja. Por último entrarán en una cueva (formada por mesas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un obstáculo que habrán de saltar (cojín) y llegado así a su destino.

El circuito lo realizarán de uno en uno y en el menor tiempo posible aunque prevalecerá siempre la realización correcta de los movimientos, desplazamientos....

Nafragos y tiburones.

Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños. Se pondrá música y los niños y niñas irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras esta dure. Cuando pare la música todos se subirán arriba de los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua) pues puede pasar el tiburón (maestra/o) y comérselos. Poco a poco iremos quitando bancos de manera que el espacio cada vez será más reducido y tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y que el tiburón no se coma a nadie. (**Juego cooperativo**).

Buscar la cola.

Los niños y niñas se colocarán en fila tocando con la mano derecha el hombro del compañero de delante y con la izquierda habrán de sujetar el pié que le ofrecerá el mismo compañero, de manera que éste quede a la pata coja, y así sucesivamente con todos los niños de la fila formando como una serpiente. El primero de la fila tendrá que ir a la pata coja a buscar al último (la cola) llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila.

Por tanto el ejercicio se ha de hacer con cuidado y teniendo en cuenta también a los demás **Juego cooperativo**.

(Si los 25 niños del aula son demasiados, se puede hacer dos filas o serpientes).

Relajación : Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones del educador/ra , se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. (Relajación de elementos segmentarios)

Comentario final. Puesta en común de sentimientos, sensaciones....
Comentar conductas observadas.....

3ª sesión.

Presentación de la sesión.

La batalla de los globos: cada niño tendrá un globo inflado amarrado a uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le pisen el globo queda eliminado.

(Se puede plantear como una guerra de tribus, para ello se formarán 2 ó 3 grupos/tribus y cada una llevará el globo de un color, hay que pisar los

globos de las tribus contrarias) **Juego de preparación, calentamiento o distensión.**

Después de explicar en que va a consistir el cuento motor, qué es lo que van a hacer ellos...les enseñamos la **danza india Epo y ta.**

Cuento motor “La caza de los indios”. (Explicado y desarrollado en el anexo)

El mismo cuento termina con una **relajación.**

Comentario-reflexión.

4ª sesión.

Presentación de la sesión.

Dramatización del cuento “L’herbeta de poliol”. (Explicada en el anexo)

Durará varias sesiones.

Relajación (Si se considera)

Hacemos reflexionar a los niños sobre las características de la goma y el cristal, tratando de definir sus aspectos más esenciales para nuestro

ejercicio: la goma es blanda, elástica, el cristal es duro, rígido, se puede romper (frágil)

Una vez que esto ha sido asimilado, pedimos a los niños y niñas que constuyan con su cuerpo diversa figuras o estatuas de goma (deberán de disponer su cuerpo en actitudes blandas, redondeadas, poco tensas....) y de cristal (deberán adoptar posturas duras, crispadas, tensas....). Adquirida esta mecánica, se irán construyendo alternativamente figuras de goma o de cristal a indicaciones del maestro/a.

Para teminar haremos que los niños/as se identifiquen con una vela, reproduciendo con su actitud corporal como poco a poco se van derritiendo.

Reflexión. Comentario o pequeña reflexión sobre lo que ha significado la dramatización, como se han sentido....

Comentario final o conclusión.

5ª sesión.

Presentación de la sesión. Quien es quien.

El maestro/a asignará a cada niño un personaje (animales, personajes conocidos de cuentos, T.V,). El niño/a mediante la dramatización,

gestos y onomatopeyas tendrá que hacer que el resto de sus compañeros adivinen de quien se trata.

Juego con paracaídas. Para familiarizarse con el uso del paracaídas (elemento usado con frecuencia en animación y psicomotricidad) realizaremos un sencillo juego que consistirá en simular olas. Todos los niños cogerán el paracaídas a la altura de la cintura y suavemente comenzarán a moverlo haciendo olas. Primero, la mar estará en calma, luego se agitará y llegará el temporal, para volver posteriormente a la calma. Mientras unos suben, otros bajarán y viceversa, hasta conseguir que el vaivén de las olas sea uniforme en todo el círculo. (puede acompañarse de música moviendo las olas según el carácter de ésta)

El cangrejo gigante.

Juego cooperativo con paracaídas que consiste en que un jugador (cangrejo) introduzca a todos los demás niños debajo del paracaídas para a continuación realizar un circuito todos juntos.

Los niños/as sujetarán el paracaídas a la altura de la cintura, mientras que un “cangrejo gigante se mete debajo”. El cangrejo irá pellizcando la pierna de los niños/as que están alrededor del paracaídas. Cuando alguien sea pellizcado gritará: “Cangrejo”. A continuación se meterá debajo uniéndose a éste. El juego continuará hasta que todos se hayan convertido en cangrejo, cuya concha será el paracaídas. A continuación el cangrejo gigante con

todos los niños agarrados al borde del paracaídas por dentro iniciará sus lentos movimientos, intentando que realice un circuito sencillo: Pasar entre dos bancos, pasar por debajo de una cuerda, sorteando obstáculos intentando mantener unida a la tortuga, necesitando para ello la colaboración de todo el grupo.

¿Cómo se paran los robots?.

En este juego los niños/as representan a robots que se mueven y que no se pueden parar hasta que les toquen el botón de cierre o parada.

Un niño saldrá del aula y los demás se reunirán para escoger qué parte del cuerpo será el botón para apagar los robots. (por ejemplo la nariz)

A continuación se distribuyen libremente por la sala y empiezan a moverse como robots. (podemos acompañar los movimientos con música apropiada).

Cuando entre el niño que estaba fuera empezará a tocar a cada niño en una parte del cuerpo diferente hasta que encuentre el lugar escogido. Ha de parar todos los robots antes de que termine la música.

Simón dice/ El poble mana/ El mundo al revés.

Todo el grupo ha de hacer las órdenes motoras que diga "Simón": Simón dice "sentados", Simón dice "caminar a la pata coja".....

Otras versiones son: "El poble mana" y "El mundo al revés". En este caso hay que hacer lo contrario de lo que dice la orden.

Comentario final.

ESPACIO

El taller se desarrollará en diferentes espacios dependiendo de las características de las actividades a realizar.

Podemos utilizar el espacio central del aula destinado al rincón de construcciones junto con el rincón de disfraces y el de dramatización, para aquellas actividades que no necesiten mucho espacio. Además del patio para las actividades al aire libre y que requieran de gran espacio.

Pero será el aula de psicomotricidad donde realizaremos la mayoría de nuestras sesiones por contar con mayor espacio que posibilite el libre desplazamiento de los niños y disponer de los materiales específicos más a mano.

Sea el que sea, el espacio deberá ser conocido y reconocido por el niño antes de realizar en él actividades, para que el niño se sienta a gusto no sienta la angustia a un lugar desconocido.

Deberá contar al menos con un gran espejo y una pizarra.

TIEMPO

El taller se realizará el último trimestre del curso, porque en esa época podemos salir al campo y encontraremos más variedad de elementos naturales.

La duración del taller será de una hora aproximadamente, contemplada en la programación semanal los lunes de 15'15/15'30 a 16'30.

El tiempo (la sesión) quedará distribuido en varias actividades ya que la atención del niño no puede mantenerse durante periodos muy largos y necesita cambiar de actividad. Así en una misma sesión trabajaremos canciones, realizaremos instrumentos, explorarán y tocarán instrumentos, danzaremos, haremos audiciones, y ejercicios o juegos para trabajar los elementos del lenguaje musical.

MATERIALES

Utilizaremos materiales propios de psicomotricidad como:

- Colchonetas.
- Picas.
- Aros.
- Cuerdas.
- Espejo.
- Pelotas.

- Pañuelos.
- Balones de distinto peso (sentido bórico).
- Bancos suecos.

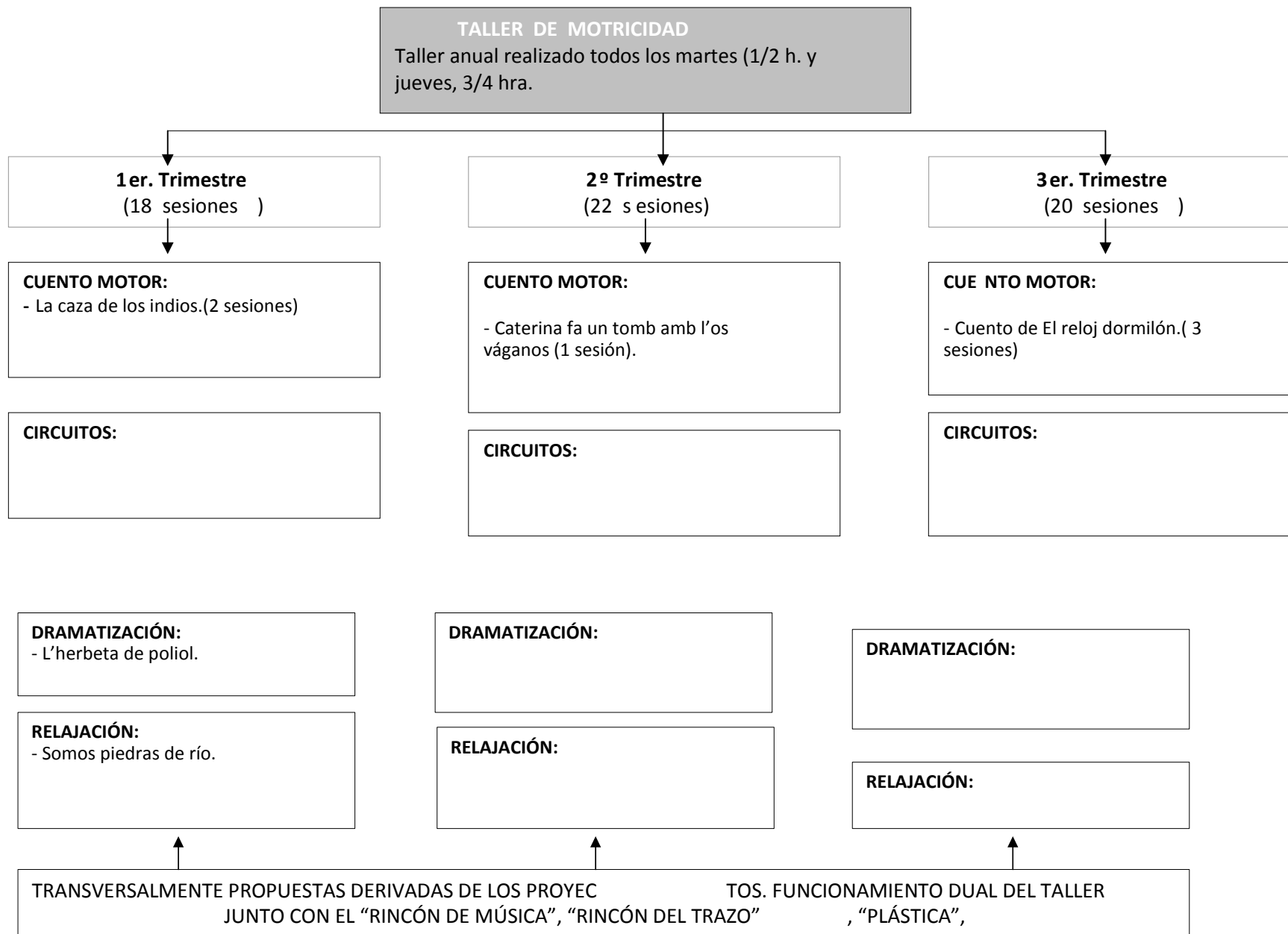
Materiales de dramatización:

- Telas.
- Disfraces.
- Cortinas.
- Máscaras.
- Pinturas de maquillaje.

Y otros materiales de uso común como:

- Papeles de periódico, revistas, continuo.....
- Mesas, sillas.
- Pañuelos.
- Paracaídas.
- Radio – casete.
- Cintas y CD's de música.

EVALUACIÓN.



TALLER N.º 2

PSICOMOTRICIDAD: EXPRESIÓN, CREATIVIDAD Y

JUEGO

Marysol Sanmartín



PSICOMOTRICIDAD

Desarrollo psíquico que se abre en el sujeto a través del movimiento y que forma la base fundamental tanto para el desarrollo de la inteligencia como para la vida emocional.

OBJETIVOS

Se pretende que a través del movimiento, el niño alcance un desarrollo mental progresivo y consiga:

- Coordinar sus movimientos según una serie de normas.
- Lograr su equilibrio afectivo encauzando su sensibilidad.
- Desarrollar sus dotes de iniciativa y creatividad.
- Convivir y comunicarse con el compañero o el grupo.
- Utilizar el propio cuerpo y la expresión no verbal como un caudal de conocimiento, nociones y conceptos.

ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Llamamos así a los diferentes **aspectos** que trabaja la Psicomotricidad para conseguir el desarrollo del niño, sin olvidar en ningún momento que esta armonía y autonomía personal no se adquiere en compartimentos estancos, sino en la **coordinación** y la **globalización**, haciendo significativa esta actividad para el niño, dado que parte de su interés, del desarrollo adquirido y del que hay que conseguir.

Tales aspectos son:

- La conciencia corporal.
- El espacio.
- El tiempo.
- Los objetos.
- La coordinación.
- La creatividad dinámica.

LAS ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD

| | | |
|--|---|---|
| EL CUERPO | El cuerpo humano | Segmentos y elementos Lateralidad |
| | Sentidos | Percepciones y sensaciones |
| | Sentimientos | Emociones Percepción de la expresión |
| | Desplazamientos en el espacio | Movimiento Motricidad fina y gruesa Posturas Respiración, reposo, relajación |
| EL ESPACIO | <p>Profundidad: Arriba- encima- por encima...</p> <p>Anterioridad: Antes- delante – frente a...</p> <p>Lateralidad: A un lado –a otro –derecha –izquierda...</p> <p>Proximidad y Lejanía: Aquí- allí- cerca- lejos</p> <p>Intervalos: Desde – hasta...</p> | |
| TIEMPO Y MOVIMIENTO | Ritmos | Regularidad: Regularmente |
| | Orientación | Simultaneidad: Al mismo tiempo |
| | Duración | Alternancia: Primero...Luego... |
| | Velocidad | Rapidez: Mas...Menos |
| | Medida del tiempo | Pasado, presente y futuro Antes, ahora, después... |
| LOS OBJETOS | <p>Características</p> <p>Formas, tamaños, características dinámicas y relaciones</p> <p>Asociaciones creativas.</p> <p>Usos y utilidades</p> <p>Relación con el medio natural y social</p> <p>Instrumentos de relación y comunicación</p> | |
| COORDINACIÓN | | CREATIVIDAD DINÁMICA |
| <p>Movimiento simultáneo o independiente de los diferentes miembros o segmentos corporales.</p> <p>Conciencia vivenciada del eje corporal</p> <p>Trabajo simétrico o cruzado de miembros</p> <p>Posturas y locomoción</p> <p>Representación mental del todo corporal</p> | | <p>Recreación de una danza, un cuento o una expresión grupal improvisada.</p> <p>Iniciación al juego simbólico</p> <p>Imitación o vivencia de un personaje, un entorno o uno materiales.</p> <p>Iniciación al juego dramático</p> |

PROPUESTAS DE TRABAJO PSICOMOTRIZ

Atención siempre a...

- La representación mental: «¿Cómo está o cómo quedó tu cuerpo...?»

¿Y el de tu compañero? ¿Qué moviste? ¿Por dónde, cuándo...?»

- Pasar de las respuestas cortas a la amplitud de la frase en la expresión.

Primero, siempre, la postura; luego el lenguaje.

- La coordinación de los movimientos.
- La asimilación de los distintos ritmos.
- La distribución del espacio.
- La vivencia imaginativa de los personajes.
- Las relaciones con los otros y su papel en el grupo.
- La conversación sobre lo realizado.

Partes de una sesión

① Preparación de la sesión: motivación, imágenes provocadoras de expresión, elemento fantástico, presentación de material, elemento de control, límites extremos.

② Expresión libre (debe ser la parte de mayor duración; conviene ampliar progresivamente el tiempo dedicado a ella): juego libre con las mínimas normas exigidas y gran amplitud de expresión, iniciativa y relación e integración en el grupo. Observación minuciosa por parte del educador.

③ Actividad dirigida: repetición lúdica de habilidades basada siempre en la parte anterior y en el progreso del niño en todos sus aspectos. Coordinación.

④ Creatividad dinámica: juego dramático, cuento, danza...

⑤ Relajación: *relax*, calma.

⑥ Puesta en común: contamos lo que ha sucedido, pintamos y/o expresamos.

Representación mental de lo sucedido

PROPUESTAS PARA REALIZAR EN LAS AULAS

1. Espacio, ritmo, esquema y conciencia corporal

a) ¡Al ritmo de esta música vivenciamos el espacio de la sala!

El **espacio y el ritmo** son tuyos... recórrelos... siéntelos... vívelos...

- Bailar
- Resbalar
- Saltar
- Correr
- Imitando a...
- Arrastrar...
- Realizamos alguna de las acciones anteriores de forma rara.

b) **Interrelación:** No estás solo...

- Por parejas, de tres en tres... libres...
- «Chocamos las manos, los hombros, la cadera de una forma, de otra...»
¿Qué más?

- «Con todo menos con...» «Superamos un obstáculo...» ¿Cuál...?

Representación global del cuerpo. Lateralidad y orientación:

- La postura y el equilibrio.
- Conciencia corporal: partes de mi cuerpo, delante, detrás, apoyada, orientada hacia... «Observo a mi compañero y trato de imitar las partes de su cuerpo».
- Al *stop*...
- Con los pies separados.
- Sin apoyar el pie derecho. • Brazos levantados, caídos.
- Los hombros inclinados.
- La mano escondida.
- «Solamente una parte de tu cuerpo entra en el ritmo. ¿Cuál? Juega, inventa, expresa.»
- Cuerpo cerrado y abierto: ¿Cuándo? ¿Quién soy? Individual y en grupo.
- Lateralidad y orientación desde el propio cuerpo.

c) Los verbos de movimiento y sus contrarios (con relación al cuerpo y los objetos):

- Provocan expresión, adaptación y vivencia.

d) **Respiración y relajación.**

1. Desplazamientos en el espacio

a) **Trazados y recorridos**

- «¿Cuál va a ser el tuyo? Elige dónde vas a ir, muéstraselo a tu compañero.»
- «¡Recórrelo! A una señal, cambia de dirección.»
- «Vívelo en pareja y aprende a seguir a tu compañero.»
- Los obstáculos en el recorrido: yo, los otros, los objetos.

b) **Creatividad dinámica:** Este espacio lo recorre un personaje.

- «¿Quién eres? ¿Alguien del zoo, del bosque, del mercado...?»
- «Con un gesto, voz, señal... ¡demuéstranos quién eres y qué haces!»

c) **El espacio.** Distintas maneras de llenarlo: formas y líneas.

- Líneas y figuras: dibujarlas en el aire. Nombrarlas, transcribirlas en el encerado, en el suelo... Recórrelas:

Hacia delante - Hacia atrás - Arrastrando los pies - De puntillas -
Deslizándose - Galopando - Con distintos ritmos - ¿Quién puedes
ser...? Imítalo.

d) **Coordinación y creatividad:** además de líneas podemos formar figuras y
cuadros en el espacio:

- Las líneas se transforman: ¿en qué? ¿qué se ve desde allí?
- Creación de personajes. Improvisaciones: una serpiente, una araña...
- Introducir un poema, una canción o una frase como motivación para representarla en el espacio.

*Unas montañas,
un pino,
arriba el sol,
abajo un camino,
una vaca,
un campesino,
unas flores,
y un molino.*

Gloria Fuertes

El cuerpo y su expresión en el grupo: integración y desintegración

Cuadros temáticos: se pretende con ello desarrollar la atención al grupo. Los alumnos son parte de un todo que completan lo que haga falta en cuadros y escenas que se forman y se deshacen.

Juegos: cuadros famosos, paisajes, portadas de cuentos...

Educación temporal

a) La secuencia temporal. Un juego en tres tiempos: Empieza... sucede... Termina.

«**Antes** nació..., **después** crecí..., **ahora**...»

Se trata de realizar juegos partiendo de cuentos, sucesos cotidianos, cambios en la historia y en el tiempo.

- Amanecer.
- Nacer.
- El nacer y el crecer una planta.
- Vestirse.
- Construir.

Improvisaciones: los hombres primitivos... el fuego... la tormenta...

b) Dependencias y causalidades: «Me muevo cuando... » « Te mueves si... »

Juegos:

- La tortuga: «Estás inmóvil hasta que llega el sol, cuando llega te estiras, buscas... Alguien se te acerca y te escondes».
- El molino y el viento: «El viento te mueve, te para... dependes de él.»

5. El movimiento y sus clases. El ritmo y la danza.

Clases de movimiento que se pueden aplicar a diferentes juegos psicomotores:

- Arcaico
- Rítmico • Jónico
- Ralentí

a) La postura y el movimiento

- Se trata de realizar acciones y escenas cotidianas, según los bloques temáticos de la programación, en distintos ritmos.

Juegos: La pizarra, marionetas, la sombra, robots.

Improvisaciones grupales: La araña, el mar, la serpiente.

El stop: Lo estático y lo dinámico

- Asimilar el concepto de movimiento y la ausencia de él.
- Tratar de no confundir la falta de movimiento externo con la inactividad.

Jugamos con los objetos

Adaptar y vivenciar con los distintos objetos las áreas de la psicomotricidad, sabiendo que son un medio imprescindible para conocer el espacio y adaptar el cuerpo a él.

- Los objetos en sí mismos: aplicar los verbos de movimiento y sus contrarios.
- «Los objetos se transforman en...» «pertenecen a...»

Siempre se debe tener en cuenta:

- El elemento sorpresa debe estar muy presente en la motivación.
- Hay múltiples ideas provocadas por la sensibilización hacia el objeto: lugares, tamaños, asociaciones, posibilidades...
- Se debe dejar un tiempo libre para que:
- Los niños se familiaricen con ellos.
- Inventen juegos por parejas o en pequeño o gran grupo.
- Se integren en juegos por parejas o en pequeño o gran grupo.

- Comentar los juegos, completarlos, transformarlos.
- Terminar las sesiones con creatividad dinámica. Formar figuras plásticas con los niños: escenas, cuadros, cuentos... Danzas: Acompañar una canción o una música con fórmulas rítmicas sencillas.

Preparamos una danza: música y ritmo

- Técnicas y fórmulas rítmicas aplicadas a danzas sencillas.

«Nuestra práctica pedagógica es una búsqueda incesante. Permanece constantemente abierta: abierta a la creatividad de los niños, abierta a la observación y al análisis de su comportamiento, abierta asimismo a nuestra propia creatividad que nos incita a proponerles — no a imponerles — nuevas direcciones de búsqueda que nos permitan sondear su verdadero interés. »

(A. Lapierre; B. Aucouturier)

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Julius Fast: *El lenguaje del cuerpo*, Barcelona, Kairós.

Yvonne Berge: *Vivir tú y tu cuerpo*, Madrid, Narcea.

Patricia Stokoe: *La expresión corporal y el niño*, Buenos Aires, Ricord.

Ángeles Alonso: *Expresión Corporal*, La muralla.

A. Aberasturi: *El niño y sus juegos*, Paidós.

Sanuy Cortes: *Enseñar a jugar*, Madrid, Marslega.

NOTA: Por publicarse y renovarse con frecuencia libros con nuevos títulos, hemos creído más oportuno incluir a continuación una lista de autores importantes en este campo.

AUTORES

Expresión psicomotriz

- Carmen y María Aymerich
- Montserrat Sanuy
- Conchita Sanuy y Lis Cortes
- Ana María Pelegrín
- Aucouturier (Psicomotricidad)
- Lapierre

Psicología y juego

J. Piaget: *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*, Paidós.

La formación del símbolo en el niño, (cap. sobre el juego).

A. Gesell: ver el juego en el niño.

j. BIBLIOGRAFÍA

- CASTANEDO Celedonio, 2da Edición. Bases Psicopedagógicas de la Educación
- Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS. Madrid. 1998
- GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001
- CHEATEAU, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, 1988
- DECROLY, Ovidio, La actividad intelectual motriz por medio de los juegos educativos. 1986
- GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros. Enciclopedia práctica preescolar. Ed. Latina S.A., Buenos Aires, 1979
- LE BOULCH, Jean (1961). Boceto de un método racional y experimental de educación Física. Psicomotricidad funcional y aprendizaje motor. En Memorias del 1er Congreso Argentino de Educación Física y ciencias. Universidad de la Plata
- MAKARENKO Antón S. Conferencias sobre educación infantil, Edit. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, Cuba, 1974.
- OCEANO, Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología, Oceano Gripo editorial S.A, Barcelona España.
- RISCO Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque

- RISCO Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque.
- DIAZ, L (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. España INDE. Pag.79
- VAYER, P. (1987). El niño y su mundo. Barcelona-Madrid: pag.36, 37,38
- Autora Dora Aguilar. Folleto de Expresión Plástica y Manual para párvulos. Ciudad de impresión.
- COMELLAS, Maria-de Jesus- PERPINYA, Anna. (1984) La Psicomotricidad en Preescolar, EDICIONES CEAC; Barcelona España
- COLECCIÓN DE EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA de la motricidad fina en Pre-escolar. Edit. Guadalupe Buenos Aires. (1970)
- BRANDY G, Fernández L: factores de riesgo en el factor psicomotor e intelectual del niño. Pediatría al día. 1993; 9 (1)

REVISTA

- CSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla. Tlf. 954069012 E-Mail ense41@csi-csif.es
- Revista digital Investigación y Educación No 26 agosto 2006. Vol III, La importancia del juego de Esmeralda Jiménez Rodríguez.

SITIOS WEB

- <http://www.slideshare.net/IsabelMP/el-nio-de-5-a-6-aos-y>
- <http://psicopedagogías.blogspot.com> 2007 actividades para potenciar la
html
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico08.htm>
- <http://educationhelp.blogspot.es/12005191207>
- <http://www.mamapsicoligiainfantil.com>

k. ANEXOS



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS.
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.**

TEMA:

APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

Proyecto de tesis, previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA

MARÍA DE LOS ÁNGELES LÓPEZ AJILA.

Loja-Ecuador

2014

a. TEMA

**APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “ELISEO ÁLVAREZ” DE LA CIUDAD DE
LOJA. PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

b. PROBLEMÁTICA

En muchos países del mundo se da mucha importancia al niño y por ende los aspectos que favorecen su desarrollo tales como la alimentación, la afectividad, la salud en general y, el juego en particular; tal es el caso de España, Francia y México.

En América latina los esfuerzos organizados de algunos países han tenido poco éxito debido generalmente a que aún subsisten problemas de pobreza, desnutrición infantil y condiciones culturales que obstaculizan a los gobiernos avanzar en este campo.

En Ecuador se hace un gran esfuerzo por parte del gobierno para mejorar la calidad de la educación a través de Centros de Atención Infantil, perfeccionamiento de la educación básica, bachillerato y universidad; sin embargo existen obstáculos como insuficientes profesores especializados, insuficientes lugares para juegos, familias con taras culturales que todavía creen que el juego es vagancia, etc.

El sistema educativo ecuatoriano se encuentra en un período de transición, donde el gobierno realiza todos los esfuerzos por mejorar la calidad de la educación empezando desde temprana edad , destacando así la importancia de

responder a las diferentes necesidades individuales que permitan desde el nivel pre-primario prevenir futuros fracasos escolares.

Si consideramos, que las Instituciones educativas que atienden a niños y niñas, trabajan en base a programaciones estandarizadas que aún no logran responder a las características únicas e irrepetibles del ser humano y no están dosificadas a su ritmo de aprendizaje podemos determinar que existe un problema a resolver.

Además, se afirma que los programas curriculares son elaborados dando mayor énfasis a los contenidos, por lo que las maestras deberán cumplir aceleradamente sin detenerse para atender las diferencias y necesidades particulares donde sin duda los niños/as necesitan ayuda adicional.

Surgen entonces numerosas preguntas como: ¿Conocemos realmente las características de los niños que asisten a primer año de educación básica? Creemos que la respuesta es NO o insuficiente, porque si bien conocemos que a esta edad tienen en su estructura mental muchas ideas que permiten al niño comunicarse con otros nos hace mucha falta practicar actividades lúdicas que favorezcan la comunicación; nos hace falta valorar al juego como un medio eficaz para formar vínculos afectivos.

Según (PIAGET, 1997) existe una relación directa entre la estructura mental y la actividad lúdica. Gracias al juego el niño se enfrenta a nuevos problemas y, busca la solución a los mismos a través de procesos de asimilación, acomodación y equilibrio que le permite particularmente al niño adaptarse a los cambios permanentes. El juego además proyecta los deseos, sentimientos y emociones; el niño ocupa el tiempo libre y proyecta sentimientos. El juego es socializante en su origen y en su vocabulario, ejemplo de ello son los juegos tradicionales. El contenido del juego infantil está relacionado con el trabajo, con las actividades de los adultos y de la sociedad en general por lo que, promueven el desarrollo cognitivo y social; como aseguraba (VYGOTSKI, 1979) primero se aprende entre personas.

Todo lo antes señalado nos lleva a preguntarnos ¿Le estamos dando la importancia que merece el juego como parte de la vida del niño y como parte de su desarrollo?

Ahora bien consideremos la variable Clases de juegos. (DECROLY, 2002) nos plantea la necesidad de integrar como un instrumento de desarrollo y aprendizaje; advierte que existen varias clases de juegos que los padres y educadores debemos conocer. (FROBEL, 2002) asegura que es muy importante aprender jugando; (MONTESORI, 2003) cree que es indispensable la participación activa de los niños con materiales y el medio ambiente;

finalmente por mencionar algunos estudiosos de este tema Piaget en su aprendizaje constructivista manifiesta que se construye el aprendizaje haciendo, , trabajando, experimentando, jugando . Dentro de las clases de juegos encontramos algunas clasificaciones, siendo los más comunes los juegos de contacto físico, de construcción, de representación, dramatización, etc. Entonces nuevamente surgen las preguntas ¿efectivamente los y las maestras que están a cargo de niños y niñas de primer grado de educación básica conocen y aplican los conocimientos teóricos existentes y actualizados? ¿Realizan diferentes juegos con sus alumnos/as?; ¿Conocemos y valoramos que las respuestas externas de los y las niños/as como las destrezas manuales por ejemplo tienen conexión con componentes sociales, afectivos y cognoscitivos?; ¿Estamos favoreciendo mediante el juego el desarrollo de niños y niñas?

Consideremos luego que no existe un registro de información a nivel nacional sobre las investigaciones realizada en este campo y que consideraremos señalar en las recomendaciones como medida para que los lineamientos que propondremos ayuden otros niños e instituciones preocupadas por los niños y niñas del país.

Dada la problemática presentada, nuestra propuesta se orientará a; una vez conocida la relación que existe entre los juegos que practican los niños y niñas

en la Escuela “Eliseo Álvarez” con la motricidad fina, plantear lineamientos que ayuden a superar el o los problemas encontrados.

Entonces surge la necesidad tanto de niños, niñas y maestras/os de contar con verdaderos programas adaptados a las reales necesidades de los alumnos/as, mismos que favorezcan la adquisición y desarrollo de habilidades en distintas áreas pero específicamente en el desarrollo de la motricidad fina.

La Escuela “Eliseo Álvarez de la ciudad de Loja es una institución educativa de tradición que siempre se ha preocupado por dar a la ciudadanía una educación de calidad y, es por ello se plantea el problema de la siguiente manera:

¿CUÁLES SON LOS JUEGOS QUE APLICAN LAS MAESTROS/AS DE LOS NIÑOS, NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ELISEO ÁLVAREZ” Y QUE INCIDEN EN LA MOTRICIDAD FINA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013- 2014?

c. **JUSTIFICACIÓN.**

Considerando la problemática anterior, el presente trabajo se ajusta a la necesidad de tener un programa de desarrollo de la motricidad fina partir del juego.

Nuestro propósito se centra en construir lineamientos alternativos para contribuir desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela investigada como de la educación en general; pero, basados en las necesidades reales de los/as alumnos/as y en sus diferencias individuales.

En Loja existen estudios similares, pero los mismos, consideran la incidencia en otros campos como por ejemplo en la pre escritura y, sin llegar a formular acciones concretas para mejorar o solucionar el problema; por lo que, éste persiste.

La Universidad Nacional de Loja y, la Carrera de psicología Infantil y Educación Parvularia en particular se ha preocupado de prepararnos tanto en el ámbito de la investigación como en el análisis reflexivo para con los problemas sociales. En nuestro caso, atender a un problema palpitante como es la educación de los niños que están empezando a formarse.

Este proyecto con el tema: “Aplicación del juego y su incidencia en la motricidad fina de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja. Periodo Lectivo 3013-2014. lineamientos alternativos” es muy importante porque: está dirigido a niños quienes por primera vez están en una escuela regular; porque el desarrollo de la motricidad fina es muy importante sobre todo en esta edad; porque nosotros vivimos en un mundo competitivo, tecnológico, con un desarrollo científico muy rápido que exige así mismo rapidez, habilidades, capacidades, pero sobre todo valores que le permitan al ser humano afrontar los retos con efectividad y responsabilidad para con el mismo y la sociedad. Que mejor preparar dicho ser humano desde el inicio de la edad escolar.

Esta investigación representa un aporte efectivo, práctico y viable para la educación, ya que, basados en un estudio real propondremos alternativas de cambio que respeten las diferencias individuales de los niños y niñas, que se enseñe a través del juego y que se desarrolle con la motricidad fina. Para lograrlo hemos investigado la teoría que corresponde, con instrumentos de investigación, el análisis de los resultados obtenidos y, con todo esto llegar a conclusiones que permitirá de mejor manera realizar los lineamientos alternativos.

La factibilidad de la propuesta podemos sintetizar en las siguientes alternativas:

- Con la preparación necesaria y la responsabilidad social adquirida en nuestro centro de estudios.
- Hay las posibilidades de financiamiento.
- Existe la disponibilidad de los profesionales en educación de la escuela “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja, quienes desean colaborar con la presente investigación.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Determinar la Aplicación del Juego y su incidencia en la Motricidad Fina de los niños y niñas Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la Ciudad de Loja.

ESPECÍFICOS:

1. Identificar los tipos de juegos que utilizan las maestras de Primer Año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” en su jornada diaria.
2. Valorar la motricidad fina de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez”.
3. Elaborar lineamientos alternativos que permitan desarrollar la motricidad fina a través del juego

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

Capítulo I

LOS JUEGOS INFANTILES

- El juego
- Qué es el juego. Características
- Clasificación del juego
- Juegos de contacto
- Juegos de construcción y representación
- Juegos de representación incipiente
- Juegos de representación vicaria
- Juegos de representación de papeles o socio dramas
- Juegos socidramáticos.
- Juegos de mesa
- Juegos de patio,
- El juego como actividad de enseñanza aprendizaje
- Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.
- El juego como valor de maduración motriz
- El juego como potenciador de la actividad cognitiva
- El juego como facilitador del desarrollo afectivo

- El juego y la socialización
- El juego en la educación infantil y en la educación primaria

CAPÍTULO II

MOTRICIDAD FINA

- Motricidad fina
- Importancia de la motricidad fina.
- Desarrollo de la motricidad fina.
- Competencias a evaluar en la motricidad fina.
- Clasificación de la motricidad fina.
- Estimulación del área de motricidad fina y cognición.
- Desarrollo de la motricidad fina.
- Ideas para desarrollar la motricidad fina

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

LOS JUEGOS INFANTILES

EL JUEGO

Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. Sin embargo cuando hablamos de juego, no todos entendemos lo mismo pues junto a concepciones muy amplias de esta actividad humana, coexisten otras, reduccionistas, que la limitan excesivamente. Podemos definir el juego como una actividad humana en general y particularmente infantil.

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Así pues desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas.

QUÉ ES EL JUEGO. CARACTERÍSTICAS

El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.

El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer. En el juego predominan los medios sobre los fines.

El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.

El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. no es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales.

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

En la amplia bibliografía que existe sobre este tema, resulta fácil encontrar distintas

Clasificaciones sobre el juego infantil. Según apliquemos un criterio u otro tendremos distintas clasificaciones: según el número de jugadores o la edad de los mismos, según los instrumentos mediadores que se utilizan (materiales o juguetes), el tipo de actividad preferente que se desarrolla, la duración, etc.

Quizás el más interesante para la actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas. Su conocimiento nos capacitará en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio juego, para seleccionar los más adecuados a nuestro nivel educativo, para rentabilizar aquellos que los niños realicen de manera espontánea, para sugerir juegos adecuados a la edad y madurez de los jugadores, etc.

Son muchos los autores que han clasificado el juego, una de ellas es la que voy a desarrollar a continuación, según la cual podemos considerar cinco tipos de juegos:

Juegos de contacto físico.

Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un

compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años. Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.

Juegos de construcción-representación.

Son una forma evolucionada de los juegos sensorios motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

Dentro de los juegos de construcción-representación podemos distinguir tres tipos:

Juegos de representación incipiente.

El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.

Juegos de representación vicaria.

Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes.

Juegos de representación de papeles o socio-dramáticos.

Aquí los niños empiezan a representar papeles sobre todo de actividades comunes y conocidas por ellos como del papá, de la mamá, del que vende helados etc.

Juegos socio-dramáticos.

Estos juegos son prototipos de los niños de entre 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores.

En este tipo de juego, los niños colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

Juegos de mesa.

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida

que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez.

Juegos de patio.

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE.

Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.

Una vez conocido el “sentido” que la actividad lúdica parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, cabe que nos ocupemos, aunque sea de forma de síntesis, de los efectos que el juego tiene en el desarrollo de los niños y niñas menores de 12 años. Así pues, consideraremos:

El juego como factor de maduración motriz.

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. (DECROLY, 2002) desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje.

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos.

Progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño. Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera Progresivamente del cuerpo.

Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela, etc.)

Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina. Hay muchos juegos y actividades que Contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc. La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

A lo largo de toda la Educación Infantil y Primaria el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

El juego como potenciador de la actividad cognitiva.

En sus numerosos estudios sobre este tema, (PIAGET, 1997) ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos senso motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario “dominar” ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...). Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades más pequeñas... Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,...., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

Juego como facilitador del desarrollo afectivo.

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos.

Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones..., en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad. Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego. Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas. También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría. El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables: saltar, dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta,...

Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de los niños es que le "llena el tiempo" con lo cual no están ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.

El juego y la socialización.

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus Convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rasgo dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores).

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales (a las casitas, a las peluqueras...) que son factores de socialización.

Los trabajos de (STAMBAK, 2007) enmarcados en la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas. Suelen explorar el material que tienen presente y pronto la actividad de uno de ellos puede interesar a los demás que le imitan actuando en constantes interacciones en las que las ideas de unos inspiran constantemente a los otros.

Otros autores indican que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que motiva a los niños para averiguar cómo se juega correctamente.

Juegos de simple imitación, juegos de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.

Juego en la Educación Infantil y en Educación Primaria.

Quizás la primera idea es la modificación de la relación entre juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el juego suele considerarse como algo extraescolar que “permitimos” hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica. Determinados juegos deberían tener pues un carácter escolar.

Debemos aclarar que no nos referimos a los llamados juegos educativos, sino a los juegos EDUCATIVOS, es decir a todo tipo de juego, en el que los niños y

niñas participan activa y plazeramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otra persona.

Tanto en la etapa Infantil como en la Primaria los juegos si son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

En la Educación Infantil consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

Cuando decimos ambiente lúdico, no se trata de que los niños y niñas estén siempre obligados a jugar, sino crear un clima lúdico supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego. Estos formatos lúdicos se caracterizan entre otras cosas por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien enmarcados en el tiempo y en el espacio.

Se diseñarán rincones de juegos simbólicos, de juegos de construcción, de juegos motóricos, etc., se adquirirán materiales para el juego, muñecas, juguetes, disfraces, elementos de arrastre y movimiento..., el diseño del espacio exterior invitará a la práctica de los juegos de patio.

En la Educación Primaria quedan más separados el juego y el trabajo escolar. Ello no significa que el juego deje de tener importancia como actividad de enseñanza y de aprendizaje.

Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

- Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física.
- Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad y la ficción.
- Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.
- Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir.
- Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.

- Propone retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que hay que superar.

El conocimiento de la lengua y de las relaciones sociales, son aprendizajes que sin duda, los juegos ayudan a construir. La conversación que los niños realizan dentro de los juegos es sobre todo una conversación negociadora, que, exige un cierto grado de autocontrol, de ponerse en el lugar de los otros, de articular argumentos para convencer.

Para terminar, me gustaría exponer algunos requisitos o condiciones que debe cumplir un juego para que podamos considerarlo como actividad enseñanza, generadora de aprendizajes.

Un juego será tanto más útil sí:

- Requiere la participación activa de los jugadores.
- Combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos.
- Tiene una finalidad que los niños entienden y pueden tratar de conseguir.
- Estimula el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se “piensa” como hacerlo.
- Contribuye a establecer relaciones entre los elementos.

- Fomenta la comunicación entre iguales.
- Es susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor.
- Puede ser jugado de manera autónoma.
- Su práctica satisface a los jugadores. Los niños se divierten jugando.

Por suerte, estas condiciones se dan en casi todos los juegos populares y tradicionales que los niños de estas edades suelen jugar cuando la ocasión les es propicia. Sólo nos queda confiar en su capacidad formativa y obrar en consecuencia incluyéndolos, como miembros de pleno derecho, en nuestros planes de trabajo.

CAPITULO II

MOTRICIDAD FINA

La motricidad, es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto

pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades (RAQUEL RODAS 1997)

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesita de una precisión y un elevado nivel de coordinación

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultades y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso de cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS

La Motricidad Fina es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Su evolución a lo largo de la etapa del Jardín de Infantes debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a los padres de familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Esta Evaluación se realiza al final del proceso de aprendizaje del niño. Es una herramienta muy útil para calificar sus progresos, apoyándonos también en la evaluación formativa, es decir, aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

Infancia (0- 12 meses)

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y, como el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista, y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo, el infante agarrará un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo. Aproximadamente a las ocho semanas, comienzan a descubrir y jugar con sus manos, al principio solamente involucrando las sensaciones del tacto, pero después, cerca de los tres meses, involucran la vista también.

La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los dos y cuatro

meses, comenzando así un periodo de práctica llamado ensayo y error al ver los objetos y tratar de tomarlos.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los infantes pueden tomar un objeto que este dentro de su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Llamado "máximo nivel de alcance." Este logro se considera un importante cimiento en el desarrollo de la motricidad fina.

A la edad de seis meses, los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto periodo, y muchos comienzan a golpear objetos.

Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

Durante la última mitad del primer año, comienzan a explorar y probar objetos antes de tomarlos, tocándolos con la mano entera y eventualmente, empujarlos con su dedo índice.

Uno de los logros motrices finos más significativos es el tomar cosas usando los dedos como tenazas (pellizcado), lo cual aparece típicamente entre las edades de doce y quince meses.

Gateo (1-3 años)

Desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos. En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta 6 cubos.

Preescolar (3-4 años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar los cordones de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con

plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas.

Edad Escolar (5 años)

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas.

Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles. (VAYER, 1987).

Sus trazos son más precisos y finos, esto les permite dibujar la figura humana detalladamente.

El conocimiento de su esquema corporal aumenta, el niño de esta etapa conoce perfectamente todas las partes externas de su cuerpo y muestra interés por algunas internas (corazón, estómago, cerebro).

Tiene mayor habilidad en la motricidad fina de sus dedos, pueden atarse los cordones de sus zapatos sin tanta dificultad.

Conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies varios minutos, puede saltar

a la pata coja, alternando uno y otro pie (en la etapa anterior aún no era posible), manteniendo el equilibrio.

Su coordinación mejora hasta el punto que es el momento de saltar y brincar con soltura, sus movimientos dejan de ser bloque y baila con armonía.

COMPETENCIAS A EVALUAR EN LA MOTRICIDAD FINA

A continuación te presentamos las principales competencias a evaluar en un modelo de Evaluación Final de Motricidad Fina. Ten en cuenta que pueden variar de acuerdo a la programación que tú y tu institución hayan coordinado sobre el área. Ubicándolas en un cuadro de doble entrada, bajo el nombre de cada niño se anotará Si o No, dependiendo si este logró la competencia.

- Ensarta cuentas de orificios grandes.
- Rasga papeles de diferentes texturas.
- Arruga papeles formando bolitas.
- Enrosca y desenrosca frascos.
- Coge la crayola adecuadamente.
- Garabatea libremente.
- Colorea respetando márgenes.
- Realiza trazos de un punto a otro.

- Imita trazos verticales y horizontales.
- Copia el círculo.
- Utiliza la goma adecuadamente.
- Recorta en piquetes.
- Punza dentro de una figura.
- Punza sobre puntos determinados.
- Realiza dáctilo-pintura.
- Realiza punteado con plumones gruesos.
- Amasa y modela plastilina.

CLASIFICACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina comprende:

- Coordinación viso-manual.
- Motricidad facial.
- Motricidad fonética.
- Motricidad gestual.

Coordinación Viso-Manual. La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- la mano
- la muñeca
- el antebrazo
- el brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la postura de los dedos.

Actividades que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear laberintos.

Coordinación Facial. Este es un aspecto de suma importante ya que tiene dos adquisiciones: El del dominio muscular, la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación. El poder dominar los músculos de la cara y que responde a nuestra voluntad nos permite

acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar los sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Coordinación Fonética: Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida: Descubre las posibilidades de emitir sonidos, no tiene la madurez necesaria que le permite una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha permitido llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamara la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitan la limitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco irá emitiendo silabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trata de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Hacia el año y medio el niño: puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.

No tendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Y habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo rápidamente.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

Entre los 2-3 años el niño: tiene la posibilidad para sistematizar su lenguaje para perfeccionar la emisión de sonidos. Y para concienciar la estructura de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedaran algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar.

Todo el proceso de consolidación básica se realizara entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Coordinación Gestual: para la mayoría de las tareas además del dominio

global de la mano también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años ´podrán intentar más acciones y un poco más de precisión. (DIAZ, L. 1999)

ESTIMULACIÓN DEL ÁREA DE MOTRICIDAD FINA Y COGNICIÓN.

“El área cognición hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas.

Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va

encontrando en los primeros años. Pero, ¿Cómo va elaborando esas estrategias? El niño explora su entorno principalmente mediante el movimiento, es decir, la motricidad gruesa, y lo analiza mediante la exploración de los objetos, principalmente mediante la motricidad fina.

En general, los bebés adquieren una serie de habilidades motoras gruesas, comentadas en el apartado anterior, antes de comenzar a explorar los objetos.

Para analizar y conocer un objeto, en primer lugar es necesario percibirlo. Los objetos llaman nuestra atención por medio de los sentidos (vista, oído y tacto).

Tirar objetos.

Al principio el niño agarra un objeto, lo primero que hace es llevárselo a la boca. Esta conducta no sólo es normal en estos momentos ya que es el modo de explorar los objetos, sino que también contribuye a adquirir un importante patrón que será base de posterior aprendizaje.

Agarra objetos.

Una vez que el niño es capaz de fijar su mirada en un objeto que llama su atención, lo habitual es que trate de cogerlo. Desde el nacimiento, el niño es

capaz de agarrar un objeto, como consecuencia de un reflejo. A medida que desaparece este reflejo, la presión de los objetos se hace voluntaria.

Es importante tener en cuenta que no es necesario esperar a que el niño esté sentado para ofrecer cosas. Los objetos se pueden manipular también estando echado boca arriba, boca abajo o de lado, posturas a veces más adecuadas ya que fomentan además la adquisición de patrones de movimiento.

Una vez que el niño es capaz de alcanzar objetos, y siempre teniendo muchos cuidados en el tipo de objetos que se le da para que no haya peligro de atragantamiento ni hacerse daño, se dejara juguetes a su alcance para que trate de cogerlos.

No solo resulta atractivo para el niño y estimula diferentes sentidos, sino que además van facilitando la asociación de los movimientos del niño a lo que ocurre con el objeto. Es decir, si lo mueve, suena. Son las primeras relaciones de causa-efecto y van dando conciencia al niño de que sus acciones tienen consecuencia en el medio que le rodea.

La pinza digital.

En un primer momento, los niños agarran con toda la mano. Más tarde el pulgar

se opone a los otros cuatro dedos, y poco a poco la prensión es más fina, de manera que es capaz de coger objetos pequeños, como una canica o incluso migas de pan. Habitualmente los niños cogen estos objetos con el índice y el pulgar (pinza digital)

La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen otro de los objetivos principales de esta área. Así, el niño podrá hacer torres, encajar anillas en un aro, ensartar cuentas, meter y sacar objetos de un recipiente, introducir piezas en un puzle, actividades que median la adquisición de conceptos.

Un modo funcional de estimular la pinza es sentar al niño en un silla, siempre en una postura correcta, y dejarlo comida o líquido, alimentos de diferentes texturas y de diferentes temperaturas. Es importante que estemos con él, hablándole, riéndonos de sus expresiones al probar nuevas cosas, diciéndole los nombres de los alimentos, sus cualidades (frio, caliente, rico, salado). Pero sobre todo contribuye a que el niño domine el trayecto del dedo a la boca, previo a que coma con los dedos y a la alimentación autónoma.

Muchos niños entre 4 a 7 años (algunos más) que se encuentran en proceso de maduración, no desarrollan adecuadamente su motricidad fina o dicho de otra forma su habilidad motora, entendida esta como “coordinaciones finas en las

que los músculos menores desempeñan un papel importante”

Es importante señalar entonces que no solo desarrollar gruesos motores es importante, además de desarrollar en el niño el área motora gruesa, la motricidad fina le permite principalmente en los primeros años de vida, manipular objetos, asir cosas, armar y desarmar, y posteriormente escribir correcta y fluidamente, es ahí donde el niño desarrollará una habilidades, rápida, precisa y suave.

DESARROLLANDO LA MOTRICIDAD FINA.

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lectura-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta de que es de suma importancia que el maestro realice una serie de ejercicios, secuencias en complejidad, para lograr el dominio y destrezas de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esta destreza se reflejara cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

El gran número de niños con digrafías (mala letra) se debe simplemente a la

falta de estimulación de la motricidad fina. Al hablar de desgracia es fundamental que padres y maestros tomen conciencia de que se puede adecuar forma, dirección, uniformidad y esparcimiento de las letras, pero hay niños que agregan rasgos o trazos para que las letras se veas más bonitas. Esto debemos respetar, si la letra se entiende ya que se constituye parte de la personalidad.

En este periodo debemos poner mucha atención en los niños cuando realizan los ejercicios con papel y lápiz y observar la intensidad con que ejercen el trazo del lápiz sobre el papel ya que podemos estar diagnosticando niños hipertónicos. Esta alteración se caracteriza por la falta de elasticidad y tonicidad de los músculos, y se refleja en la escritura. En estos casos es necesario una evaluación neurológica y gran entrenamiento motriz.

IDEAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA.

Coordine el trabajo con la profesora de trabajo práctico para que en este periodo haga trabajos de plegado en papel.

Confeccione una tabla de veinte centímetros e inserte en ella clavos sin punta al espacio de un centímetro. Corte hilos de cinco centímetros y haga que el niño amarre un pedacito de hilo en cada clavo.

Ejercicios de manos: abrir y cerrar los dedos de la mano, utilizando la luz del sol, proyectar con las manos diferentes figuras de animales y objetos, con la sombra. Ejercicios de muñecas: giros de la muñeca de la mano: en el aire, sobre la espalda del compañero y la superficie del pupitre.

En la hoja de trabajo trazar líneas: restas de izquierda a derecha, vertical, oblicua, cuadros, rectángulos, triángulos, quebradas, mixtas, onduladas, paralelas simétricas. Asimétricas. Es importante que la maestra tome muy en cuenta que este tipo de ejercicios guarda complejidad para el niño y que debe estimularlo para que lo haga cada vez mejor. Tenga en cuenta la cantidad de repeticiones, inicie con 4 o 5 renglones para culminar con toda la hoja.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

EL MÉTODO CIENTÍFICO.- a través del cual, la investigación bibliográfica, de campo, observaciones y análisis nos permitirá obtener nuevos conocimientos así como proponer nuevos lineamientos para mejorar la coordinación visomotora.

EL MÉTODO INDUCTIVO.- deductivo ya que, observaremos directamente casos particulares de los alumnos/as; la forma como juegan, cómo desarrollan dichos juegos, su coordinación visomotora, para llegar a deducir cuáles de ellos favorecen mejor y cuáles no.

EL MÉTODO DESCRIPTIVO.- Siendo la presente investigación de tipo descriptiva, vamos en el desarrollo de la tesis a explicar las características y tipos de juegos que ejecutan, aquellos que practican con sus profesoras, aquellos que los hacen en grupo, la forma cómo inciden en el desarrollo visomotor, etc.

EL MÉTODO ANALÍTICO- SINTÉTICO.- ya que vamos a descomponer las partes de los juegos, su secuencia, sus movimientos, la utilización de los

sentidos, (en especial de la vista), la motricidad y otros aspectos para llegar a realizar conclusiones y recomendaciones valederas como síntesis del trabajo realizado, lo cual nos permitirá elaborar estrategias de mejoramiento creativas.

MODELO ESTADISTICO.- Este método contribuirá al análisis y representación numérica de la información obtenida, ya que empleara la estadística descriptiva porque los resultados de las Encuestas y la guía Portage serán tabulados, se realizara la interpretación de los datos utilizados datos porcentuales y gráficos comparativos.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Elaborada y dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja, para conocer si el juego incide en la motricidad fina.

GUIA DE PORTAGE: Se aplicara a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Eliseo Álvarez” de la ciudad de Loja para poder evaluar la motricidad fina.

POBLACION Y MUESTRA

Los datos se recogerán del total de la población

| ESCUELA FISCAL MIXTA | | | | |
|----------------------|---------------|-----------|-----------|----------|
| "ELISEO ALVAREZ" | | | | |
| PARALELOS | NIÑOS Y NIÑAS | | | MAESTRAS |
| | H | M | Total | |
| Paralelo "A" | 11 | 20 | 31 | 1 |
| Paralelo "B" | 10 | 15 | 25 | 1 |
| TOTAL | 21 | 35 | 56 | 2 |

Fuente: Registro de matrícula de primer año de Educación básica. Escuela "Eliseo Álvarez"
Investigadora; María de los Ángeles López

g. CRONOGRAMA

| TIEMPOS ACTIVIDADES | AÑO 2014 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
| | ABRIL | | | | MAYO | | | | JUNIO | | | | JULIO | | | | AGO. | | | | SEPT. | | | | OCT. | | | | NOV. | | | | DIC. | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Escogimiento del Tema. | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elaboración del Proyecto. | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentación del Proyecto para su aprobación. | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicación de Instrumentos. | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Organización y Tabulación de Datos. | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Redacción de un borrador del Informe Final | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| Presentación del Informe. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| Calificación de Tesis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| Correcciones | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| Sustentación y Defensa Pública de la Tesis. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | |

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.

| DETALLE | VALOR TOTAL |
|---------------------------------|--------------------|
| Copia de material bibliográfico | 100.00 |
| Impresión del proyecto | 100.00 |
| Material de oficina | 100.00 |
| Levantamiento del texto | 300.00 |
| Movilización | 150.00 |
| Imprevistos | 200.00 |
| Tramites | 250.00 |
| TOTAL | 1.200,00 |

RECUERSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Escuela Fiscal “Eliseo Álvarez”

RECURSOS HUMANOS

- Asesor de proyecto
- Niños y niñas
- Maestras
- Investigadora

I. BIBLIOGRAFÍA

- CASTANEDO Celedonio, 2da Edición. Bases Psicopedagógicas de la Educación
- Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS. Madrid. 1998
- GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001
- CHEATEAU, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, 1988
- DECROLY, Ovidio, La actividad intelectual motriz por medio de los juegos educativos. 1986
- GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros. Enciclopedia práctica preescolar. Ed. Latina S.A., Buenos Aires, 1979
- LE BOULCH, Jean (1961). Boceto de un método racional y experimental de educación Física. Psicomotricidad funcional y aprendizaje motor. En Memorias del 1er Congreso Argentino de Educación Física y ciencias. Universidad de la Plata
- MAKARENKO Antón S. Conferencias sobre educación infantil, Edit. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, Cuba, 1974.
- OCEANO, Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología, Oceano Gripo editorial S.A, Barcelona España.
- RISCO Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque

- RISCO Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque.
- DIAZ, L (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. España INDE. Pag.79
- VAYER, P. (1987). El niño y su mundo. Barcelona-Madrid: pag.36, 37,38
- Autora Dora Aguilar. Folleto de Expresión Plástica y Manual para párvulos. Cuidad de impresión.
- COMELLAS, Maria-de Jesus- PERPINYA, Anna. (1984) La Psicomotricidad en Preescolar, EDICIONES CEAC; Barcelona España
- COLECCIÓN DE EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA de la motricidad fina en Pre-escolar. Edit. Guadalupe Buenos Aires. (1970)
- BRANDY G, Fernández L: factores de riesgo en el factor psicomotor e intelectual del niño. Pediatría al día. 1993; 9 (1)

REVISTA I+E

- CSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla. Tlf. 954069012 E-Mail ense41@csi-csif.es
- Revista digital Investigación y Educación No 26 agosto 2006. Vol III, La importancia del juego de Esmeralda Jiménez Rodríguez.

SITIOS WEB

- <http://www.slideshare.net/IsabelMP/el-nio-de-5-a-6-aos-y>
- <http://psicopedagogías.blogspot.com> 2007 actividades para potenciar la html
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico08.htm>
- <http://educationhelp.blogspot.es/12005191207>
- <http://www.mamapsicoligiainfantil.com>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
CARRERA: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA
ENCUESTA PARA MAESTROS/AS

Estimado/a maestro/a

Es nuestro objetivo comprobar la relación que existe entre los juegos que practican los niños y niñas de primer grado de educación Básica y el desarrollo de la motricidad fina para lo cual necesitamos de una veraz información de su parte.

CONTESTE POR FAVOR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1.- ¿ha recibido cursos para utilizar el juego como medio para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas?

Si ()

No ()

2.- ¿Utiliza usted el juego como actividad dirigida en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

SI ()

NO ()

¿Porque?.....
.....
.....

3.- ¿Considera usted importante el uso del juego en su jornada diaria de trabajo?

Si ()

No ()

¿Por qué?.....
.....
.....

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza el juego en su jornada diaria para desarrollar la motricidad fina?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5.- ¿Seleccione los juegos que realiza durante su jornada diaria de trabajo?

Juego Social ()

Juego libre/informal ()

Juegos dramáticos ()

Juegos fuera de clase ()

6.- ¿Considera que los juegos que Ud. utiliza, inciden en el desarrollo de la motricidad fina?

SI ()

NO ()

7.- ¿Considera que el juego favorece el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas?

SI ()

NO ()

Por qué.....
.....
.....

8.- ¿Qué estrategias utiliza para fomentar el juego durante sus jornadas diarias?

Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen ()

Disponer de un espacio preparado para jugar ()

Dedica tiempo para el juego ()

GUIA PORTAGE:

| DESARROLLO MOTRIZ (5-6 años) | SÍ | NO | AV | CA |
|--|----|----|----|----|
| 1.- Escribe en letra de imprenta mayúscula grande, aisladas en cualquier parte del papel. | | | | |
| 2.- Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. | | | | |
| 3.- Brinca. | | | | |
| 4.- Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento. | | | | |
| 5.- Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar. | | | | |
| 6.- Puede copiar letra minúscula. | | | | |
| 7.- Trepa escalera de mano o la escalera de un tobogán de 3 metros de altura. | | | | |
| 8.- Hace rebotar una pelota y la controla. | | | | |
| 9.- Colorea sin salirse de las líneas en el 95% de las veces. | | | | |
| 10.- Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm del borde. | | | | |
| 11.- Usa un sacapuntas. | | | | |
| 12.- Copia dibujos completos. | | | | |
| 13.- Arranca figuras simples de un papel. | | | | |
| 14.- Dobla un papel cuadrado dos veces, diagonalmente, imitando al adulto. | | | | |
| 15.- Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira. | | | | |
| 16.- Puede saltar la cuerda por sí solo. | | | | |
| 17.- Golpea una pelota con un báter o un palo. | | | | |
| 18.- Recoge un objeto del suelo mientras corre. | | | | |
| 19.- Salta y gira sobre un pie. | | | | |
| 20.- Escribe su nombre con letra de imprenta en papel escolar usando las líneas. | | | | |
| 21.- Salta de una altura de 30 cm y cae en la punta de los pies. | | | | |
| 22.- Se mantiene en un pie, sin apoyo, con los ojos cerrados por 10 segundos. | | | | |
| 23.- Se cuelga durante 10 segundos de una barra horizontal. | | | | |

ÍNDICE

| CONTENIDOS | PÁGINA |
|---------------------------|---------------|
| Portada | i |
| Certificación | ii |
| Autoría | iii |
| Carta de Autorización | iv |
| Agradecimiento | v |
| Dedicatoria | vi |
| Esquema de contenidos | vii |
| Título | 1 |
| Resumen | 2 |
| Introducción | 4 |
| Revisión de Literatura | 7 |
| Materiales y Métodos | 39 |
| Resultados | 42 |
| Discusión | 66 |
| Conclusiones | 68 |
| Recomendaciones | 69 |
| Lineamientos Alternativos | 70 |
| Bibliografía | 108 |
| Anexos | 111 |
| Índice | 174 |