



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

*CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA*

LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO LECTIVO 2010 – 2011.

*Tesis previa a la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.*

**Autoras:**

**ROSA YOLANDA BRICEÑO OJEDA.**

**NANCY MERCEDES AREQUIPA GRANDA**

**DIRECTORA:**

**Dra. MARÍA ELENA OREJUELA FEIJÓO, Mg. Sc.**

**LOJA- ECUADOR**

**2011**

## CERTIFICACIÓN

Doctora. Mg. Sc.

María Elena Orejuela Feijóo

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado detenidamente durante el desarrollo de la tesis titulada: LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO LECTIVO 2010 – 2011, de autoría de la Srtas. Rosa Yolanda Briceño Ojeda y Nancy Mercedes Arequipa Granda.

Por reunir las condiciones de fondo y forma autorizo proseguir con los trámites pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Julio del 2011

---

Dra. María Elena Orejuela Feijóo. Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Las ideas, criterios, análisis, conclusiones y recomendaciones expresadas en el presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

---

Rosa Yolanda Briceño Ojeda.

---

Nancy Mercedes Arequipa Granda

## **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 por la formación recibida.

A la Dra. María Elena Orejuela, Directora de Tesis, por sus acertadas orientaciones.

A los Señores Directores, Personal Docente, Niñas y Niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja, y a todos quienes de una u otra manera contribuyeron con sus acertadas orientaciones para que el presente trabajo llegue a su culminación.

LAS AUTORAS

## **DEDICATORIA**

A mi adorada madre, Franca, por motivarme permanentemente y por su incondicional apoyo para llegar a cumplir el sueño anhelado.

A mis queridos hermanos: Raúl, José, Jorge Luis y Jovanhó, por su apoyo moral en todo momento.

A mis familiares, amigos y a todos quienes de una u otra forma supieron darme aliento hasta llegar a la meta final.

### **Nancy**

Con gratitud sincera a mi esposo Yofre que con su noble bondad ha sido fuente de motivación para culminar con éxitos la carrera y conquistar nuevos triunfos profesionales.

A mis queridos hijos, Patricio, Gysella y Antoni, que con su amor incondicional supieron apoyarme para poder cumplir con la meta deseada.

A todas las personas que de una u otra manera hicieron posible esta realidad.

### **Rosita**

## ESQUEMA DE TESIS

- ✓ Portada
- ✓ Certificación
- ✓ Autoría
- ✓ Agradecimiento
- ✓ Dedicatoria
- ✓ Esquema de Tesis
  - 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:
    - Proyecto de Investigación
- ✓ Índice

a. TÍTULO

**“LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO LECTIVO 2010 – 2011.”**

## **b. RESUMEN**

La presente investigación de carácter descriptivo que se ha concluido, denominada: **“LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO LECTIVO 2010 – 2011.”**, se sustentó en el objetivo general: Contribuir con la presente investigación a resaltar la importancia que tienen los juegos de coordinación viso- motriz en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica.

La metodología coherente con el problema investigado, tuvo como fundamento el método científico, inductivo-deductivo, descriptivo. Como instrumentos se utilizó la encuesta a las maestras y la Guía Práctica de Observación para evaluar aspectos de la pre-escritura en niños de Primer Año de Educación Básica. Se utilizaron como procedimientos básicos el análisis crítico, la síntesis, la interpretación para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

Se concluye que la mayoría de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, están desarrollando satisfactoriamente la pre-escritura; sin embargo, existe un grupo representado por el 14.6% de la población cuyos problemas de pre-escritura que presentan los niños obedece a la falta de experiencias de juegos previos a la pre-escritura a pesar que las maestras sostienen que sí aplican estos juegos.

Las recomendaciones están dirigidas a las Autoridades de la institución educativa involucrada en el problema para que faciliten la adquisición de materiales para juegos de coordinación visomotriz y que sean para la institución. Por otro lado, a las maestras se recomienda aplicar más ejercicios con los materiales para juegos de coordinación viso-motriz., que potencie la coordinación visomotriz y la memoria visual como elementos esenciales en este proceso, y dirigidas para el grupo que más necesita.



## SUMMARY

The present developed investigation: "THE GAMES OF COORDINATION VISOMOTRIZ AND HIS INCIDENT IN THE DEVELOPMENT OF THE PRE-WRITING OF THE GIRLS AND THE CHILDREN OF THE FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE FISCAL SCHOOLS " ABDÓN 'PAUSE' SIGN " Y "PACHACUTIC" GIVES THE PARISH THE SWAN OF THE CANTON AND LOJA's PROVINCE. SCHOOL YEAR 2010 - 2011. ", it was sustained in the general aim: To help with the present investigation to highlight the importance that the games of coordination have appearance - motively in the development of the pre-writing of the girls and the children of The First Year of Basic Education.

The coherent methodology with the investigated problem, took as a foundation the scientific, inductive - deductive, descriptive method. Since instruments the survey was in use to the teachers and the Practical Guide of Observation for evaluating aspects of the pre-writing in children of The First Year of Basic Education. There were in use as basic procedures the critical analysis, the synthesis, the interpretation finally to establish conclusions and recommendations.

One concludes that the majority of the children and girls of The First Year of Basic Education, are developing satisfactorily the pre-writing; nevertheless, there exists a group represented by 14.6 % of the population whose problems of pre-writing that the children present it obeys the lack of experiences of games before the pre-writing to weigh that the teachers hold that yes they apply these games.

The recommendations are directed the Authorities of the educational institution involved in the problem in order that they worry about applying a diagnosis psicopedagógico when the children enter to the school. On the other hand, it recommends to the teachers to implement a program of fitting out for the development of the pre-writing, which promotes the coordination visomotriz and the visual memory as essential elements in this process, and directed for the group that more he needs.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y siendo el niño el sujeto del proceso educativo, toca considerar esta actividad lúdica no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Dentro de los juegos educativos tenemos aquellos que sirven para el desarrollo de la coordinación viso-motriz; es decir, es la realización de movimientos dirigidos, organizados y precisos con la ayuda de la vista. Cada actividad tiene en cuenta determinadas cualidades de movimiento: su amplitud, el mayor o menor desplazamiento, el grado de quietud que se requiere, la disociación manual, la presión manual, la mayor o menor precisión, la disociación digital, la fuerza muscular. De acuerdo con las anteriores características, cada actividad viso-motriz podrá programarse según el objetivo que se desee alcanzar.

Todos los ejercicios de coordinación viso-motriz son de gran importancia, pues constituyen la base para el manejo posterior del lápiz.

Es importante también recordar que para el desarrollo de la pre –escritura el niño parte de un entrenamiento en su motricidad fina a través de ejercicios viso – motores utilizando el juego y la creatividad. De ahí que sea preciso

hablar de ello. Después de los cinco años, la posibilidad de diferenciar los rasgos de un dibujo de los trazos que corresponden a un intento de escritura señalará la entrada del niño en la primera etapa de iniciación escritora o fase pre-caligráfica. Toda la atención del niño se centra desde el primer momento en intentar reproducir en el papel los trazos que percibe visualmente.

Para el trabajo de investigación se planteó un objetivo específico: Determinar si los juegos de coordinación viso- motriz inciden en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja.

Desde el punto de vista de la estructura de los objetivos el estudio es de carácter descriptivo – explicativo. Los procedimientos Analítico –Sintético, sustentaron los métodos inductivo – deductivo, en virtud de que permitieron entender a través del análisis de la realidad concreta, la inserción en el proceso lógico en forma cualitativa del fenómeno en estudio.

Se utilizó el método Descriptivo como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación; permitió procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales. La aplicación de la investigación de campo se desarrolló mediante el siguiente procedimiento: recolección, organización, presentación, análisis e interpretación de los datos obtenidos, lo cual

permitió llegar a establecer las correspondientes conclusiones y recomendaciones.

La desagregación del marco teórico se desarrolla de la siguiente manera: tomando como primera variable: LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ, está conformada por las Teorías sobre el juego, ¿Por qué usar juegos de destreza psicomotora?, Coordinación visual, Coordinación de destrezas manuales, Coordinación visomotriz, Ejercicios de coordinación visomanual, Juegos de coordinación visual, Juegos visuales motores. Tomando como segunda variable: PRE-ESCRITURA, Generalidades, La preescritura como ejecución gráfica, Desarrollo motor y actividad gráfica, Papel de la mano y los dedos, La expresión gráfica, Evolución del grafismo en la edad escolar, Fases evolutivas del grafismo, Génesis y evolución de los primeros trazos, El gesto gráfico.

La investigación se desarrolló con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de las Escuelas Fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja, en donde se estableció el universo estadístico formado por dos docentes de Primer Año y , por 43 niños y niñas del mismo año. Se aplicó la ficha de Observación Práctica para identificar el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer año de Educación Básica a través de juegos de coordinación viso-motora con apoyo de la encuesta aplicada a las maestras.

#### d. REVISIÓN DE LITERATURA.

##### LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ.

En primer lugar se hace referencia la coordinación, para lo cual se toma los criterios de LE BOULCH, Jean, quien la define como: “La capacidad de hacer intervenir armoniosa, económica y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo”<sup>1</sup>. Otro enfoque es el que hace *Lora Risco*<sup>2</sup>, quién en su clasificación engloba muchos aspectos de la motricidad y establece tres niveles de *coordinación* con sus correspondientes categorías. Luego hacemos referencia a la importancia de los juegos de coordinación visomotriz para la cual consideramos a GASSÓ GIMENO, Anna<sup>3</sup>. También se considera a Makarenko Antón S<sup>4</sup>. en Conferencias sobre educación infantil, 1974, en donde hace mención a algunas recomendaciones y teorías sobre el juego planteadas por Froebel, John Dewey, Piaget, Arnulf Russell.

La idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Como se ha mencionado, Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego. En su época, muchos programas de Educación Infantil

---

<sup>1</sup> 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

<sup>2</sup> RISCO Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque

<sup>3</sup> GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001

<sup>4</sup> MAKARENKO Antón S. Conferencias sobre educación infantil, Edit. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, Cuba, 1974.

incluían el juego en el curriculum, siendo considerado como una parte de la vida diaria. Montessori consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje. John Dewey también recomendaba y animaba el aprendizaje activo y creía que los niños aprenden por actividades de juego basándose en sus propios intereses.

Piaget creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identificó tres tipos de conocimiento: físico, matemático-lógico y social. Los juegos configurativos. Esta denominación dada por Arnulf Russell comprende también la clasificación dada por otros autores de juegos constructivos. En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos.

Para comprender por qué usar juegos de destreza psicomotora con preescolares, se tomó a JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I.<sup>5</sup>, quien explica que los juegos de destreza psicomotora son actividades que ponen un fundamento para posterior solución de problemas. De igual manera, Hidalgo Valverde, Dantón, Educar Jugando, 1993<sup>6</sup>, hace notar que el desarrollo del lenguaje puede ser una parte de las actividades de juegos de destreza. Esto es ratificado también con Cleparede<sup>7</sup>, Psicología del niño y Pedagogía Experimental, 1989, cuando manifiesta que los juegos de destreza también pueden motivar al niño a involucrarse en otra área de interés, o viceversa.

---

<sup>5</sup> JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I. (2002). Psicomotricidad. Teoría y programación,

<sup>6</sup> HIDALGO VALVERDE, Dantón, (1993). Educar Jugando, Magisterial, Lima.

<sup>7</sup> CLEPAREDE, (1999). Psicología del niño y Pedagogía Experimental, Madrid, España.

Cada niño en su propia edad ha progresado de una etapa a otra. Cuantas más experiencias tenga cada niño al resolver problemas psicomotores, tanto más fáciles se vuelven los desafíos.

El gusto y el olfato pueden ser estimulados cuando el niño resuelve un juego de destreza por medio de hacer una clasificación de frutas por su olor y su sabor, y el del tacto cuando las palpa. Usa su sentido del oído al reconocer los diferentes sonidos. Los juegos de destreza que incluyen experiencias o resultados verdaderos ayudan a estimularlos.

A continuación se analiza la coordinación visual en donde Castanedo Celedonio<sup>8</sup>, explica que el sentido de la vista es quizás el que permite más variedad de juegos y ejercicios, y presenta algunos ejemplos. Todos estos juegos basados en los creados por Decroly que ejercitan la agudeza visual, la atención y la observación, en general, los juegos para distinción de colores; los de formas; colores y formas combinadas. El sentido de la vista es quizás el que permite más variedad de juegos y ejercicios, siendo imposible desarrollar en este tema todas las posibilidades. Entre el material que podemos emplear, citaremos las dos modalidades: emplearemos objetos y después introduciremos el material de imágenes.

Refiriéndonos a la *percepción visual-fondo-figura*, anotaremos que el cerebro humano está organizado para seleccionar los estímulos que le llamen la atención. Dentro de un campo percibido (fondo), destaca un estímulo

---

<sup>8</sup> CASTANEDO Celedonio, 2da Edición. Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS. Madrid. 1998

(figura). Urgirá realizar una tarea de aislamiento entre el gran número de estímulos que influyen en el sistema nervioso.

En cuanto a la coordinación de destrezas manuales, GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros<sup>9</sup>, manifiestan que las destrezas se refieren a una actividad compleja con respuesta externa, que integra una serie de movimientos y una secuencia de acción que se halla en estrecha relación con componentes cognoscitivos, afectivos y sociales. En su proceso adquisitivo se integran diferentes factores: precisión, coordinación, rapidez y utilización de claves.

En las raíces de las destrezas se sitúan los ocho movimientos de los dedos en los que se basan todas las acciones manuales: pinza, pinza digital, pinza tenardo-digital, torno, dominio, puño, prensa, extensión. Las destrezas se refieren a una actividad compleja con respuesta externa, que integra una serie de movimientos y una secuencia de acción que se halla en estrecha relación con componentes cognoscitivos, afectivos y sociales.

Para conocer algunas actividades para las operaciones comunes a los distintos pre-talleres en gradación decreciente de polivalencia tomamos a CHEATEAU<sup>10</sup>, así: cortar, doblar, perforar, verificar, unir, identificar, reconocer, seleccionar, escoger, discriminar, alisar, enderezar, golpear, untar, pintar, sacar, extraer, medir, trazar, limar, contar, clasificar, raspar, serrar, presionar, compactar, clavar con..., pulir, atornillar, tamizar, humedecer, mezclar, soldar y amasar.

---

<sup>9</sup> GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros. *Enciclopedia práctica preescolar*. Ed. Latina S.A., Buenos Aires, 1979

<sup>10</sup> CHEATEAU, *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, 1988



Por otra parte, Le Boulch Jean<sup>11</sup>, explica que la coordinación viso-motriz conduce al niño al dominio de la mano y se basa en ejercicio de mano, muñeca, antebrazo y brazo. Se iniciará primero trabajando con elementos de poca precisión, como la pintura de dedos y luego lograr trabajar con objetos más finos, lápices, colores, pinceles, etc. De ahí la necesidad que en el primer año por efectos de la gran heterogeneidad de los niños, se incentive un trabajo continuo de lo que se dio en el inicial. Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos; podrá iniciar el aprendizaje de la escritura, que conlleva a un dominio corporal (manual), instrumentos (pinceles, lápices) y coordinación viso motriz.

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. Pueden dibujar figuras humanas reconocibles con las características faciales y las piernas conectadas en un tronco mucho más preciso. Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles (contrario a esos que están en la parte inferior de la ropa) y muchos pueden atar monos, incluyendo los monos de las cintas de los zapatos. El uso de su mano izquierda o derecha queda ya establecido, y utilizan su mano preferida para escribir y dibujar.

Luego presentamos algunos juegos de discriminación visual planteados por Decroly Ovidio<sup>12</sup>, quien sugiere que para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe realizar

---

<sup>11</sup> LE BOULCH Jean. La educación por el movimiento. España. Editorial Paidotribo. 2001

<sup>12</sup> DECROLY, Ovidio, La actividad intelectual motriz por medio de los juegos educativos. 1986

juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres. Estos ejercicios se complementan con otros juegos visuales motores propuestos por Causi, Teodoro, Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil, 2001. El afinamiento de la percepción visual y auditiva constituye un requisito importante para que el niño reconozca con facilidad oraciones, palabras, sílabas y letras durante el aprendizaje de la lectura. Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres.

## PRE-ESCRITURA

Luego se hace un enfoque de la segunda variable la cual trata sobre el desarrollo de la pre- escritura en las niñas y niños de cinco a seis años de edad, bajo los siguientes aspectos teóricos:

FAY, Dalmar, GAITÁN, Susana y otros.<sup>13</sup>, explican que La actividad gráfica es un acto de tipo voluntario que podemos efectuar cuando poseemos determinadas características desarrolladas. Aprender a escribir es aprender a organizar ciertos movimientos que nos permiten reproducir un modelo. Es el efecto de hacer confluir dos actividades; una visual, que nos llevará a la

---

<sup>13</sup> FAY, Dalmar, GAITÁN, Susana y otros. *Pensando la transformación de la educación en el Nivel Inicial*. Ed. Homo Sapiens Ediciones, Rosario-Argentina, 1997.

identificación del modelo, y otra psicomotriz, que nos permitirá la realización de la forma.

La evolución de la actividad gráfica va desde el aprendizaje voluntario hacia la automatización de una realización libre, en la que el pensamiento se expresa de modo directo por la inscripción. Para que el niño pueda realizar este tipo de actividad, es necesario que posea: Una maduración al nivel- global y segmentario de los miembros. Una buena organización del espacio, el tiempo y el ritmo.

Para que el niño pueda realizar este tipo de actividad, es necesario que posea: Primero, una maduración al nivel- global y segmentario de los miembros. Segundo, una buena organización del espacio, el tiempo y el ritmo. El control de los movimientos de la escritura se ejerce desde una doble dimensión: temporal y espacial. El aspecto espacial consiste en poder dirigir un movimiento en la dirección elegida y si hay necesidad, rectificarlo. El aspecto temporal le permite poder anticipar, interrumpir, lentificar y volver a realizar el movimiento. No podemos olvidar el ritmo en la realización de la escritura, que el niño debe percibir como tal.

Según M. Alfredo Aguayo, en el proceso de escritura intervienen armonizados unos 500 músculos, unos movilizados y otros en quietud para no estorbar a aquellos. Cit. por GIJON. S.: Cómo enseñar La escritura.

Magisterio Español, 2001. Como señala AJURIAGUERRA<sup>14</sup>, todo coincide en mostrar que la escritura es una actividad motriz fina, muy compleja y diferenciada, larga y difícilmente construida y, en consecuencia, frágil. Pero, además, una correcta ejecución gráfica implica haber alcanzado un desarrollo muy específico de los músculos finos relacionados con el mantenimiento y movilización del instrumento de la escritura. En este sentido Gómez Tolón indica que el niño debe ser capaz de desarrollar “una pinza término-terminal (incluye una dorsiflexión de muñeca combinada con disociación del índice y oposición del pulgar), con desplazamiento automático del hombro, coordinación Óculo-manual exacta y una praxis ideatoria (para realizar el bucle), debidamente desarrollada como señala GOMETZO LONJ, *Rehabilitación en los trastornos de aprendizaje*, 1982.”<sup>15</sup>

Consecuentemente con lo anterior la preescritura debe estimular y conseguir poco a poco una independencia segmentaria de los miembros de las extremidades superiores que permita llegar al desarrollo diferencial de dedos y a utilizar adecuadamente la pinza digital. En este desarrollo la actividad motriz, estimulada a partir del ejercicio libre y provocado, no podrá desatender la progresiva maduración del sistema neuromuscular y sus relaciones con otros aspectos de la personalidad del niño. Dejando aparte la importancia que la mano y los dedos tienen en la reeducación psicomotriz, y

---

<sup>14</sup> AJURIAGUERRA. J. de: *La escritura del niño*. Vol. I, Laia, Barcelona, 1999, p. 91.

<sup>15</sup> GOMETZO LONJ. *Rehabilitación en los trastornos de aprendizaje*. Escuela Española, Madrid, 2002, p. 49.

concretamente su papel relacional y terapéutico, hemos de considerar que, como instrumentos mecánicos, deben ejercitarse para conseguir la máxima eficacia de cara a la escritura. Esta perspectiva es analizada por Defontaine. Obra, Cit. Con un carácter más global, M.L. Ortic también ha señalado la importancia del gesto: Método de Reeducción psicomotriz. La educación gestual, Cincel-Kapelusz , 1979.

Por su parte, Brito Fernández, H. Y col. “Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos. 1987<sup>16</sup>”, explica que la agudeza visual, es decir, saber diferenciar las orientaciones de los dibujos, de las letras, diferenciarlos, etc., es un objetivo prioritario del currículo de la Educación Infantil, y no sólo de la comunicación lingüística. El éxito en el aprendizaje de la lectoescritura se logra trabajando la percepción-discriminación visual en relación con el lenguaje escrito. El entrenamiento de la capacidad de percepción y agudeza visual es un proceso continuo que empieza en el momento del nacimiento, y que se va ejercitando constantemente.

Castanedo Celedonio, 1998, hace notar que los primeros trazos que el infante es capaz de dibujar en un papel constituyen una producción espontánea, que irá evolucionando paralelamente a la maduración global del niño, hasta llegar al dominio de la escritura. En la evolución del grafismo se distinguen dos fases principales, perfectamente diferenciadas: la fase *pre-*

---

<sup>16</sup> BRITO FERNÁNDEZ, H. Y col. “Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos” Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1987.

*escritora*, que abarca desde los primeros meses de vida hasta los cinco años, aproximadamente, y la fase propiamente *escritora*, que discurre entre los cinco y los doce años y prosigue en la etapa final o *post-caligráfica*. En la fase pre-escritora, la producción gráfica consiste en garabatos y dibujos, sin que aparezcan aún signos relacionables con la escritura

Para explicar que mediante el desarrollo del aspecto mecánico de la escritura, primer momento de la expresión escrita, se pretende dotar al niño de la habilidad que le permita representar signos con rapidez y claridad, se analizó el libro, el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, de Vygotski, L.S. En general podemos distinguir tres momentos en el aprendizaje de la escritura: preparación, dominio y perfeccionamiento. Además, con este autor se analizan otros aspectos como los factores que inciden en el desarrollo de la escritura. Preparación para la escritura. Dominio del aprendizaje de la escritura. Perfeccionamiento de la escritura. El proceso de la escritura.

Para analizar los problemas del aprendizaje en la escritura se tomó a Aguirre Zabaleta, Javier. La aventura del movimiento. Desarrollo psicomotor del niño de 0 a 6 años. Un niño con problemas de aprendizaje suele tener un nivel normal de inteligencia, de agudeza visual y auditiva. Es un niño que se esfuerza en seguir las instrucciones, en concentrarse, y portarse bien en su casa y en la escuela. Su dificultad está en captar, procesar y dominar las tareas e informaciones, y luego a desarrollarlas posteriormente. El niño con

ese problema simplemente no puede hacer los que otros con el mismo nivel de inteligencia pueden lograr.

El niño con problemas específicos del aprendizaje tiene patrones poco usuales de percibir las cosas en el ambiente externo. Sus patrones neurológicos son distintos a los de otros niños de su misma edad. Sin embargo tienen en común algún tipo de fracaso en la escuela o en su comunidad.

Se realiza también un análisis sobre la escritura a mano: Lo que es normal, lo que no. Para lo cual se toma a Isabel F. Lantigua en su artículo: las ventajas de escribir a mano. Explica que es bueno seguir escribiendo a mano, porque al hacerlo se piensa más lo que se está diciendo, pero el hecho de que cambiemos esta práctica tampoco quiere decir que retrocedamos. En una época donde el teclado se ha vuelto predominante en centros de trabajo, ocio y cualquier momento intermedio, la escritura a mano está pasando cada vez más a un segundo plano. De hecho, si siguen el camino hacia la “paperless office”, u oficina sin papel, quizás no hagan uso de un lapicero más que pocas veces durante la semana.

De esta manera se observará una evolución del gráfico, así los primeros trazos, al principio, surgen en el niño de manera espontánea, sin intención de reproducir el medio visual circundante; los realiza porque le producen una sensación agradable. Su evolución se debe considerar a través de los tres

niveles de la actividad gráfica: el motriz, que permite la realización de los movimientos; el perceptivo, que se manifiesta por el progresivo control visual de los trazados, y el representativo, que se pone en marcha a través de la función simbólica y se caracteriza por la objetivación del acto gráfico; éste último nivel permitirá realizar las diferenciaciones entre el dibujo y la escritura, como se lo puede estudiar con Davidov, V. V. Markova, A. K. y Lompsheer, J., *La formación de la actividad docente de los escolares*, 1982.<sup>17</sup>

El marco teórico se complementa con algunos ejercicios concretos que ayudan para llegar al dominio de cada uno de estos gestos gráficos propuestos por REDESA PÉREZ, Ysidro J. BUZÓN CASTELL, Mercedes, y otros. *Didáctica y optimización de la clase*. 2001.

---

<sup>17</sup> DAVIDOV, V. V. MARKOVA, A. K. y LOMPSHER, J., *La formación de la actividad docente de los escolares*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1982.



## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

**MÉTODO CIENTÍFICO.** Permitió contrastar el conocimiento empírico con el conocimiento teórico, haciendo más confiable el trabajo investigativo. Facilitó la congruencia de la investigación, se considera como uno de los de mayor fiabilidad dentro de las ciencias.

**MÉTODO HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO.** Se llevó a su aplicación en dos etapas: Diagnóstico y pronóstico. El proceso consistió en plantear una afirmación en calidad de objetivo de investigación para luego comprobarlo y deducir de él en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que se confrontaran con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

**MÉTODO INDUCTIVO.** A través del procedimiento analítico permitió distinguir los elementos del problema detectado y se procedió a revisar ordenadamente cada uno de ellos, por separado. Es decir que el trabajo se centró en la determinación de los juegos de coordinación viso- motriz frente al desarrollo de la pre-escritura, poniendo mayor énfasis en el análisis crítico sobre la situación actual en la que se desenvuelven las docentes y los niños de las escuelas seleccionadas en la parroquia El Cisne.

**MÉTODO DEDUCTIVO.** A través del procedimiento sintético, se trató de encontrar coherencia teórica, lógica y metodológica a lo largo del trabajo

hasta llegar a las conclusiones de la investigación de campo. Los métodos inductivo - deductivo tuvieron un papel fundamental porque permitieron distinguir de manera específica los elementos teórico conceptuales así como empíricos que coadyuvaron a la estructura y ampliación del trabajo científico propuesto.

**METODO DESCRIPTIVO.** Se utilizó como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación; sirvió para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales. Se utilizaron como procedimientos básicos el análisis crítico, la síntesis, la interpretación para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.** En cuanto a los instrumentos para la obtención de la información se aplicó:

La **encuesta** a las docentes de Primer Año para conocer los criterios sobre los juegos de coordinación viso-motriz ante el desarrollo de la pre-escritura de los niños.

La **ficha de Observación** para identificar el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer año de Educación Básica a través de juegos de coordinación viso-motora.

## POBLACIÓN

La investigación de campo se desarrolló con las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las Escuelas Fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja.

Nº	CENTRO EDUCATIVO	DOCENTES	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
1	“Abdón Calderón”	1	11	10	21
2	“Pachacutic”	1	13	09	22
	<b>TOTAL</b>	2	24	19	43

**Fuente:** Archivos de matrícula de las escuelas.

**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

## f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARA DETECTAR LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE, DEL CANTÓN LOJA.

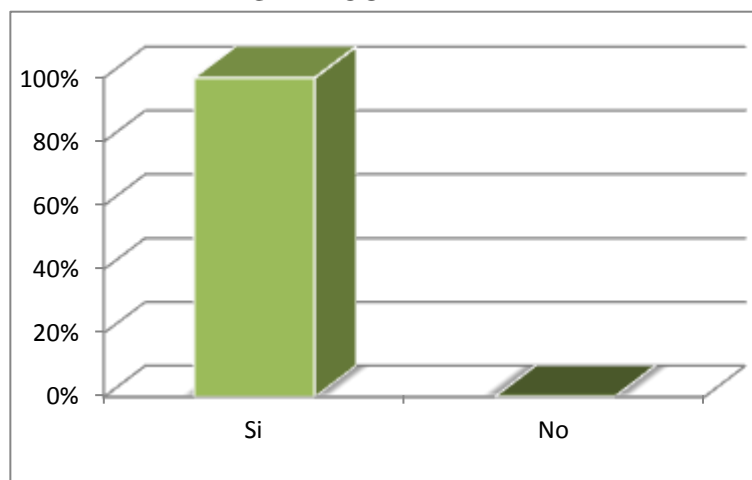
1. ¿Realiza juegos de coordinación visomotora en sus actividades diarias?

CUADRO Nº 1

Realiza juegos de coordinación visomotora	F	%
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Primer Año de Básica.  
**Responsable:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

GRÁFICO Nº1



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las docentes encuestadas realizan juegos de coordinación visomotora en sus actividades diarias. Manifiestan que es el objetivo es ayudar al niño a prepararse para la escritura, facilitando la adquisición del grafismo en las niñas y los niños de Primer Año.

La coordinación visomotriz es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista. La coordinación viso-motriz implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.

En la etapa pre-escolar, en los cinco primeros años, el niño requiere de la manipulación de objetos para el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades más compleja como la lecto-escritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y dedos. Por ello, es necesario el uso de juegos que desarrollen estas habilidades: juegos con los dedos, las manos y los pies. Por ello, es necesario el uso de material que desarrolle estas habilidades.

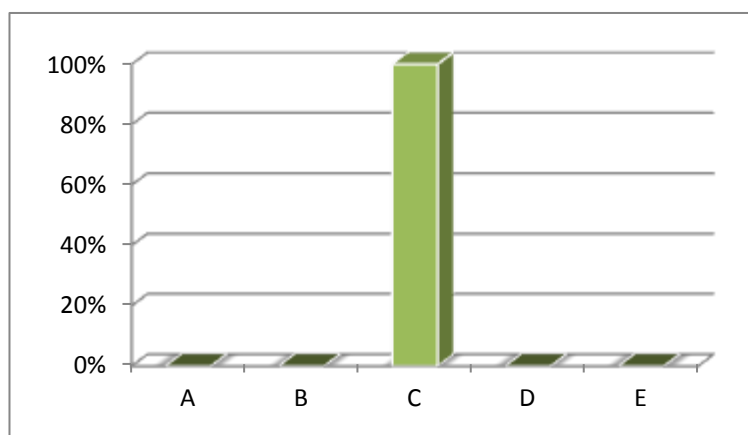
2. ¿Qué tipos de coordinación visomotriz estimula con más frecuencia?

CUADRO Nº 2

Tipos de coordinación visomotriz que estimula	F	%
A. Ojo-cabeza	0	0
B. Ojo-brazos	0	0
C. Ojo-mano	2	100
D. Ojo- tronco	0	0
E. Ojo- piernas	0	0
F. Ojo - pie	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Primer Año de Básica.  
**Responsable:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

GRÁFICO Nº 2



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas sostienen que la coordinación ojo - mano es lo que estimulan con mayor frecuencia. Manifiestan que en la coordinación viso-motriz es el aspecto que mayor dificultad presentan los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, según

sus criterios, porque algunos no tienen las mismas experiencias de estimulación ya varía la metodología, el programa o la asistencia a Pre-Básica.

El niño requiere de la manipulación de objetos para el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades más complejas como la pre-escritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y dedos.

La coordinación Óculo-Manual corresponde al movimiento de las manos que se efectúa con precisión previamente establecida, lo que permite la armonía de la ejecución conjunta. El desarrollo de ésta coordinación tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura, ajustando la presión y la precisión de ésta.

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar.

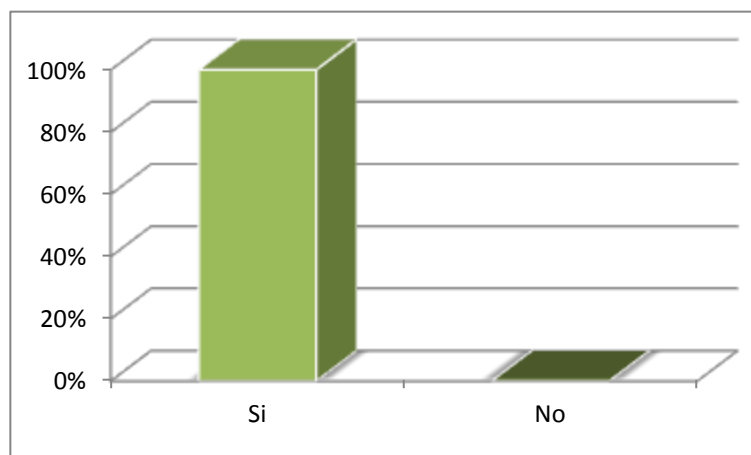
3. ¿Considera usted que los juegos de coordinación viso-motriz inciden en el desarrollo de la preescritura?

CUADRO N° 3

Cree que juegos coordinación visomotriz inciden en preescritura	F	%
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Primer Año de Básica.  
**Responsable:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

GRÁFICO N°3



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas expresan que los juegos de destreza psicomotora son actividades que ponen un fundamento para posterior solución de problemas, por lo tanto inciden notablemente en el desarrollo de la pre-escritura. Expresan que frecuentemente, los juegos de destreza psicomotora solo tienen una manera para ser resueltos. Encontrar esa manera es un desafío para el niño.



La coordinación viso-motriz conduce al niño al dominio de la mano y se basa en ejercicio de mano, muñeca, antebrazo y brazo. Se iniciará trabajando con elementos de poca precisión, como la pintura de dedos y luego trabajar con objetos más finos, lápices, colores, pinceles, etc.

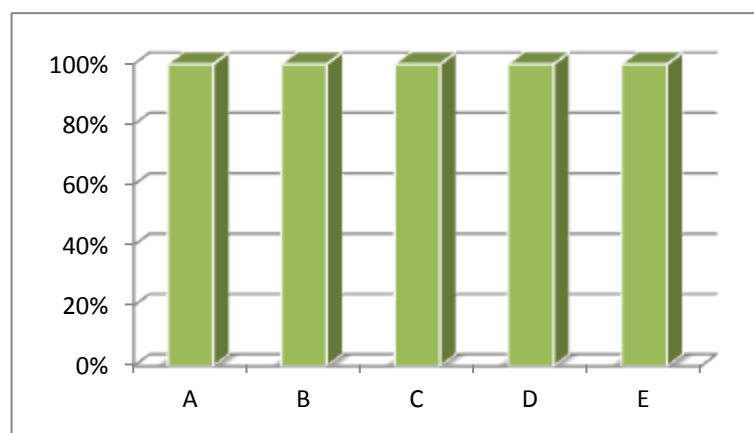
4. ¿Con qué materiales cuenta en el aula para realizar juegos de coordinación viso-motriz?

CUADRO Nº 4

Con qué materiales cuenta para coordinación viso-motriz	F	%
A. Laberintos de dificultad progresiva	2	100
B. figuras geométricas de progresiva dificultad	2	100
C. Puzzles y rompecabezas sencillos	2	100
D. Juegos de bloques	2	100
E. Láminas de coordinación visomotriz	2	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Primer Año de Básica.  
**Responsable:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

GRÁFICO Nº 4



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras manifiestan que para realizar juegos de coordinación viso-motriz en el aula, cuentan con los siguientes materiales: Laberintos de dificultad progresiva, figuras geométricas de progresiva dificultad, puzzles y rompecabezas sencillos, Juegos de bloques, láminas de coordinación visomotriz. Explican que estos materiales sirven para favorecer el desarrollo de la pre-escritura en los niños de Primer Año.

En los primeros años de la educación del niño (a), entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conocimiento, y el aprendizaje, parte de la propia acción del niño (a) sobre el medio, los demás y de las experiencias que recibe, y que al alcanzar un nivel de madurez psicomotriz tiene una buena base de aprendizaje, que le ayudará en el desarrollo afectivo-social, de lenguaje, cognitivo y emocional logrando ser un verdadero actor en el proceso de crecimiento y de aprendizaje, no solamente en esta primera etapa, sino a lo largo de su vida.

La escuela juega un papel predominante en esta etapa de la vida, ya que los educadores tendrán que facilitar en el niño (a) la asimilación e integración de todas las vivencias que tendrá en estos primeros años.

5. ¿Señale los ejercicios de pre-escritura que usted más utiliza con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica?

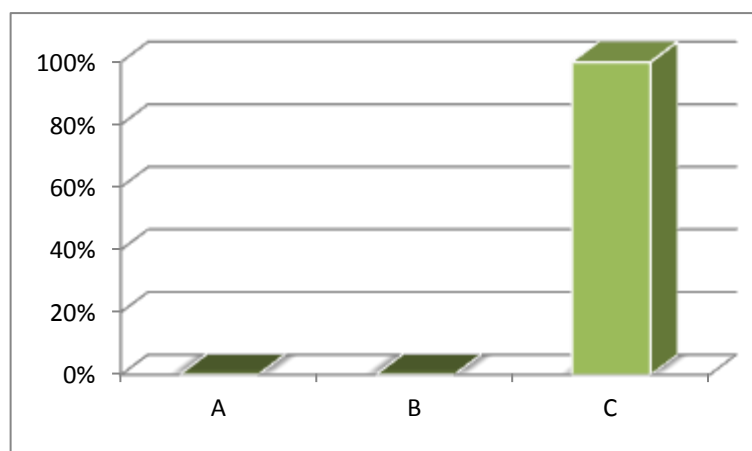
**CUADRO N° 5**

Ejercicios previos a la escritura	F	%
A. Trazado libre: Garabatos	0	0
B. Trazado libre motivado	0	0
C. Trazado dirigido: a. Rasgos mayores	2	100
b. Rasgos menores	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Primer Año de Básica.

**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

**GRÁFICO N° 5**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de las maestras utilizan el trazado dirigido como ejercicios previos a la escritura. Manifiestan que esto les permite hacer actividades con rasgos mayores y menores. Por otra parte, las maestras expresan que les permite utilizar líneas verticales, líneas

horizontales, líneas combinadas, líneas inclinadas, líneas quebradas, círculos, líneas onduladas, líneas curvas, arcos, espirales, bucles verticales, bucles horizontales, ejercicios recreativos.

En la etapa pre-escolar, en los cinco primeros años, el niño requiere de la manipulación de objetos para el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades más compleja como la lecto-escritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y dedos. Por ello, es necesario el uso de material que desarrolle estas habilidades.

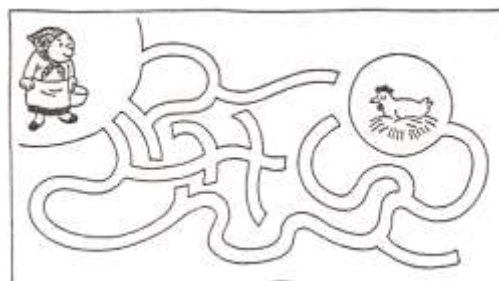
Es importante tener en cuenta que la producción gráfica del niño no puede desvincularse del proceso de percepción. Nos nutrimos de lo que vemos, miramos, tocamos, escuchamos, aprendemos, modificamos, sentimos, vivimos.

**RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR ASPECTOS SOBRE EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA A TRAVÉS DE JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ EN NIÑAS Y NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA.**

**DÍA LUNES**

**ACTIVIDAD:** Encontrar y seguir el camino.

**RECURSOS:** Una lámina con un laberinto. Lápiz “tripulus”

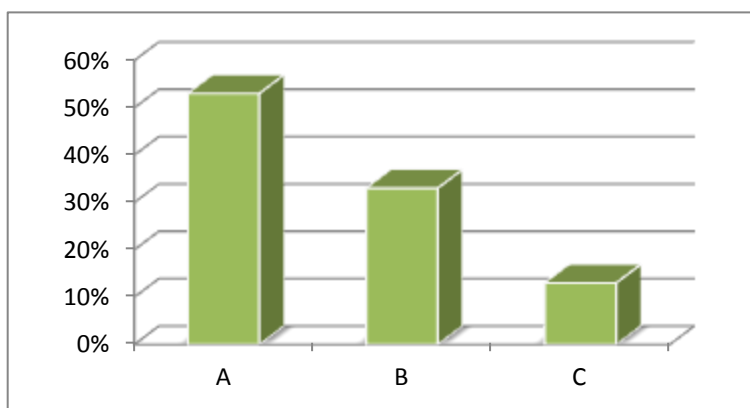


**CUADRO N° 8**

Indicador	Valoración	F	%
Si logra unir sin perderse	MS	23	53
Si logra unir con un error	S	15	34
No logra unir	Mds	5	13
TOTAL		43	100

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica  
**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

**GRÁFICO N° 8**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

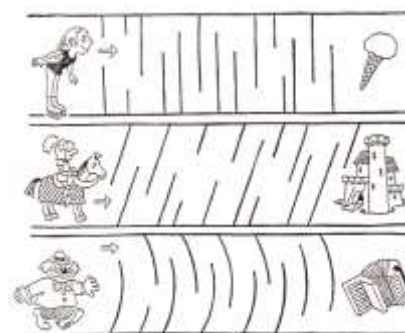
En la actividad de encontrar y seguir el camino, observamos que, el 53% es muy satisfactorio, el 34:% es satisfactorio y el 13% aunque es una muestra pequeña, sin embargo, los resultados determinan que es medianamente satisfactorio esta actividad.

Los primeros trazos que el niño es capaz de dibujar en un papel constituyen una producción espontánea, que irá evolucionando paralelamente a la maduración global del niño, hasta llegar al dominio de la escritura.

### **DÍA MARTES**

**ACTIVIDAD:** Descubre el camino correcto

**RECURSOS:** Una lámina con tres laberintos. Lápiz “triplus”

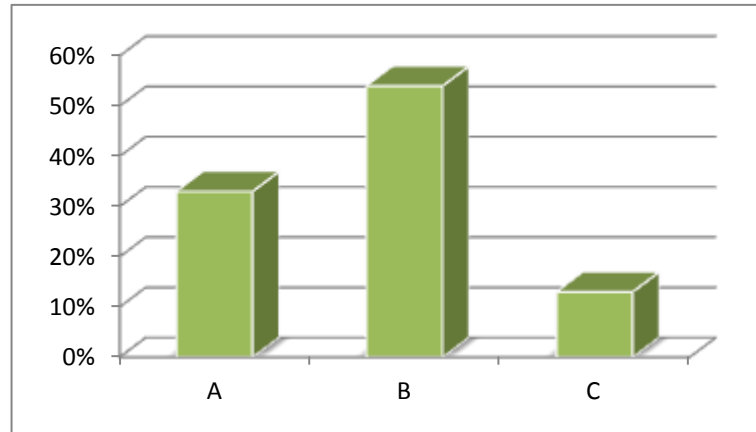


**CUADRO N° 9**

Indicador	Valoración	F	%
Si logra encontrar tres caminos	MS	15	34
Si logra encontrar dos caminos	S	23	53
Menos de dos	Mds	5	13
TOTAL		43	100

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica  
**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

**GRÁFICO N° 9**



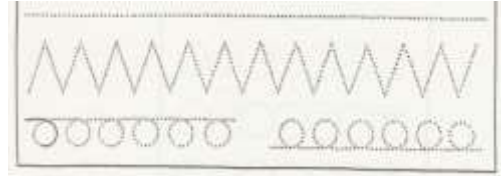
### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la actividad de descubrir el camino correcto, el 34% de los niños y niñas son muy satisfactorios. El 53% obtiene un nivel de satisfactorio y el 13% o sea la minoría alcanza un nivel de medianamente satisfactorio. Cualquier progreso en este apartado del desarrollo psicomotor debe ser ahora muy celebrado, ya que de no haber alcanzado estos niveles madurativos, las perspectivas de iniciar al niño en el aprendizaje de la escritura si situarían en un horizonte muy lejano.

Por lo tanto, hace falta trabajar con más énfasis en la percepción visual especialmente para recuperar al grupo minoritario.

## DÍA MIÉRCOLES

**ACTIVIDAD:** Hacer trazo continuo



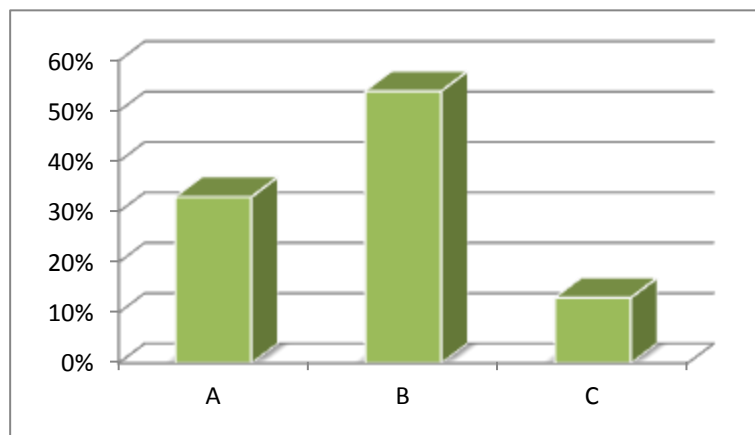
**RECURSOS:** Una lámina con trazos punteados. Lápiz "tripplus"

**CUADRO Nº 10**

Indicador	Valoración	F	%
Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS	15	34
Si logra trazar tres ejercicios	S	23	53
Si logra trazar menos de tres	Mds	5	13
TOTAL		43	100

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica  
**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

**GRÁFICO Nº 10**



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

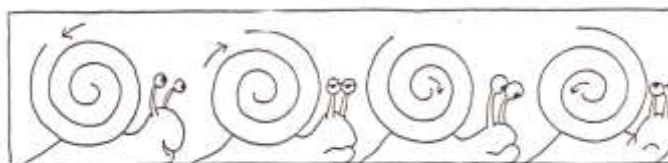
Al realizar trazos continuos, vemos que el 34% de los niños y niñas tienen una experiencia muy satisfactoria. El 53% ha llegado a obtener



una experiencia de satisfactorio y el 13% alcanza un nivel de medianamente satisfactorio.

En toda percepción, hay un importante componente motriz y es posible que la memoria de las formas intervenga mediante mínimos movimientos interiores, para permitir el regreso a la conciencia de las formas percibidas. Estos fenómenos impresores y motores, constituyen condiciones indispensables para que las formas exteriores lleguen a ser realidades internas.

### **DÍA JUEVES**



**ACTIVIDAD:** Seguir direcciones

**RECURSOS:** Una lámina con trazos dirigidos. Lápiz “triplus”

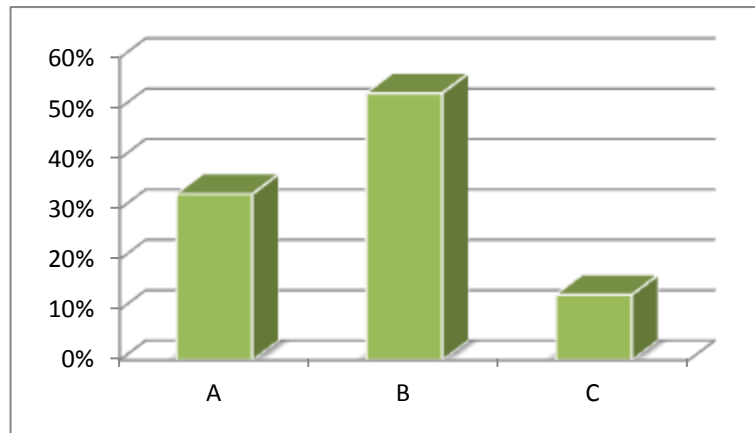
**CUADRO Nº 11**

<b>Indicador</b>	<b>Valoración</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS	15	34
Si logra trazar tres ejercicios	S	23	53
Si logra trazar menos de tres	Mds	5	13
<b>TOTAL</b>		<b>43</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica

**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa

**GRÁFICO Nº 11**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

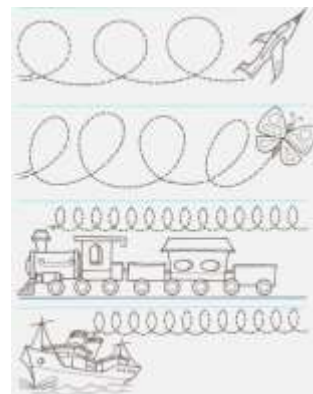
En cuanto a seguir direcciones en un gráfico, el 34% de los niños y niñas alcanzan un nivel de muy satisfactorios. El 53% obtiene un nivel de satisfactorio y el 13% o sea la minoría alcanza un nivel de medianamente satisfactorio. Los resultados determinan que hace falta trabajar con más énfasis en la práctica de seguir direcciones de derecha a izquierda, izquierda – derecha especialmente con el grupo.

Por lo tanto, para que el niño ofrezca el don de su arte innato, de sus inagotables posibilidades creadoras, debe sentirse ayudado y estimulado. La primera de sus necesidades que debe de ser satisfecha es la de sentirse libre.

## DÍA VIERNES

**ACTIVIDAD:** Trazar bucles horizontales ascendentes

**RECURSOS:** Lámina con trazos dirigidos.



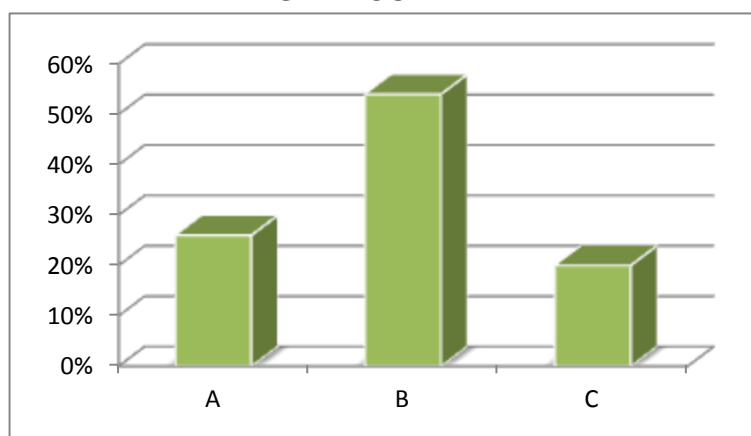
CUADRO Nº 12

Indicador	Valoración	F	%
Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS	11	26
Si logra trazar tres ejercicios	S	23	53
Si logra trazar menos de tres	Mds	9	21
TOTAL		43	100

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica

**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa

GRÁFICO Nº12



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La experiencia de los niños en cuanto al trazado de bucles horizontales, determina que el 26% es muy satisfactorio. El 53%, o sea

la mayoría adquieren un nivel de satisfactorio y el 21% alcanza un nivel de medianamente satisfactorio. Los primeros trazos, al principio, surgen en el niño de manera espontánea, sin intención de reproducir el medio visual circundante; los realiza porque le producen una sensación agradable. Su evolución se debe considerar a través de los tres niveles de la actividad gráfica: el motriz, que permite la realización de los movimientos; el perceptivo, que se manifiesta por el progresivo control visual de los trazados, y el representativo, que se pone en marcha a través de la función simbólica y se caracteriza por la objetivación del acto gráfico; éste último nivel permitirá realizar las diferenciaciones entre el dibujo y la escritura.

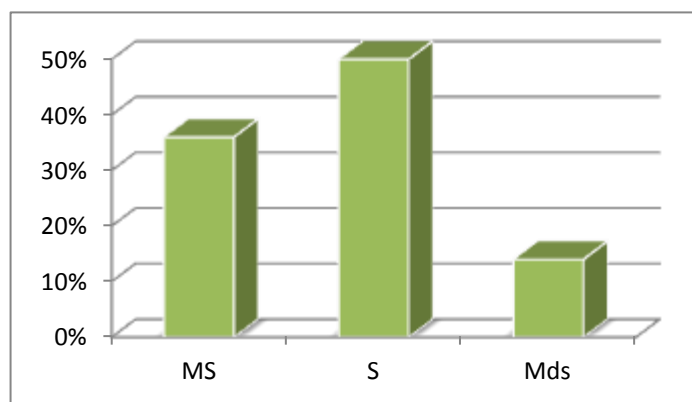
Los resultados de la guía práctica de observación se sintetizan en el siguiente cuadro:

**CUADRO N° 13**  
**RESUMEN DE LA GUÍA PRÁCTICA DE OBSERVACIÓN**

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>M.S</b>		<b>S</b>		<b>Mds</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Encontrar y seguir el camino.	23	53	15	34	5	13
Descubre el camino correcto	15	34	23	53	5	13
Hacer trazo continuo	15	34	23	53	5	13
Seguir direcciones	15	34	23	53	5	13
Trazar bucles horizontales	11	26	23	53	9	21
<b>PROMEDIOS</b>		181		246		73
<b>%</b>		<b>36.2</b>		<b>49.2</b>		<b>14.6</b>

**Fuente:** Resultados de la guía aplicada a niños de Primero de Básica  
**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa

**GRÁFICO Nº 13**



**TOTAL:**

Muy satisfactorio	= 36.2%
Satisfactorio	= 49.2%
Medianamente satisfactorio	= 14.6%

**g. DISCUSIÓN**

Analizados los resultados y con la información empírica obtenida en el trabajo de campo y a la luz de los fundamentos teórico – científicos, se está en condiciones de comprobar o refutar el objetivo específico planteado.

Se recolectó información a través de una encuesta a maestras para conocer sobre los juegos de coordinación visomotriz y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura de los niños del Primer Año de Educación Básica de las Escuelas Fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja, así: se pudo comprobar que el 100% manifiestan que realizan juegos de coordinación visomotora en sus

actividades diarias y que la coordinación ojo - mano es lo que estimulan con mayor frecuencia. Sostienen que los juegos de coordinación viso-motriz inciden en el desarrollo de la pre-escritura, para lo cual utilizan fundamentalmente materiales como: laberintos, figuras geométricas, puzzles, rompecabezas, Juegos de bloques, láminas de coordinación visomotriz. A demás, utilizan el trazado dirigido como ejercicios previos a la pre-escritura.

Para fundamentar el trabajo investigativo se realizó una guía práctica de observación para una semana laboral, con actividades diarias para determinar el desarrollo de la pre-escritura, donde se obtuvieron los siguientes promedios, el 36.2.% de niños obtuvieron un desarrollo de la pre-escritura de muy satisfactorio, 49.2% satisfactorio y el 14.6% medianamente satisfactorio, notándose que es un porcentaje significativo de medianamente satisfactorio.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos podemos decir que los juegos de coordinación visomotora inciden significativamente en el desarrollo de la pre-escritura de los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas seleccionadas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja. Con la información procesada, analizada e interpretada, se acepta el objetivo planteado.

## **h. CONCLUSIONES**

- ❖ El 100% de maestras de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja, manifiestan que sí aplican juegos de coordinación viso-motriz para el desarrollo de la pre-escritura mediante diversos materiales, pero a pesar de eso, no descuidan utilizar el trazado dirigido como ejercicios previos a la escritura. Esto les permite hacer actividades con rasgos mayores y menores.
  
- ❖ El 49.2% de la población investigada alcanzan un nivel de satisfactorio, por lo que se llega a la conclusión de que las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja, han desarrollado satisfactoriamente en el aprendizaje de la pre-escritura. Solamente un mínimo porcentaje aun debe superar este problema.

## **i. RECOMENDACIONES**

Con relación a las conclusiones establecidas, las investigadoras nos permitimos sugerir, las siguientes recomendaciones:

1. A las maestras de Primer Año, para superar los principales problemas de aprendizaje de la pre-escritura que presentan las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja, es necesario aplicar más ejercicios con los materiales para juegos de coordinación viso-motriz.
2. A las Autoridades de los Centros Educativos Fiscales seleccionados. Para superar los principales indicadores que no permiten en un mínimo porcentaje un adecuado desarrollo de la pre-escritura en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, es necesario que tomen en cuenta la importancia de los juegos de coordinación visomotriz en los niños, por lo que se debe facilitar la adquisición de materiales este tipo de juegos y que sean para la institución.



## j. BIBLIOGRAFÍA

- AJURIAGUERRA. J. de: La escritura del niño. Vol. I, Laia, Barcelona, 1999, p. 91.
- BAUZER MEDEIROS, Ethel, Juegos de Recreación, CEPRE 2, 1971, Lima, Perú.
- BRITO FERNÁNDEZ, H. Y col. "Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos" Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1987.
- BRUNER, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- CASTANEDO Celedonio, 2da Edición. Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS. Madrid. 1998
- CAUSI, Teodoro, Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil. Editorial Abedul, Lima, 1997.
- CLEPAREDE, Psicología del niño y Pedagogía Experimental, Madrid, España.
- CHEATEAU, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, 1988.
- DAVIDOV, V. V. MARKOVA, A. K. y LOMPSHER, J., La formación de la actividad docente de los escolares. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1982.
- DECROLY, Ovidio, La actividad intelectual motriz por medio de los juegos educativos.
- DURKHEIM, Emile. *Educación y Sociología*. Ed. Linotipo, Bogotá, 1979.
- FAY, Dalmar, GAITÁN, Susana y otros. *Pensando la transformación de la educación en el Nivel Inicial*. Ed. Homo Sapiens Ediciones, Rosario-Argentina, 1997.
- FERRÉS FONT, Josefina. «La formación inicial del profesorado y las nuevas tecnologías aplicadas a la pedagogía.

- FORNASARI DE MENEGAZZO, Lilia. «Reformas, Nuevos paradigmas y temas de la Educación Infantil» <<http://www.worldbank.org/children/basico>, Lilia.htm>.
- GARCÍA CARRASCO, Joaquín. *Fundamentos y sentido de la educación preescolar*. Ed. Santillana, Madrid, 1986.
- GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001
- GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001.
- GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros. *Enciclopedia práctica preescolar*. Ed. Latina S.A., Buenos Aires, 1979.
- GOMETZO LONJ. *Rehabilitación en los trastornos de aprendizaje*. Escuela Española, Madrid, 2002, p. 49.
- GONZÁLEZ A., Micaela, Danzas, juegos y rondas para la escuela primaria. Ed. Homo Sapiens Ediciones, Rosario-Argentina, 1999.
- GUERRERO ORTIZ, Luis. «Educación Inicial: a la búsqueda del tesoro escondido. [org/revista/rie22a04.htm](http://org/revista/rie22a04.htm)> 10/12/02.
- HIDALGO VALVERDE, Dantón, *Educación Jugando*, Magisterial, Lima, 1993.
- IBÁÑEZ SALAZAR, Consuelo. *Evolución de la Educación Inicial, s/e.*, Lima. 1981.
- KOVALIOV, A.G. *Cuestiones generales de pedagogía*. Ediciones Suramérica Ltda., Bogotá. 1965.
- LE BOULCH Jean. *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo. 2001.
- MAKARENKO Antón S. *Conferencias sobre educación infantil*, Edit. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, Cuba, 1974.
- REDESA PÉREZ, Ysidro J. BUZÓN CASTELL, Mercedes, y otros. *Didáctica y optimización de la clase*. Editora Magisterial, Servicios Gráficos, Lima, 2001.

k. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS  
EDUCATIVAS

*CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA*

**LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ  
Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA  
PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS  
ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y  
“PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE  
DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO  
LECTIVO 2010 – 2011.**

*PROYECTO DE TESIS PREVIO AL GRADO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
ESPECIALIDAD: PSICOLOGIA INFANTIL Y  
EDUCACIÓN PARVULARIA.*

Autoras:

**ROSA YOLANDA BRICEÑO OJEDA.**

**NANCY MERCEDES AREQUIPA GRANDA**

**LOJA- ECUADOR  
2010**

**a. TEMA**

**LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA. AÑO LECTIVO 2010 – 2011**

## **b. PROBLEMATICA**

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla la niña, y el niño sujetos del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida de ellos, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

Desde este punto de vista partimos de los juegos educativos entendidos como una de la muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño, merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En general, se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

Dentro de los juegos educativos tenemos aquellos que sirven para el desarrollo de la coordinación viso-motriz; es decir, es la realización de movimientos dirigidos, organizados y precisos con la ayuda de la vista. Cada actividad tiene en cuenta determinadas cualidades de movimiento: su amplitud, el mayor o menor desplazamiento, el grado de quietud que se requiere, la disociación manual, la presión manual, la mayor o menor

precisión, la disociación digital, la fuerza muscular. De acuerdo con las anteriores características, cada actividad viso-motriz podrá programarse según el objetivo que se desee alcanzar. Todos los ejercicios de coordinación viso-motriz son de gran importancia, pues constituyen la base para el manejo posterior del lápiz.

Siendo así, es importante también recordar que para el desarrollo de la lecto –escritura el niño parte de un entrenamiento en su motricidad fina a través de ejercicios viso – motores utilizando el juego y la creatividad. De ahí que sea preciso hablar de ello. Después de los cinco años, la posibilidad de diferenciar los rasgos de un dibujo de los trazos que corresponden a un intento de escritura señalará la entrada del niño en la primera etapa de iniciación escritora o fase pre-caligráfica. Toda la atención del niño se centra desde el primer momento en intentar reproducir en el papel los trazos que percibe visualmente.

Ubicadas geográficamente, en la Parroquia “El Cisne” del Cantón Loja, se ha tomado las vivencias de las niñas y los niños del Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic”, ya que una de las características de este nivel es que acoge a niños y niñas de un estrato socio-económico medio hacia abajo, aunque pertenecen al sector urbano.

Por lo que se pudo inferir que es necesario un estudio crítico respecto a los juegos de coordinación viso-motriz y la incidencia en el desarrollo de la pre-escritura en las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja., para lo cual se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cómo influyen los juegos de coordinación viso-motriz en el desarrollo de la pre-escritura en las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El papel fundamental que ha venido desempeñando la Universidad Nacional de Loja ha sido el lograr planteamientos de solución frente a los problemas que aquejan a nuestra sociedad en materia de educación, por lo tanto, no podemos entender a los Juegos de coordinación Viso-motriz y por ende a la Pre-escritura como producto de conjeturas, sino sustentada en la racionalidad científica de los procesos investigativos, las intenciones ideológicas y la función social de la educación, entonces justificamos el presente trabajo por las siguientes razones:

El Ecuador es un país que avanza muy lentamente en materia de investigación, por lo que espera de las Universidades la dirección académica de las teorías y prácticas de profesionalización como es el caso de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja que está impulsando importantes investigaciones con la posibilidad certera de apoyar a la transformación en las áreas de deficiente calidad educativa.

La presente investigación, busca optimizar el rendimiento de las habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y psicomotoras propias de las actividades lúdicas aplicadas a través de los juegos de coordinación viso- motriz como estrategias metodológicas para mejorar los aprendizajes de la pre-escritura.



Con los resultados que se logre en este trabajo se contribuirá al mejoramiento del desarrollo de la pre-escritura con aplicación los juegos de coordinación viso- motriz que permitan que las compañeras maestras mejoren y amplíen su oferta académica y así mismo conseguir logros en el nivel académico de sus educandos, en las instituciones educativas seleccionadas.

La experiencia como educadoras Parvularias, así como también la formación y preparación recibidas durante la carrera en la Universidad Nacional de Loja, el haber obtenido una considerable información bibliográfica, la interacción en el medio con el problema, el haber llegado a conocer los instrumentos de información y sus respectivas técnicas para su procesamiento, así como el oportuno asesoramiento, hacen que el presente trabajo sea factible de llevarlo a la práctica.

Contamos con la bibliografía respectiva, así como los recursos necesarios para el desarrollo de la investigación.

**d. OBJETIVOS**

**OBJETIVO GENERAL**

Contribuir con la presente investigación a resaltar la importancia que tienen los juegos de coordinación viso- motriz en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Determinar si los juegos de coordinación viso- motriz inciden en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la parroquia El Cisne del cantón y provincia de Loja.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **1. LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ**

- Definición
- Importancia de los juegos de coordinación visomotriz
- Factores que intervienen en la coordinación
- Proceso evolutivo de la coordinación en la educación
- Tipos de juegos de de coordinación visomotriz
- Juegos de coordinación visual
- Juegos de coordinación manual
- Ejercicios de coordinación visomanual
- Recursos y materiales para los juegos de coordinación visomotriz

### **2 PRE-ESCRITURA**

- Concepto
- Evolución de la pre-escritura
- El perfil del maestro en el desarrollo de la preescritura
- Aspectos que involucra la pre-escritura
- Técnicas para desarrollar la pre-escritura

## e. MARCO TEÓRICO

### LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ

#### DEFINICIÓN

En su sentido general, la **coordinación** consiste en la acción de "conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común".<sup>18</sup> Otra definición es "el acto de gestionar las interdependencias entre actividades".<sup>19</sup>

El término puede referirse a distintos significados según el contexto:

- En anatomía, puede hablarse de distintos tipos de *coordinación* para referirse al trabajo conjunto de distintos órganos, como por ejemplo en la coordinación mano-ojo o la coordinación muscular.
  - Coordinación óculo-pédica: es igual que la oculo-manual, pero en este caso las ejecuciones se harán con el pie como elemento clave de desplazamientos, conducciones de balón, saltos de obstáculos, etc.
  - Coordinación viso-motora: el cuerpo en el espacio, son ejecuciones de movimientos de todo el esquema motor (cuerpo) en los que son necesarios una percepción visual del espacio ocupado y libre para llevarlos a cabo.

---

<sup>18</sup> Diccionario de la Lengua Española. 22 ed

<sup>19</sup> Malone, T. W. and Crowston, K. (1991). Estudio interdisciplinario de la coordinación. Centro de Coordinación Científica

- Coordinación motriz: es la coordinación general, es la capacidad o habilidad de moverse, manejar objetos, desplazarse sólo o con compañero, coordinarse con un equipo en un juego..., es la forma más amplia de coordinación, es el resultado de un buen desarrollo de las anteriores.

En la *teoría de juegos* se habla de juegos de coordinación para referirse a aquellos juegos en los que se produce un equilibrio cuando ambos jugadores emplean estrategias iguales o correspondientes.

Siguiendo a Le Boulch entendemos la Coordinación como la interacción, el buen funcionamiento del Sistema Nervioso Central y la musculatura esquelética durante el ejercicio. Esta capacidad intrínseca, está basada en una serie de complicados mecanismos, que interactuando ordenada y sincrónicamente entre ellos, nos dan como resultado ese movimiento. Así pues se podría definir como: “La capacidad de hacer intervenir armoniosa, económica y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo”<sup>20</sup>

En este sentido, podemos afirmar que un buen trabajo de la Coordinación influirá directamente en los resultados académicos de cualquier niño en edad infantil, ya que constituye la base de posteriores aprendizajes que giran en torno a la relación directa entre la mente y el movimiento. Esta premisa pone

---

<sup>20</sup> 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. Departamento de Educación Física, Facultad de Humanidades y ciencias de la Educación, pp. 22.

de manifiesto el servicio que la Coordinación presta a una disciplina primordial en los primeros años de vida, es decir, la Psicomotricidad, la cual tiene como objetivo primordial: educar la capacidad perceptiva a través de la toma de conciencia del esquema corporal, la estructuración espacio-temporal, y la Coordinación de los movimientos corporales.

Por otro lado encontramos distintos tipos de Coordinación dependiendo del criterio que siga cada autor: Le Boulch o Campos & Mestre<sup>21</sup> se centran más en la Coordinación de las distintas partes del cuerpo, y no en ninguna idea más global y más interdependiente del término. Por el contrario, otro enfoque es el que hace Lora Risco<sup>22</sup>, quién en su clasificación engloba muchos aspectos de la motricidad y establece tres niveles de coordinación con sus correspondientes categorías:

### **Coordinación sensoriomotriz**

- Coordinación Visomotriz.
- Coordinación Audiomotriz.
- Coordinación Sensomotriz General.
- Coordinación Cinestésico motriz y Tiempo de Reacción.

### **Coordinación global y general**

- Coordinación Locomotora.

---

<sup>21</sup> Campos Izquierdo, A.; Mestre J.A. y Pablos C. (2006) Los Titulados de la actividad física y del deporte: evolución histórica y perfiles profesionales. Sevilla: Wanceulen.

<sup>22</sup> Risco Lora Josefa (2004). Educación Corporal. Taller de Psicomotricidad. Editorial: Paidotribo. Perú. Lambayeque

- Coordinación Manipulativa.
- Equilibrio.

### **Coordinación perceptivomotriz**

- Toma de conciencia del cuerpo.
- Toma de conciencia del espacio.
- Toma de conciencia del tiempo.

Ya desde los primeros meses de nacido el niño va desarrollando la coordinación de sus movimientos, logrando la precisión necesaria de los mismos para realizar acciones cada vez más complejas, éstas se perfeccionarán cada vez que las repita, por lo tanto es nuestra responsabilidad como maestras el brindar a los niños actividades lúdicas que les permita reforzar dichas habilidades. La coordinación visomotriz, implica la capacidad de realizar movimientos coordinados entre el cuerpo y la vista. Entonces tenemos los diferentes tipos de coordinación visomotriz que se pueden estimular:

- Ojo - cabeza
- Ojo - mano
- Ojo - brazos
- Ojo - tronco
- Ojo - piernas
- Ojo - pie

Los juegos motrices van a ayudar al niño en esta tarea, perfeccionando estas habilidades al iniciarse la educación preescolar en donde se enfatizan estas actividades pues está comprobado que la coordinación visomotriz es fundamental para el inicio de la lectoescritura. El desarrollo de esta es esencial para el niño.

Coordinación visual es la habilidad de ambos ojos para trabajar juntos como equipo. Cada uno de nuestros ojos ve una imagen diferente y el cerebro, mediante un proceso llamado fusión, mezcla estas dos imágenes en un cuadro tridimensional.

Coordinación motriz es la combinación de movimientos del cuerpo creados con parámetros cinemáticos (como dirección espacial) y cinéticos (fuerza) para dar como resultado ACCIONES. Generalmente, estos movimientos trabajan en conjunto de manera eficiente.

LA COORDINACIÓN VISOMOTORA O VISOMOTRIZ: Implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión. Son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea los ojos, las manos, los pies y los dedos. Por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir.

En la etapa pre-escolar, el niño requiere de la manipulación de objetos para el desarrollo de su pensamiento y el aprendizaje sucesivo de habilidades



más complejas como la lecto-escritura, pues ésta implica el funcionamiento de procesos como la atención y la coordinación de la visión con los movimientos de manos y dedos. Por ello, es necesario el uso de material que desarrolle estas habilidades.

## Actividades de Coordinación y Memoria

### 1. Coordinación Visomotora

- Jugar con prensas de ropa poniéndolas en el borde de la mesa, utilizando los dedos en posición de pinza.
- Hacer con el dedo índice figuras geométricas en el aire, o en la mesa.
- Jugar de apañar una bolsa de arroz o frijoles.
- Enhebrar.

### 2. Coordinación Visomotora

- Hacer un abanico con hojas de papel blanco.
- Armar rompecabezas.
- Abotonar y desabotonar una blusa.
- Amarrarse los zapatos
- Abrir y cerrar cajas
- Jugar con plastilina, arcilla o arena húmeda.

### 3. Memoria auditiva

- Contar cuentos cortos y luego pedirle que lo vuelva a contar (puede ser en las mañanas, antes de acostarse etc). Puede luego de contarlo hacerle preguntas.
- Repetir secuencias de palabras en el mismo orden que ud. Lo dice.
- Jugar teléfono chocho.
- Realizar una serie de acciones y que el niño las enumere en el orden en que usted las realizo, después puede él realizarlas y que sea esta vez usted el que se las enumere.

### 4. Actividades de memoria Visual

- Enséñele al niño de 3 a 5 tarjetas con diferentes dibujos por unos segundos, luego volverlas y preguntarle que observó.
- El mismo ejercicio que el anterior pero preguntándole en que orden están los dibujos.
- Pedirle que observe bien su cuarto, luego cambiar el orden de algunos objetos, y pedirle que mencione que cosas se cambiaron.

### 5. Recepción y asociación visual

- Consiga varios objetos iguales (botones, hojas, recortes de tela) y póngalos en una caja, también ponga unos cuantos diferentes.

- Pida al niño que seleccione los objetos que sean distintos y luego los similares.
- Pídale que seleccione objeto por color, tamaño y forma.

## 6. Relaciones Espaciales

- Realizar juegos de ordenes : “ Simón dice ...” utilizando diferentes relaciones espaciales. Ejemplo: tocar la parte de arriba del oso, ponerse al lado de un mueble etc.
- Trabajar con botones, o diferentes materiales que le permita hacer grupos para que de esa manera el niño pueda colocarlos por: mucho – poco, primero – ultimo, derecha- izquierda, separado- junto, lejos- cerca, dentro- fuera, adelante- atrás.

## **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ**

“Los *juegos de destreza psicomotora son actividades que ponen un fundamento para posterior solución de problemas*”<sup>23</sup>. Un bebé agarra el anillo de goma para frotar sus encías de una manera en la que puede beneficiarse de las orillas masticables del anillo. El niño que gatea quita la tapa del biberón para beber la leche. Un niño de dos o tres años coloca las figuras correspondientes en un rompecabezas consistente en tres figuras

---

<sup>23</sup> GASSÓ GIMENO, Anna. «La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización.» Ed. CEAC, Barcelona, 2001.

geométricas grandes. Varios niños de cuatro años en adelante trabajan juntos en colocar las piezas en un rompecabezas de mayor número de piezas. Cada niño en su propia edad ha progresado de una etapa a otra. Cuantas más experiencias tenga cada niño al resolver problemas psicomotores, tanto más fáciles se vuelven los desafíos.

*El color, la forma y la textura de los materiales de los juegos de destreza estimulan los sentidos.* El gusto y el olfato pueden ser estimulados cuando el niño resuelve un juego de destreza por medio de hacer una clasificación de frutas por su olor y su sabor, y el del tacto cuando las palpa. Usa su sentido del oído al reconocer los diferentes sonidos. Los juegos de destreza que incluyen experiencias o resultados verdaderos ayudan a estimularlos.

*Separar partes y juntar cosas despierta la curiosidad de los preescolares.* Algunos juegos de destreza ofrecen oportunidades para que los preescolares desarmen cosas y luego vuelvan a unir las piezas.

*El desarrollo del lenguaje puede ser una parte de las actividades de juegos de destreza.* "Cuando un maestro aplaude y exclama "¡Correcto!", al ver que un niño pone un objeto en el lugar correspondiente, el niño puede aplaudir mientras repite "¡Correcto!" en respuesta a su propia actuación.

Los preescolares mayores pueden aprender a hablar, no sólo sobre las piezas para armar, sino también sobre la figura que representa el juego ya

resuelto. El conocimiento creciente de las palabras puede ser una parte de las actividades de juegos de destreza.”<sup>24</sup>

*Tomar decisiones es una responsabilidad de toda la vida. Los rompecabezas ofrecen oportunidades de decidir en cuanto a cuáles son las piezas correctas y cuáles son los lugares correctos donde colocarlas. También se debe tomar la decisión en cuanto a cuál rompecabezas resolver, o si resolver un rompecabezas o elegir otra actividad.*

*Frecuentemente, los juegos de destreza psicomotora solo tienen una manera para ser resueltos. Encontrar esa manera es un desafío para el preescolar. En otras ocasiones puede haber varias maneras de resolver un juego de destreza. Esta actividad provee la oportunidad para que un niño use su imaginación y resuelva el problema.*

*Resolver un juego de destreza enriquece la autoestima. Reconocer, asociar, igualar y clasificar son palabras grandes, sin embargo, estas habilidades son esenciales en el desarrollo educativo del niño. Los materiales de juegos de destreza, los juegos en sí mismos, y las actividades de ingenio ofrecen oportunidades para que los preescolares reconozcan, asocien igualen y clasifiquen.*

---

<sup>24</sup> HIDALGO VALVERDE, Dantón, Educar Jugando, Magisterial, Lima, 1993.

*La interacción social es valiosa conforme los preescolares aprenden a estar juntos al participar en actividades de solución de juegos de destreza psicomotora. Los preescolares pueden aprender a esperar su turno y respetar los derechos de otros niños al resolver los juegos.*

*En contraste, resolver un juego de destreza también puede ser un tiempo para que el niño esté solo y disfrute de ello. Un maestro puede observar el crecimiento físico, mental y emocional del niño conforme éste actúa en el área de los juegos de destreza. También puede determinar maneras de ayudar al niño, ya sea interactuando con él u observándolo. (Es posible que para cierto niño se necesite un juego de destreza más difícil que presente un mayor desafío, mientras que para otro se necesite uno más fácil para evitarle frustración.)*

*Mediante los juegos de destreza psicomotora un niño puede aprender a seguir instrucciones. "Toma un rompecabezas", "Arma el rompecabezas" y "Guarda el rompecabezas" son instrucciones que los preescolares pueden entender y seguir.*

*Mediante los juegos de destreza, un niño puede aprender a aceptar responsabilidades. Una vez que el niño escoge un juego debe terminarlo (si es necesario, con la dirección del maestro) y luego guardarlo en su lugar.*

*“Los juegos de destreza también pueden motivar al niño a involucrarse en otra área de interés, o viceversa. Un rompecabezas de animales puede despertar interés del niño por un libro. Por otra parte, un libro sobre animales puede alentar a un niño a armar un rompecabezas sobre este tema.”*<sup>25</sup>

*Los juegos de destreza pueden ser divertidos. Cuando los preescolares tienen un tiempo feliz en su departamento, desean regresar a él.*

*Los juegos de destreza desarrollan los músculos grandes y pequeños de los brazos, manos y dedos. El desarrollo muscular es esencial para las futuras experiencias de escritura.*

La solución constructiva de juegos de destreza ayuda a impedir el aburrimiento destructivo.

*Los juegos de destreza pueden estimular la creatividad y la imaginación. Después de armar un rompecabezas que representaba la figura de un templo, un niño dijo: "Voy a construir un templo grande con bloques."*

“La idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Como se ha mencionado, Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego. En su época, muchos programas de Educación Infantil

---

<sup>25</sup> CLEPAREDE, Psicología del niño y Pedagogía Experimental, Madrid, España.

incluían el juego en el curriculum, siendo considerado como una parte de la vida diaria. Montessori consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje.

John Dewey también recomendaba y animaba el aprendizaje activo y creía que niños aprenden por actividades de juego basándose en sus propios intereses. Dewey pensaba que los niños deberían tener las oportunidades de jugar a juegos relacionados con actividades cotidianas (la casa, el correo, el supermercado, la consulta del doctor, etc.) creía que los juegos ayudan a los niños para que estén preparados para trabajar con los adultos. Muchos promotores del curriculum y los maestros basan las actividades del juego como el día de los disfraces, sobre roles de adultos”<sup>26</sup>

Piaget creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identificó tres tipos de conocimiento: físico, matemático-lógico y social. Según Piaget, el conocimiento activo considera cómo los niños aprenden sobre objetos y las propiedades físicas de los mismos, acumulan conocimiento de su medio ambiente y sus papeles en él, adquieren conocimiento matemático-lógico, numeración, series, clasificación, tiempo, espacio y números. Piaget creía que los niños aprendían el conocimiento social, el vocabulario, las etiquetas

---

<sup>26</sup> Makarenko Antón S. Conferencias sobre educación infantil, Edit. Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana, Cuba, 1974



y conducta viendo actuar a los demás. Diferente a Piaget, Vigotsky concebía la interacción social que ocurre con el juego, como esencial para el desarrollo de los niños. Creía que los niños aprendían por interacciones sociales.

Los juegos configurativos. Esta denominación dada por Arnulf Russell comprende también la clasificación dada por otros autores de juegos constructivos. En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, barro, construcciones con bloques, garabateos) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción (un tren, el puente por donde pasa, la estación) según va desarrollando el juego. De este trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

## **FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA COORDINACIÓN**

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. “Es por ello que la

coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos.”<sup>27</sup>

A continuación, vamos a señalar aquellos factores que determinan la coordinación:

- La velocidad de ejecución
- Los cambios de dirección y sentido.
- El grado de entrenamiento.
- La altura del centro de gravedad.
- La duración del ejercicio.
- Las cualidades psíquicas del individuo.
- Nivel de condición física.
- La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.
- Tamaño de los objetos (si son utilizados).
- La herencia.
- La edad.
- El grado de fatiga.
- La tensión nerviosa.

Tras observar estos factores, nos vemos obligados a cuestionarnos una serie de preguntas:

---

<sup>27</sup> ESCOBAR, R. (2004): Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes. Ed. Ideas propias. Vigo. Pág. 77 – 87

1.- Ante la acción de coger una pelota que viene botando,

¿Cuál es el primer mecanismo que interviene?

- Primero percibimos visualmente, sin necesidad de realizar ningún tipo de acción motriz.
- Tras centrar la atención en lo que observamos, realizamos la acción motriz, sea del tipo que sea.

2.- ¿Qué pasa cuando movemos la cabeza hacia la izquierda?

- Que los ojos se colocan en el centro de sus órbitas.

3.- ¿Qué ocurre al mover la cabeza desde el lado izquierdo al lado derecho con los ojos abiertos y de forma rápida?

- Que el campo visual comenzaría a desplazarse por la retina, no veríamos lo que hay entre un punto y otro, y es desagradable.

## **PROCESO EVOLUTIVO DE LA COORDINACIÓN EN LA EDUCACIÓN**

“**Infancia** (0-3 años): Se adquiere la suficiente madurez nerviosa y muscular como para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son globales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos. Entre los 18-24 meses, se

aprecia un mayor desarrollo pudiendo abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc.

**Educación Infantil** (3-6 años): El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud lúdica propia de estas edades es protagonista por excelencia de la formación tanto motriz como cognitiva y hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo y complicando.”<sup>28</sup>

## **TIPOS DE JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ**

### **Actividades secuenciales**

#### **1. Sugerencia de juegos iniciales.**

El docente inicia la clase proponiendo actividades de calentamiento.

Algunos de los ejercicios posibles son:

**A la pelota:** Cada estudiante trae una pelota desde su casa y juega con ella libremente. El docente puede sugerir: lanzar y recibir sin pique; lanzar y recibir con pique; lanzar la pelota rodando; lanzar y recepcionar después del pique.

---

<sup>28</sup> LE BOULCH JEAN (1983). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los 6 años. Ed. Doñate, Pág. 173-186

**Guerra de balones:** Dos equipos, cada uno en una mitad del campo, se reparten equitativamente los balones y a la señal del docente, los lanzan al campo contrario, procurando que haya el menor número de balones en el campo propio en todo momento.

**Mono mayor:** desplazándose libremente, el mono mayor podrá hacer que la pelota pique, ruede, lanzarla al aire, sentarse, acostarse, etc. El resto de los compañeros lo imitará.

**El balón que quema:** divididos en grupos de 10 y ubicados en diferentes lugares, cada grupo tiene un balón que lanza al aire y que tienen que tocar antes de que caiga al suelo. El último en tocarlo debe imitar los movimientos de un animal.

**2. (Para cada una de estas actividades hay que contemplar unos 10 minutos).**

El docente, luego de las actividades de calentamiento, organiza al grupo en parejas para jugar:

**Tiro al blanco:** uno frente a otro, a unos 6 metros de distancia. En el centro se coloca una botella plástica que deberán tratar de derribar con una pelota de tamaño mediana/grande uno primero y el otro después.

**Tiro al aro:** por parejas, uno frente a otro, se lanzan el aro rodando, perpendicular y horizontalmente al suelo.

**Canasta móvil:** un estudiante colocará el aro a la altura de su pecho y con los brazos extendidos y se desplaza lateralmente, mientras otro trata de introducir la pelota a través del aro el mayor número de veces. A una señal se produce el cambio de roles.

**Lanzar la pelota:** en parejas, uno lanza al aire la pelota y el otro la recibe tras un pique.

**Lanzar contra la pared:** uno lanza contra la pared y el compañero/a la recibe después que golpee la pared y dé un pique en el suelo. Luego de esta secuencia de actividades que ayudan a la rapidez y a la coordinación visomotora, realizarán actividades que llevan a un estado de mayor tranquilidad, preparándose para tomar conciencia respecto de las actividades realizadas.

**3. El docente propondrá reunirse en un círculo de pie para las siguientes actividades:**

**Jugando a imitar:** en el centro un estudiante imitará a un animal, los demás tratarán de adivinarlo. Rotación de roles.

Una pelota, la van pasando de estudiante a estudiante, al que se le cae se pone de pie y sigue el juego hasta que todos están parados.

Reunidos en círculo, dialogarán con el profesor sobre el objetivo de la clase, reflexionando sobre los juegos realizados. El docente los ayudará a descubrir los factores que les facilitaron o les hicieron más difíciles los juegos.

### **Juegos con el propio cuerpo.**

1) **Todos Iguales.** Corren libremente por la cancha, a una orden del profesor agrupase por: Números de jugadores, por color de ojos, por altura.

Objetivo: *Resistencia, conoce la cancha, espacio-tiempo; integración.*

2) **El Reloj.** Corren, intentando adivinar el tiempo indicado por el entrenador. El reloj (1 minuto; 25", etc.).

Objetivo: *Resistencia, manejo del ritmo y el tiempo.*

3) **El toca toca.** Quien, toca mas espaldas en 10".

Objetivo: *Resistencia y Reacción.*

4) **Los saludos.** En parejas, juegos de saludos de tobillos, entran y salen a las piernas del compañero; uno corre, otro salta tomado de los hombros.

Objetivo: *Resistencia, movilidad de tobillo, equilibrio, coordinación.*

5) **El robot y el globo.** Corren con diferentes grados de tensión corporal.

Objetivo: *Resistencia, Tensión muscular y relajación muscular, soltura.*

6) **El inflador.** Corren con diferentes ritmos respiratorios.

Objetivo: *Resistencia, técnica respiratoria en carrera.*

7) **Estatuas de elásticos.** Todos corren libremente, están numerados con 1 y 2. A una señal del entrenador, el número indicado corre a tomar un elástico. Los otros pasan por las estructuras formadas por los que tienen el elástico.

Objetivo: *Flexibilidad, equilibrio, imaginación.*

8) **Lobo esta!!** Todos los niños en la línea de fondo, el profesor pasa la lista, cuando va diciendo sus nombres, al niño que le dice de apellido Lobo, este debe correr a todo el grupo, hasta atrapar a un compañero.

Objetivo: *Velocidad de Reacción, Cambios de dirección*

9) **El fugado.** Se coloca una niño junto a la red en uno de los callejones, mirando hacia la línea de fondo, a una señal entra a la cancha de singles y corre a pasar por la línea de fondo, sin ser tocado por el compañero (este se encuentra en la línea de fondo, evitando que el que sale de la red, logre cruzar).

Objetivo: *Velocidad, cambio de dirección, contrapié.*



**10) El cien pie saltarín.** Juego de relevo simple. Sale un niño de la línea de fondo, saltando en un pie (el otro pie recogido, tomado por la mano), salta hasta la línea de saque, allí se suma otro niño, que toma el pie del de delante y así sucesivamente, regresan a la línea de fondo.

Objetivo: Coordinación, destreza, equilibrio.

**11) La Clase de Matemáticas.** Se colocan dos filas enfrentadas (5 niños por fila, el número puede variar). Cada fila en uno de los callejones de dobles, y se numeran del 1 al 5. El profesor en la T, con los brazos abiertos, ofreciendo sus palmas, realiza una ecuación matemática donde el resultado, de un número del 1 al 5, el niño que tiene ese número, corre a tocar la palma de la mano del profesor.

Objetivo: Atención, velocidad de reacción y velocidad.

**12) Rondas que Manchan.** Se forman rondas de 3 o 4 niños tomados de la mano, en una mitad de cancha, de acuerdo al número de rondas es el espacio a delimitar. Una ronda es la que mancha, deben manchar sin soltarse de las manos.

Objetivo: Destreza, desplazamientos laterales y atrás.

**13) Juegos con Soga Larga e Individual.** El interés principal en todos los juegos de cuerda, estará en la obligación que la cuerda impone en una buena ejecución de los saltos. Buscaremos realizar estos trabajos en forma

progresiva en cuanto a la dificultad y el número de saltos, acorde al nivel del niño.

Objetivo: Coordinación, percepción visual, diferenciación temporal, ritmo, destreza, frecuencia de movimiento, equilibrio.

### **Soga Individual.**

1. Se colocan dos filas de 3 niños, cada una en la línea de fondo. Se coloca en la red, frente a cada uno de los equipos, una soga. A una orden del profesor un niño de cada equipo, corre a tomar la soga, realiza 10 saltos y vuelve habilitar al otro compañero.

2. Se colocan en la red dos aros, en uno de ellos un pelotita, el niños sale de la línea de fondo saltando con la soga, cuando llega al aro que tiene la pelota, la cambia de aro y retorna saltando y pasa la cuerda al otro compañero.

3. El niño con una soga, realiza saltos laterales en los callejones, y va avanzando.

4. Se realiza un camino de aros y el niño avanza saltando, realizando apoyos con un pie en cada aro.

5. Con una soga saltan en parejas, se toman de las manos y cada uno toma un extremo de la soga y saltan.

### **Juegos con Soga Larga**

1) Solo con balanceo de soga (sin girarla 360).

- Solo pasar hacia el otro lado, sin tocar la soga.
- Pasar tomado de la mano con un compañero.
- Cada niño con una pelotita, antes de saltar, lanza la pelota, hacia la red, luego salta y la atrapa antes de que de dos piques.
- Pasar con raqueta y pelota en huevo frito, que no se le caiga la pelota al pasar.
- Entrar a la soga, realizar un salto y salgo.

2) Con giro completo de la soga.

- Mientras gira la soga, pasar sin tocarla, corriendo hacia la red.
- Entrar a la soga, realizar un salto y salir, hacia la red.
- Entrar a la soga realizar un número determinado de saltos, y salir hacia la red.
- Formar equipos de cuatro integrantes, van entrando de a uno a la soga y se mantienen saltando, una vez que esta todo el equipo, se comienza a contar los saltos, el equipo de cuatro que salta mas.
- Los cuatro integrantes que entren juntos a la soga y logren saltar más.

### 3) Con giro de soga y pelotas (grandes y chicas)

En parejas, una pelota por pareja, entran a la soga y mientras saltan, deben realizarse pases, el equipo que haga mayor número de pases.

- En pareja, uno de la pareja con pelota pasa sin tocar la soga, hacia la red, el otro compañero entra y se queda saltando, se van realizando pases.

### 4) Con giro de soga y raquetas.

- Pasar sin tocar la soga, con una pelota en la raqueta (huevo frito).
- El profesor en la red, lanza pelotas, el niño debe pasar la cuerda sin tocarla y golpear la pelota antes de que de dos piques.
- El niño entra a la soga y salta, cuando el profesor lanza la pelota, este sale de la soga a golpearla antes de que la bola de dos botes.
- Mientras el niño salta la soga, debe hacer voleas
- Mientras el niño salta la soga, debe de hacer una volea, gira saltando en el lugar y otra volea

## **Juegos con Cuerpo y Pelota.**

1) **Ascenso y Descenso.** Arriman a las líneas o callejones. Varían los desplazamientos (frente, galopas, atrás.).

Objetivo: *Técnica de carrera, ajustes de pasos, lanzamientos, Competencia.*

2) **Juego con el ratón.** Lanzas pelota desde la línea de fondo, hacia la red, realizan diversos trabajos de coordinación, mientras la pelota avanza.

Objetivo: *Velocidad de reacción, ajustes, pasos cortos*

10) **Carreras de Ranas.** Cada participante con una pelota en la mano, lanza la pelota hacia arriba y adelante, con un salto deben atraparla antes de que caiga, de esa forma deben avanzar, con salto bipodal. Se puede jugar a quien llega más lejos con tres saltos, o carreras.

Objetivo: *Potencia de tren inferior, Agilidad, Balance, Inercia, Coordinación.*

11) **Pelota Guía .** Los jugadores se colocan en la línea de fondo de la cancha en posición básica, el entrenador con una pelota en la red. Cuando este lanza la pelota al aire, los jugadores pueden avanzar. El que avanza sin que la pelota esté en el aire, retroceden tres pasos. Gana el que llega primero a la red.

Objetivo: *Coordinación Viso Motriz, Velocidad de reacción, ajustes, arranques.*

12) **Pelota Guía la Pareja .** Idem a anterior. Ahora se colocan en parejas enfrentadas, uno avanza de espaldas con las indicaciones que le da el que ve la pelota del entrenador.

Objetivo: *Coordinación Viso Motriz, desplazamiento atrás, agilidad, velocidad de reacción.*

13) **Tenis Basket.** En parejas, un niño con pelota, el otro niño hace un aro con sus brazos. El niño con pelota tira a embocar al aro pero con un pique previo de la pelota, el otro niño se mueve para que la misma entre en el aro, compiten contra otra pareja, la pareja que hace más puntos en determinado tiempo.

Objetivo: *Coordinación viso motriz, ajustes de pie, lanzamiento, desplazamientos.*

14) **Mancha Tela Araña.** Se forman parejas, una pelota de esponja por pareja. Se numeran en la pareja 1 y 2. En la mitad de la cancha, los números 1 son los manchadores, saliendo a manchar, solo deben manchar a su compañero, una vez que lo mancha corre y el otro sale a manchar. La mancha solo es entre la pareja.

Objetivo: Velocidad de reacción, cambios de dirección, Agilidad.

15) **Mancha Timbre.** Idem anterior. Si la pelota fuera, normal de tenis, El compañero debe manchar haciendo un auto pase previo. Ej. Se sostiene la pelota con la mano izquierda, la lanza y con su mano derecha con la palma, tira a manchar, como si tocara un timbre.

Objetivo: Velocidad de Reacción, velocidad, cambios de dirección.

16) **Cacería de Conejos.** Los niños se ubican en el callejón, deben correr, de callejón a callejón, entre la línea de saque y la red. El profesor con canasto, les lanza desde la línea de fondo, pelotas a los pies, el niño que

toca la pelota va perdiendo vidas, sigue en el juego. Ir manejando las pausas.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad, Saltos.

17) **Barco Pirata.** Se delimita en el sector de cuadrados de saque, un barco con cuerdas o conos. Los niños dentro del barco; el profesor le lanza pelotas al barco y los niños no pueden ser tocados, deben saltar, siempre dentro del barco. Los niños que los toca la pelota pueden lanzar con el profesor, siempre a los pies.

Objetivo: Agilidad, Multisaltos, equilibrio, lanzamientos.

18) **Malabares en el Circo.** En parejas cada uno con una pelota.

- Se hacen pases simultáneamente de aire.
- Se hacen pases con pique previo.
- Que se choquen las pelotas en el aire.
- Al mismo tiempo uno lanza con derecha y recibe con izquierda, en paralelo.

Objetivo: Agilidad, destreza, coordinación oculo manual.

19) **A tomar tu pelota.** En parejas, cada uno con una pelota, separados unos 4 metros, cada uno deja picar su pelota en el lugar y se desplazan a tomar la pelota del otro compañero.

Objetivo: Velocidad, balance, ajustes de pasos.

20) **Él entrevero.** Se forman varias parejas y forman un círculo, en el cual las parejas quedan enfrentadas, cada participante con una pelota, a una orden del profesor, todos comienzan a pasarse las pelotas, a otra orden se detiene y cada pareja debe tener sus pelotas.

Objetivos: *Lanzar y recibir; coordinación óculo manual.*

3) **Bosque de estatuas.** Desde la línea de fondo, cada jugador con una pelota, lanzan hacia la red, luego que la pelota pasa la línea de saque la detiene con el pie que indica el entrenador

Objetivo: *Velocidad de reacción, balance, inercia, esquema Corporal.*

4) **Atrapo al conejo.** Dos compañeros uno con pelota, en la línea de fondo, el otro de espaldas al que tiene la pelota mirando hacia la red. El que tiene la pelota la tira entre las piernas del amigo y este debe atrapar al conejo antes que llegue a la red. Variantes: lanza una, dos, tres y cuatro pelotas. Debe pisarlas a todas. El compañero puede indicar con que pie lo va realizando.

Objetivo: *Velocidad de reacción, ajustes, coordinación, agilidad.*

5) **Ataco tu torre.** Se coloca una torre de pelotas o un cono, lata, etc. Un niño corre hacia atrás desde su torre (cono), otro niño le lanza una pelota a la torre y el que corre hacia atrás, cambia de dirección y va hacia delante evitando que le peguen a su torre, parando la pelota con el pie.



Variantes: Idem con desplazamientos laterales o con obstáculos cuando voy hacia delante.

Objetivo: *Velocidad, agilidad, inicio de desplazamiento hacia delante desde diferentes posturas.*

6) **EI 10.** Programar diez juegos de coordinación, comenzar 10 veces con él más sencillo, e ir aumentando la dificultad hasta 1. Uno guía y el resto imita. O cada participante propone un ejercicio. Picar con palmas, picar con planta de los pies, etc.

Objetivo: *Coordinación mano pelota, creatividad, familiarizaron.*

7) **EI Pique.** En parejas enfrentadas, cada uno en un callejón. Se pasan una pelota y al tercer pique, esta debe hacerlo en el callejón del contrario. Variantes: ir cambiando numero de piques.

Objetivo: *Lanzar y recibir, precisión, ajustes de lanzamientos, lateralidad.*

8) **La pelota bomba .** Dos equipos, cada integrante con una pelota de espuma o esponja, blanda.

Lanzan a una pelota más grande ubicada entre los dos equipos. El equipo debe llevar la bomba al terreno del equipo contrario.

Objetivo: *Lanzan a objetivo, fijo y móvil.*

9) **Limpiamos el jardín.** Se colocan pelotas en los callejones de la cancha, distribuidas a todo lo largo. Se forman dos equipos, uno en cada callejón; a

una orden los equipos corren a sacar pelotas del callejón contrario, solo pueden trasladar de a una. El equipo con mas pelotas es el ganador. Se juega por tiempo 10", 15".

Objetivo: *Velocidad y Agilidad.*

21) **Carrera de Pases.** Se forman equipos de 6 a 8 integrantes, cada equipo con una pelota, comienzan todos a la vez, el equipo que llega primero a determinado numero de pases, variar los lanzamientos, con pique, sin pique.

Objetivos: Lanzar y recibir, coordinación óculo manual.

22) **A pasar las Naranjas.** Relevos simple. Se forman equipos, en columnas, el primero de cada equipo, con 5 pelotas (4 o 3 las que puedan transportar). Todos en la línea de fondo, el que tiene las pelotas, corre hasta la red y al llegar, desde la red pasa cada una de las pelotas al compañero, así sucesivamente.

Objetivo: Velocidad, Lanzar a objetivo.

23) **La Suma.** En equipos. Un equipo por mitad de cancha. Uno del equipo atrapa pelotas con un cono o una botella descartable cortada, al otro lado de la red (ubicado en el cuadrado de saque). El resto del equipo se divide en cuatro sectores de lanzamientos, valla del fondo, línea de fondo, línea de saque, etc. Desde la valla de fondo lanzan al compañero y este intenta atrapar si le logra son 100 puntos, si embocan desde la línea de fondo son

50. Gana el equipo que sume en determinado numero de lanzamientos más puntos.

Objetivo: Lanzamiento, atrape.

24) **Mi número.** Los niños corren por afuera de la cancha (se numeran), el profesor en la T, lanza una pelota la aire y el numero que dice, es el que entra a tomar la pelota antes de que de dos piques.

Objetivo: Velocidad de Reacción, resistencia, habilidad de recepción

25) **El ladrón de pelotas.** Se colocan 3 o 4 niños, en un círculo, con un aro delante de ellos con 4 pelotas dentro (separado prudentemente entre ellos) a una orden del profesor, hay que robar pelotas, de los demás aros y traerlas al de uno.

Objetivo: Velocidad de Reacción y desplazamientos laterales.

26) **Mancha pie en parejas.** Dos niños enfrentados, dentro de un espacio delimitado, juegan a mancharse los pies con una pelota, en un determinado tiempo quien le toca con la pelota, más veces el pie al otro.

Objetivo: Velocidad en el movimiento de pie.

### **Juegos con Raqueta y Cuerpo.**

1) **El equilibrista.** Cada niño con una raqueta, juega a realizar equilibrio con la misma, apoyando, en los dedos, en la rodilla, en el pie, en la pera.

Objetivo: Esquema corporal, balance, equilibrio.

2) **La Raqueta Lápiz.** El niño que escriba con su raqueta en el aire, las diferentes consignas del entrenador, su nombre, apellido, dibujos, etc.

Objetivo: Creatividad, trabajo de hombros, movilidad con la muñeca.

3) **Giro y agarro.** Apoyando la raqueta en el suelo (sobre cabeza o mango), realizan un giro de 360° y la vuelve a tomar, sin que esta caiga al suelo.

Objetivo: Agilidad, Coordinación.

4) **Voy por tu Raqueta.** En parejas, separados unos 4 metros, apoyan la cabeza de la raqueta sobre el suelo y a una orden rotan a tomar la del compañero, sin que se caigan las raquetas al suelo.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad, balance.

5) **Raqueta Caliente** . En un círculo se van pasando una raqueta. Cuando el profesor dice stop, el que tiene la raqueta, sale, y así se van eliminando.

Objetivo: Velocidad de mano, atención, coordinación.

6) **El Distráido.** Se colocan los niños en la línea de fondo, en posición básica, en una fila. Se los numera del uno al número que sean. El entrenador se para a unos 5 metros, con la raqueta apoyada de cabeza en el suelo, cuando dice un número, este corre a tomarla antes de que caiga.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad.

7) **La Locomotora.** En equipos, formados en columnas, tomados de la cintura, un integrante del equipo con raqueta a unos dos metros, cuando la suelta, todos tomados van a evitar que caiga, de esa forma avanzan, el que llega primero a la red.

Objetivo: Coordinación.

8) **El Domino.** En forma de relevo, ubicados en columnas cada uno con raqueta, a unos 4 metros de la línea de fondo. El primero corre a dejar su raqueta a partir de la línea de fondo hacia la red, regresa y habilita al segundo, que coloca su raqueta a continuación de la que raqueta que esta. El equipo que llega primero a la red. Cuando están sin raqueta van tomando la del piso, comenzando por la de la línea de fondo.

Objetivo: Velocidad.

9) **Mancha Raqueta.** Todos los participantes con raqueta en la cancha. Cada uno ubica su raqueta en su espalda, sin poder moverla de allí. Un manchador que solo puede manchar en la raqueta, cuando mancha a uno, ese deja su raqueta afuera de la cancha y se suma a manchar.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad, Cambios de dirección.

10) **Split Step.** Cada niño con una raqueta, las deja en el suelo y forman un círculo con las raquetas, Todos los niños comienzan a correr alrededor de las raquetas, al ritmo de música o palmas. Cuando la música se detiene, cada niño realiza un Split sobre alguna raqueta. El entrenador debe ir

quitando raquetas. Se puede cambiar el Split por colocar una rodilla sobre la raqueta.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad, Balance.

11) **El Túnel.** Una raqueta por equipo, se coloca en columnas, con las piernas separadas. El primero sobre la línea de fondo con una raqueta, la pasa entre las piernas de todos, hasta el último, este la toma y pasa al primer lugar. Gana el equipo que llega primero a la red.

Objetivo. Flexibilidad, velocidad.

12) **El Canguro.** Una columna, todos con raqueta. El primero corre y deja la raqueta en el suelo, a partir de la línea de fondo y la salta, regresa y habilita a otro compañero, este corre, salta la raqueta, apoya la del, salta y regresa, así sucesivamente. Equipo que llega primero a la red.

Objetivo: Velocidad, Saltos, Coordinación.

13) **El distraído.** Tres niños con raqueta forman un triángulo, las raquetas apoyadas en el suelo, se designa un capitán, quien lleva la voz de mando (indica Derecha o Izquierda) a esa orden, dejan su raqueta y giran a tomar la del lado indicado.

Objetivo: Lateralidad, velocidad de reacción, agilidad.

14) **Que no caiga!!.** En parejas, uno de los niños con dos raquetas, apoyadas en el suelo, el compañero se ubica a una distancia de 3 metros.

El que sostiene las raquetas, levanta uno de sus brazos, dejando una raqueta en equilibrio, el otro niño debe correr a tomarla evitando que esta toque el suelo.

Objetivo: Coordinación Viso motriz, velocidad de reacción, agilidad.

**15) Burro de carga.** Todos los niños dejan su raqueta en la red, los niños parados en la línea de fondo, a una orden del profesor, corren a tomar su raqueta, una vez que la toman la deben traer sobre la espalda, sin tomarla con las manos.

Objetivo: Velocidad y destreza.

**16) Ven conmigo.** Se dejan 4 raquetas en la red, un niño corre desde la línea de fondo, hacia la red, toma una raqueta y regresa a buscar a otro niño, que se toma de la raqueta y así sucesivamente, se juega como relevo simple.

Objetivo: Velocidad y resistencia.

Juegos con el Cuerpo-Raqueta y Pelota.

1) **Dominio Libre.** Cada niño juega libremente con su pelota y su raqueta.

Objetivo: Familiarizaron, creatividad.

2) **El 10.** Se eligen 10 ejercicios de complejidad diversa, y los niños realizan él más sencillo 10 veces, el siguiente ejercicio 9 veces, así sucesivamente hasta llegar a 1, que es el más difícil.

Objetivo: Familiarizaron, creatividad, coordinación.

3) **Los Golpes.** Los niños salen con raqueta desde la línea de fonda, hacia la red, lanzan una pelota rastrea y mientras avanzan la pelota ellos van realizando el gesto de un golpe, sobre la pelota (drive y revés)

Objetivo: Golpes, ajustes de piernas, desplazamientos.

4) **El Desafío.** En parejas, cada niño con dos raquetas, intentar realizar piques con dos pelotas y ambas raquetas, hacia abajo y arriba.

Objetivo: Coordinación.

5) **Guerra de Huevos Fritos.** Todos los niños dentro de la cancha de tenis, cada uno con una pelota sobre las cuerdas, a una orden del profesor, intentan tirar las pelotas de los demás, sin que se caiga la nuestra. Al que se la cae la pelota, sale de la cancha, realiza un ejercicio de destreza con raqueta y pelota y regresa al juego.

Objetivo: Coordinación, Agilidad.

6) **Relevo de Hamburguesas.** En columnas, desde la línea de fondo, sale el primero, llevando una pelota sobre sus cuerdas, ida y vuelta hasta la red. Al llegar al segundo, que espera sin pelota, se van haciendo una hamburguesa, así sucesivamente, utilizar muchos participantes.

Objetivo: Velocidad, Agilidad.



7) **La Oruga.** Se hace una columna, pero los participantes están Hombro con Hombro, todos con la raqueta hacia delante, él último de la columna, con una pelota, que la pasa a la raqueta de al lado, una vez que paso la pelota, corre por atrás del grupo al primer lugar, así hasta llegar con la pelota hasta la red. Es una sola pelota que pasa y avanza por todas las raquetas.

Objetivo: Coordinación.

8) **El Hockey.** Se forman dos grupos, cada grupo en el callejón, los grupos se ponen en fila y se numeran 1,2,3, hasta el 6. En el otro callejón igual. Solo que se numeran al revés de tal manera que el 1 de un equipo quede frente al 6 del otro equipo. Luego se colocan dos raquetas y una pelota en el medio de la cancha y se hacen dos arcos. Cuando el entrenador dice un numero salen y juegan un punto de Hockey.

Objetivo: Velocidad de reacción, Agilidad.

9) **Los Penales.** Se colocan dos arcos en la red. En la línea de fondo, frente a cada arco, se hace un cuadrado. Se colocan cada grupo de participantes picando la pelota dentro del cuadrado. Están numerados, cuando el entrenador dice un número, estos tiran al arco un penal, el que hace primero el gol, punto para el equipo.

Objetivo: Dirección, dominio de pelota.

10) **Pelotas Locas.** Todos los niños forman un círculo, el entrenador va lanzando pelotas dentro del círculo, el grupo que mantenga más pelotas en movimiento (rastreras).

Objetivo: Agilidad.

11) **El Reloj.** Se forman en un círculo, y se van pasando la pelota con pique o de aire, el equipo que llega primero a 30 pases. Deben de ir contando en voz alta.

Objetivo: Coordinación.

12) **La Invasión.** Forman un círculo, cada niño deja su raqueta, con una pelota sobre las cuerdas en el piso. A una orden del profesor, sacan la pelota de su raqueta y la colocan en otra raqueta, en determinado tiempo, el niño que tenga menos pelotas en su raqueta.

Objetivo: Velocidad de Reacción y Agilidad.

13) **Tren de raquetas y Pelotas.** En un relevo simple, un niño corre con raqueta hacia la red desde la línea de fondo, al regresar se lleva a otro niño, que apoya en la espalda del primero, una pelota y la sostiene con su raqueta, así sucesivamente.

Objetivo: Habilidad y destreza.

14) **Atacar raquetas.** Dos equipos enfrentados, cada equipo coloca sus raquetas en el suelo, hay que tirarle a pegarle a las cuerdas de las

raquetas del equipo contrario, cada raqueta que es golpeada se elimina, el equipo que elimine todas primero.

Objetivo: Lanzar.

Juegos para Golpes Básicos.

1) **El Cangrejo.** El niño toma dos raquetas (una en cada mano), un compañero se la lanza, este la deja picar y la toma con las dos raquetas, luego la deja picar y la pasa al compañero que se la paso.

Objetivo: Lateralidad, Drive, dirección.

2) **El Gusano Raquetero.** En columnas, dos equipos juegan Mini tenis. Cada equipo se toma de la cintura el primero de la columna tiene dos raquetas (cangrejo). De esta forma se juegan puntos. El que toma la pelota y pega, luego de pegar pasa las raquetas al de atrás y corre a colocarse en el último lugar.

Objetivo: Golpes de Drive, Movilidad.

3) **El Pulpo.** Un equipo se conforma, con tres integrantes con raqueta, en una fila y otros tres del otro lado de la red. Un compañero lanza pelotas a la fila, a derecha e izquierda hay niños que recogen las pelotas que golpean los de la fila. Pueden atrapar de aire y con pique. Se juega al mayor número de atrapes en determinado tiempo.

Objetivos: Golpes Drive, Revés, Volea, Dirección, Profundidad, Recepción.

## COORDINACIÓN VISUAL

El sentido de la vista es quizás el que permite más variedad de juegos y ejercicios, siendo imposible desarrollar en este tema todas las posibilidades. Entre el material que podemos emplear, citaremos las dos modalidades: emplearemos objetos y después introduciremos el material de imágenes”<sup>29</sup>.

Colores. Todos los objetos citados en la colección citada anteriormente; agregaremos frutos vegetales de colores muy diferenciados, como la naranja, el tomate, etc., y los carretes de colores Montessori. Los juegos pueden ser: la mercería, la frutería, el supermercado, Todos estos juegos deben dar ocasión al niño para ordenar por materias, colores o formas. Para manipular y experimentar.

La cuadrícula de cartón descrita en otros juegos será útil para colocar por colores o formas los objetos. Los apareamientos: buscar el hilo para el color de la tela, los botones para el vestido de la muñeca, etcétera. Cartoncitos al estilo Montessori con papeles de colores pegados cuyo manejo lleva apareado el color, la destreza manual.

Material de imágenes. Todos estos juegos basados en los creados por Decroly que ejercitan la agudeza visual, la atención y la observación son

---

<sup>29</sup> CASTANEDO Celedonio, 2da Edición oct/98. Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS.Madrid.

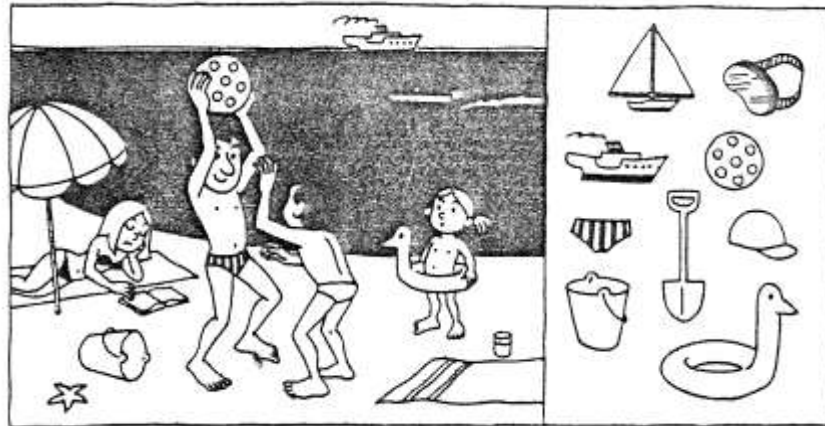
numerosísimos. Sólo citaremos, en general, los juegos para distinción de colores; los de formas; colores y formas combinadas.

Los juegos de tamaños. Tamaños y formas combinadas. Estos juegos se pueden emplear, como loterías, como juegos de cartas, de parejas, familias, etc. Se pueden hacer juegos colectivos como los del juguete «desaparecido»: los niños se vuelven de espalda y el profesor hace desaparecer uno, ¿cuál? Lo mismo puede hacerse desapareciendo un niño.

En cuanto se refiere a la *percepción visual-fondo-figura*, anotaremos que el cerebro humano está organizado para seleccionar los estímulos que le llamen la atención. Dentro de un campo percibido (fondo), destaca un estímulo (figura). Urgirá realizar una tarea de aislamiento entre el gran número de estímulos que influyen en el sistema nervioso. Los tipos de juegos que presentamos pretenden que sobresalga un estímulo visual (color, forma, magnitud..), ya de un fondo gráfico, o ya de un fondo de objetos.

En cuanto a la *percepción visual-constancia de la forma*, se trata de la facultad perceptiva que nos permite captar un objeto, aunque se modifiquen los accidentes, cualidades, de magnitud, de color, de textura o de la forma no esencial. Los juegos incluidos en este apartado deben tender a descubrir una forma —por más que esté oculta— y a relacionar las figuras iguales, a agruparlas según las cualidades.

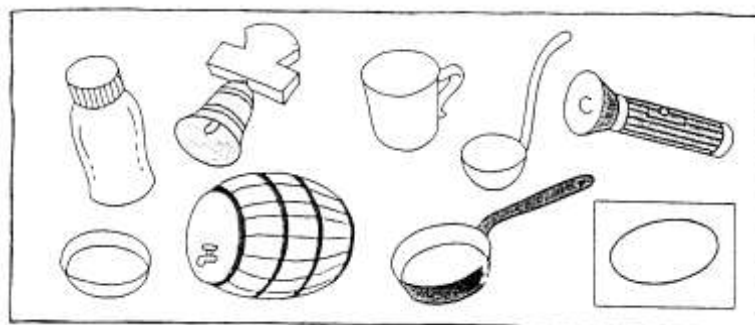
Observa las dos partes del dibujo y señala (un color, una cruz, un redondel...) los elementos de la derecha que no figuran en el dibujo de la izquierda.



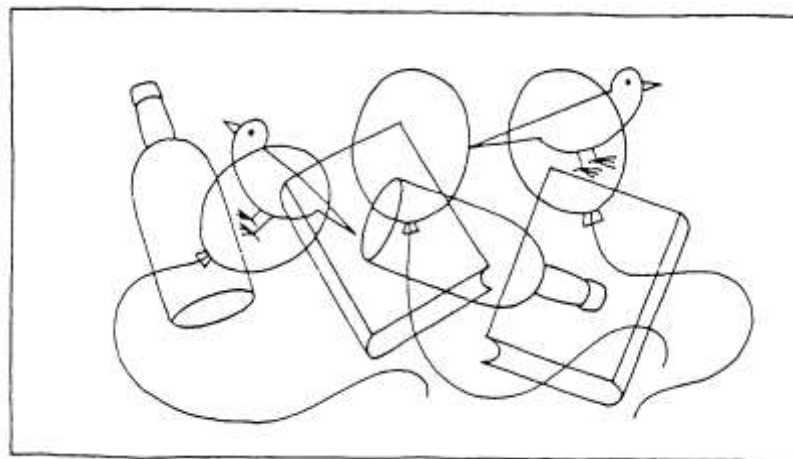
Entre los dos dibujos hay seis diferencias ¿cuáles?



Descubre en todos los dibujos la figura ovalada (como un huevo) que está dentro del cuadro. Colorea.



**Halla, y repasa en amarillo tres globos; dos libros, en rojo; dos pájaros en azul; y las dos botellas en verde.**



## **COORDINACIÓN DE DESTREZAS MANUALES**

“Las destrezas se refieren a una actividad compleja con respuesta externa, que integra una serie de movimientos y una secuencia de acción que se halla en estrecha relación con componentes cognoscitivos, afectivos y sociales”<sup>30</sup>. En su proceso adquisitivo se integran diferentes factores: precisión, coordinación, rapidez y utilización de claves.

En Educación Especial se reconoce el valor fundamental del aprendizaje no verbal, la maduración del alumno deficiente es más lenta y se prolonga el proceso de aprendizaje no verbal que tiene por instrumento la exploración visual y manual. Esto justifica el hecho de que el trabajo manual esté presente a lo largo de toda la escolaridad del retrasado con los siguientes objetivos:

---

<sup>30</sup> GIUDISE, Elisa A., CAPIZZANO, Beatriz y otros. *Enciclopedia práctica preescolar*. Ed. Latina S.A., Buenos Aires, 1979.

- Favorecer su evolución física y psíquica
- Proporcionarle una habilidad practica que favorezca su \*autonomía personal.
- Posibilitar su futura inserción en el campo laboral.
- Elevar su personalidad total procurándole un medio de expresión, el ROZO estético, la alegría creadora.
- Influir en el proceso de 'socialización, proporcionándole ocupación en el ocio y tiempo libre, seguridad en sí mismo, responsabilidad...

En las raíces de las destrezas se sitúan los ocho gestos de los dedos en los que se basan todas las acciones manuales:

- **Pinza:** Formada por la Uña del dedo pulgar y la del índice. Actividades recomendadas para realizar este gesto: recoger alfileres, agujas finas.
- **Pinza digital:** entre la yema del pulgar y la del indico. Actividades: recoger y ordenar fichas de parchís, palillos...
- **Pinza tenardo-digital:** El gesto del podador. Actividades: uso del cascanueces, grapar, sacar clavos con tenazas...



- **Torno:** Coger un objeto entre el pulgar y los otros dedos reunidos. Actividades: Transportar dos o tres platos apilados, utilizando una sola mano, sin «poyar contra el pecho.
- **Dominio:** Prensi3n correcta del cuchillo *en* la comida. Se lograr3 de forma progresiva, Actividades: uso del destornillador en sus dos movimientos.
- **Pu3o:** Coger una barra con la mano llena, pu3ado. Actividades: transportar un vaso. servir una botella...
- **Prensa:** El gesto de la mecan3grafa. Actividades: manejar una vieja m3quina de escribir con precisi3n y fuerza suficiente. Conseguir que una sola letra quede marcada, no importa cual, y que el dedo no se introduzca en el teclado.
- **Extensi3n:** Apertura y cierre de las tijeras. Actividades: manejo libre del instrumento y exigencias de perfecci3n progresiva.

Las operaciones comunes a los distintos pre-talleres en gradaci3n decreciente de polivalencia son: cortar, doblar, perforar, verificar, unir, identificar, reconocer, seleccionar, escoger, discriminar, alisar, enderezar, golpear, untar, pintar, sacar, extraer, medir, trazar, limar, contar, clasificar,

raspar, serrar, presionar, compactar, clavar con..., pulir, atornillar, tamizar, humedecer, mezclar, soldar y amasar.”<sup>31</sup>

## **COORDINACIÓN VISO – MOTRIZ**

“La coordinación viso-motriz conduce al niño al dominio de la mano y se basa en ejercicio de mano, muñeca, antebrazo y brazo. Se iniciará primero trabajando con elementos de poca precisión, como la pintura de dedos y luego lograr trabajar con objetos más finos, lápices, colores, pinceles, etc. De ahí la necesidad que en el primer grado por efectos de la gran heterogeneidad de los niños, en el primer grado se incentive un trabajo continuo de lo que se dio en el jardín. Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos; podrá iniciar el aprendizaje de la escritura, que conlleva a un dominio corporal (manual), instrumentos (pinceles, lápices) y coordinación viso motriz”<sup>32</sup>.

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. Pueden dibujar figuras humanas reconocibles con las características faciales y las piernas conectadas en un tronco mucho más preciso. Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar y trazar formas. Pueden abrochar

---

<sup>31</sup> CHEATEAU, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, 1988.

<sup>32</sup> LE BOULCH Jean. *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo. 2001.

botones visibles (contrario a esos que están en la parte inferior de la ropa) y muchos pueden atar monos, incluyendo los monos de las cintas de los zapatos. El uso de su mano izquierda o derecha queda ya establecido, y utilizan su mano preferida para escribir y dibujar.

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 pintura de dedos.

El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es condición básica para que ésta pueda tener precisión en sus respuestas.

La coordinación viso-manual exige un dominio de la muñeca, que permite una autonomía de la mano, respecto al brazo y al tronco, un control y una independencia segmentaria, así como un tono muscular (fuerza en el músculo)

Además de este dominio global de la mano, se necesita también un dominio de cada una de sus partes; cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos. Se podrán proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de

dominio, pero hay que considerar que los niños y las niñas no podrán alcanzarlos de una manera segura, sino hasta los diez años.

A esta edad tienen un manejo parcial de los dedos, el cual debe fortalecerse por medio del juego, como, por ejemplo, practicar los siguientes movimientos con los dedos:

- **Movimiento de oposición del pulgar o teclado:** cada dedo debe tocar el pulgar, uno tras otro en un sentido y luego en el otro.
  
- **Movimiento de separación:** las dos manos sobre la mesa con los dedos de cada mano juntos. Separar los dedos uno a uno, comenzando por los pulgares, sin mover el resto de la mano.
  
- **Movimiento de flexión de los dedos:** las dos manos verticalmente levantadas, con las palmas hacia delante, a la altura de los hombros. Enseguida, doblar cada dedo, uno tras otro, comenzando con el índice y tratando de conservar en lo posible los otros dedos extendidos.
  
- **Movimiento de pianoteo:** los dedos golpean la mesa uno a uno rápidamente. Se le pide al niño o a la niña que lo haga simultáneamente con las dos manos y luego con cada mano de forma separada.
  
- **Movimientos finos de rotación:** se hace girar varias veces la yema o punta del pulgar sobre la punta de cada uno de los otros dedos.

Estos ejercicios le permiten adquirir al niño mayor dominio y precisión en el manejo de sus manos y dedos que le van a favorecer tanto en la escritura como en la elaboración de trabajos manuales. Más adelante el niño podrá tomar el pincel y la tiza para realizar trazos más finos y trabajar con lápiz, colores y pinceles y otras herramientas más complejas en su manejo para ejercicios de precisión.

Para que el preescolar pueda realizar adecuadamente las tareas asignadas, además del dominio muscular y de la coordinación en los movimientos, se necesita que el niño o la niña adquiera coordinación visomotriz, es decir, que la mano (coordinación manual) sea capaz de realizar trabajos de acuerdo con lo visto y al plasmarlos en la superficie, pueda comprobar o ver su relación.

Actividades que ayudan al desarrollo de la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos, copias en formatos.

### ***EJERCICIOS DE COORDINACIÓN VISO-MANUAL***

- ***Ensartado y enfilado***: Ensartado de ejes y cordones, uso de pulsadores, etc.; ensartado en eje fijo (bolas gruesas, cubos horadados, discos...); enfilado en cordón, hilo rígido, hilo y aguja... (bolas, perlas, semillas perforadas, botones, etc.).

- **Picado con punzón:** Utilizando una base de corcho, espuma, fieltro, se pica con punzón, o un objeto similar, sobre papel que será cada vez más grueso, de acuerdo con los progresos observados. La dificultad pasará por el manejo espontáneo del instrumento, respeto de límite superior e inferior, picado del interior, picado de contornos, hasta el desprendimiento de figuras.
  
- **Rasgado y recorte con tijeras:** Tareas similares tanto en el material empleado como en la progresión del trabajo. El rasgado se hace utilizando las yemas de los dedos pulgar e índice. Se inicia la ejercitación con actividad espontánea y manejo correcto de las tijeras; se dificulta la labor de forma progresiva (recorte de papel en trozos, flecos, tizas, rectas, contornos, etc.).
  
- **Rellenado:** Requiere dominio del lápiz, pincel, etc., y control inhibitorio de los movimientos a fin de respetar límites; consiste en rellenar superficies con ceras blandas, lápices, pintura de dedos, plastilina, etc.
  
- **Contorneado:** Más difícil que el rellenado, para iniciarlo conviene que el niño sea capaz de rellenar un círculo. En una primera fase conviene usar plantilla.
  
- **Calcado y repasado:** Se busca la perfección y firmeza del trazo; finalmente, rapidez en la ejecución. Empezar repasando líneas

discontinuas o de trazo suave sobre el propio papel. En fase posterior, usar papel transparente sujeto con clips al modelo.

- **Grafismo:** Como preparación para la escritura. Se pueden usar variados materiales (papel pautado, papel blanco, encerados, etc.), y como instrumentos: rotuladores, lápices, tizas, pinturas de cera, etc. La ejercitación tendrá dificultad creciente: repasar, continuar lo iniciado, copiar debajo, copia del encerado.
- **Itinerarios:** Se trabaja la dirección y la constatación de recorridos ligados a conceptualizaciones. Como material se utiliza: pañuelos, cordones, cintas, tablero perforado, cordones, lápices, etc.

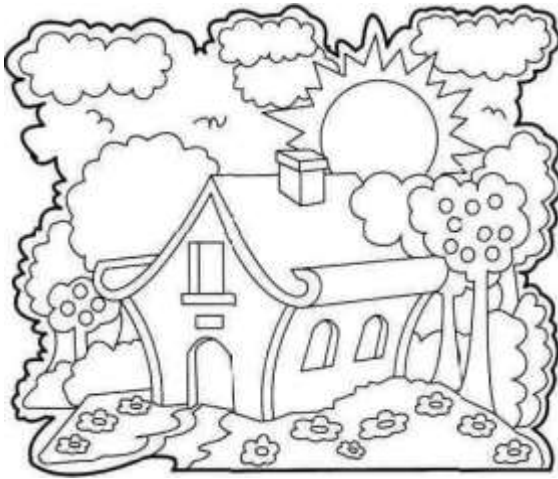
## **JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN VISUAL**

“El afinamiento de la percepción visual y auditiva constituye un requisito importante para que el niño reconozca con facilidad oraciones, palabras, sílabas y letras durante el aprendizaje de la lectura. Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres”<sup>33</sup>. Ejemplos a continuación.

---

<sup>33</sup> DECROLY, Ovidio, La actividad intelectual motriz por medio de los juegos educativos.

**Colorear.-** Algunos profesores y/o padres de familia, ceñidos a los criterios de la Escuela Antigua, todavía tratan de imponerse sobre el niño y obligarle a pintar lo que su mente y razonamiento adulto percibe. No admiten que el niño creativamente pinte de otros colores. No conciben que el niño deba actuar en libertad, según sus propios sentimientos y entendimientos.



Con la imposición, lo único que se logra es castrar su creatividad, impedir su desarrollo autónomo. En el juego, con mucha razón, el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar. Pintar, dibujar, para él es jugar.

### **Descubrir dibujos diferentes.-**

Presentar al niño láminas con dibujos en serie, entre los cuales uno varía en forma, color, tamaño o posición. Que identifique el dibujo diferente.







### **Reto:**

En este dibujo reflejado hay 6 diferencias que tienes que descubrir.

¿Lo puedes lograr en menos de un minuto?

### **Identificación de propiedades**

Pedir al niño que observe los objetos que hay en el aula (carpetas, reloj, pizarra, tiza, mapas, cuadros, etc.) para que identifique en ellos las propiedades de forma, color y tamaño.

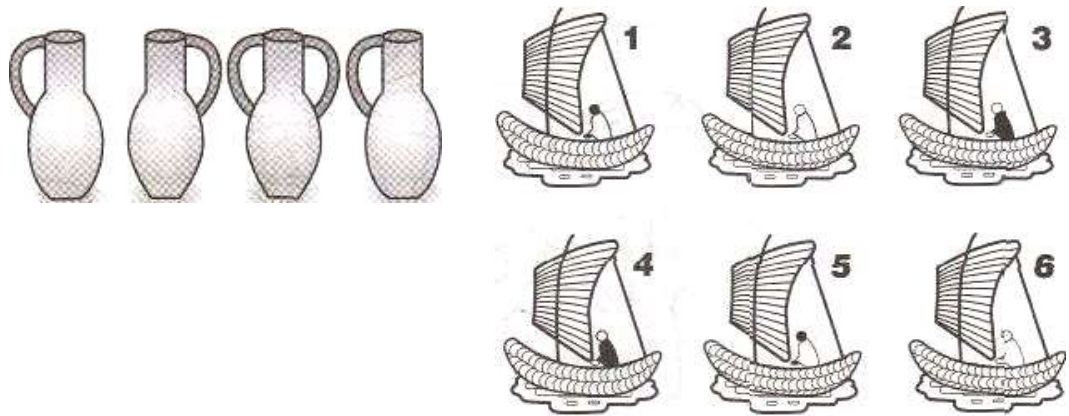


Vamos a ver cuánto te demoras en encontrar entre todas estas pelotas dos que sean exactamente iguales

### **Identificar dibujos iguales**

Los niños observan una lámina con una serie de dibujos entre los cuales sólo dos son iguales.

Mira bien y hallarás las dos figuras que son exactamente iguales,



### Observación de láminas

Presentar al niño una lámina motivadora. Éste observa y enumera los elementos que aparecen en ella. Indica luego las cualidades de los objetos y seres observados y dice las acciones que realizan las personas o animales.



### Ordenar Figuras y objetos según su tamaño

Luego de observar, manipular y clasificar objetos diversos (pedrecitas, semillas, botones, hojas, figuras recortadas, bloques lógicos, etc.), el niño está en condiciones de ordenar los objetos de acuerdo a criterios

establecidos por él mismo. Por ejemplo: podrá ordenar las semillas, piedrecitas, hojas, botones, etc., del más grande al más pequeño y viceversa.

### **Reconocer figuras geométricas en objetos**

El niño identifica las formas básicas (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo) en los objetos que observa. Por ejemplo: reconoce el círculo en las ruedas de una bicicleta; el rectángulo, en los cuadernos, libros, puertas, ventanas, etc.

### **JUEGOS VISUALES - MOTORES**

Las actividades de coordinación visomotriz tienen como característica fundamental la introducción del " objeto" su manipulación y utilización, estos ejercicios persiguen no solo un conocimiento del esquema corporal sino cierto control y dominio del mismo, en relación con los objetos sobre los que actúa y el espacio sobre el que tiene lugar la actividad. Así mismo suponen la representación mental de la acción antes de realizarla. Se podría definir como la sucesión ordenada funcional y precisa de movimientos ojo-mano, ojo-pie.

Implica un funcionamiento adecuado de los órganos visuales y una actividad reguladora del sistema nervioso central para que se produzca una respuesta adecuada.

Para el niño el objeto es siempre algo atractivo de conocer sobre todo al principio, al mostrarlo dejarlo que se familiarice con el que lo manipule a su disposición lo que vayamos a utilizar (aros, conos, fichas, cubos, figuras) sin darle ninguna regla.

1. Enhebrar cuentas (collarines, pasados)
2. Realizar movimientos o figuras (geométricas) empleando sólo la cabeza.
3. Hacer juegos de dibujos en el aire.
4. Realizar juegos de dedos con ambas manos (moviéndolas al estilo Witsy araña)
5. Actividades con papel, picado, rasgado.
6. Realizar modelado en plastilina, cerámica fría.
7. Realizar seguimiento de líneas, caminos o laberintos.
8. Cortar trayectorias, o contornos.
9. Unir puntos.
10. Juegos de manos, con el compañero: aplaudir, chocar.
11. Patear la pelota hacia una dirección.
12. Caminar sobre una línea recta, curva, quebrada, etc.
13. Empujar, con el pie, un objeto rodante sobre una línea.

## **Ejercicios sencillos”<sup>34</sup>**

### **Flexibilización de dedos**

El docente orientará al niño para que realice con los dedos, los siguientes ejercicios:

- Abra y cierre acompasadamente una y otra mano y luego ambas a la vez.
- Levante y baje uno por uno los dedos, empezando con el índice, con la palma de la mano colocada sobre una superficie plana.
- Imite la acción de tocar castañuelas, piano, flauta, guitarra, etc.

### **Movimiento de hombro, brazo y mano**

Mediante juegos, el docente motivará al niño para que:

- Haga girar sus brazos uno por uno ambos a la vez, hacia adelante, atrás, a la derecha y hacia la izquierda.
- Ejecute movimientos ondulados con los brazos, imitando el vuelo de los pájaros a diferentes velocidades, en respuesta a preguntas: ¿Cómo vuela la paloma? ¿Cómo vuela el colibrí?
- Salte la cuerda individualmente, o en grupos.

---

<sup>34</sup> CAUSI, Teodoro, Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil. Editorial Abedul, Lima, 2001.

- Imite acciones como remar, manejar un carro, cortar hierba con un machete, pintar una pared, etc.
- Haga girar un aro de alambre o madera manteniendo los codos pegados al cuerpo, de izquierda a derecha y viceversa, con movimientos lentos y rápidos.
- Ejecute movimientos de rotación de la muñeca. Haga girar la mano sobre la articulación de la muñeca, en todas las direcciones: arriba, abajo, de izquierda a derecha y viceversa. Inicie estos movimientos con una mano, luego con la otra y con las dos a la vez.
- Imite diversas acciones: envolver el trompo, lustrar los zapatos, escobillar la ropa, frotar un objeto, planchar la ropa y oteas.

### **Rotación con dedos**

El niño debe ejercitar movimientos de rotación antes de trazar círculos y semicírculos. Por ejemplo:

- En una caja de arena: hacer círculos y trazos libres, con un dedo o con varios a la vez. Estos ejercicios pueden ser acompañados por canciones o rimas, por ejemplo:

- a) "Este nidito, muy bien hechecito, lo hicieron los pajaritos, para sus hijitos".
- b) "Una pelota grande y otra chiquita".

## **El gallito ciego**

Organización. Todos los jugadores forman un círculo tomados de las manos.

Uno de ellos, "el gallito ciego", se coloca al centro con los ojos vendados.

Desarrollo. Los del círculo giran haciendo ronda, hasta que el "gallito" da tres palmadas, rompe la cadena y se dispersan los jugadores. El ciego señala un punto cualquiera y el jugador señalado debe aproximarse a él, y si el gallito acierta el nombre palpándolo con las manos, éste será el nuevo, ciego. En caso contrario, prosigue el juego,

## **El rescate**

Organización. Los jugadores se dividen en dos bandos que formarán en columna de a uno con numeración sucesiva. A cuatro o cinco metros delante de las columnas, se marcará una línea que será la meta.

Desarrollo. Los números uno y dos de cada columna, a la señal de partida cargarán en silla de manos a los tres, llevándolo hasta la meta. Allí se quedarán los uno, volviendo los restantes para traer a los cuatro, quedándose los dos, luego los tres, cuatro, etc., hasta el último. Resulta ganador el equipo que termine primero la traslación de todos sus jugadores. En este juego, se imita el rescate de un incendio, los niños hacen las sillas-mano.

## **RECURSOS Y MATERIALES PARA LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ.**

### **Juegos para mejorar la atención del niño**

La capacidad de atención es diferente entre un niño y un adulto saludable. Una peculiaridad del proceso cognoscitivo infantil es la capacidad de atención activa. Esta capacidad permite prestar atención a la información necesaria ignorando las distracciones. La capacidad de atención activa se amplía entre los cuatro y siete años. Es por esto, que si bien la atención puede ser ejercitada y potenciada en todas las edades, ese sería el mejor período para hacerlo.

La única manera de potenciar y ejercitar la atención de una forma entretenida es por medio, de nuestro querido e imprescindible amigo: el juego.

Les mostraremos juegos que permiten trabajar y entrenar de una manera bien específica esa capacidad.

### **LABERINTOS PARA NIÑOS**

Los Laberintos son un lugar muy especial, sobre todo para los niños, provocando en ellos un mágico poder de atracción, los niños reaccionan de modo espontáneo ante un laberinto que no ocurre lo mismo con los adultos, internándose sin preguntar que son esas formas, sin ningún miedo, entrando y saliendo, saltando o corriendo sin ninguna represión o impedimento.



Ellos son maestros a la hora de inventar nuevas posibilidades de diversión, es interesante ver y anotar los juegos que se les van ocurriendo a los niños.

El juego preferido por los niños, es correr un laberinto, Correr por un laberinto desarrolla enormemente la psicomotricidad y el equilibrio corporal, correr o hacer juegos dentro de un laberinto es una experiencia muy especial para ellos, el laberinto es un sencillo aparato de gimnasia un desafío que seduce a los niños.

El Laberinto es una herramienta perfecta para todos los profesionales que trabajen con niños,(guarderías, escuelas, centros de ocio, hospitales infantiles, ludotecas, etc). Un espacio donde los niños puedan experimentar y disfrutar un elemento para su desarrollo corporal y personal.

## JUGAR EN UN LABERINTO

Dentro de un laberinto se pueden desarrollar infinidad de juegos, aquí algunos ejemplos.



La contrarreloj; Quien tarda menos en recorrer el laberinto.

La gallinita ciega; El que va delante coge la mano al que lleva los ojos tapados y lo va guiando por el laberinto.



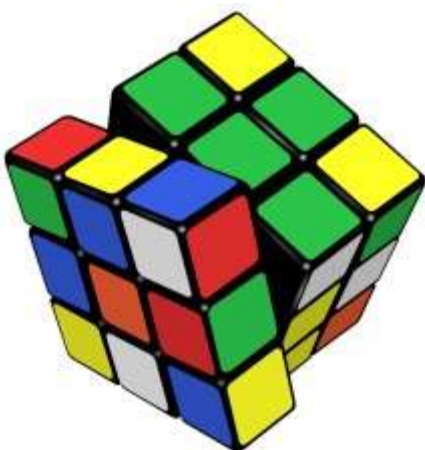
La esfera;

Se hace rodar por el laberinto una bola con ayuda de un palo o escoba.



Laberinto de color;

Ir poniendo parches de colores (Huella de pies, círculos) hasta el centro del laberinto.



- **Cubo de Rubik o mágico**

Se trata de un conocido rompecabezas cuyas caras están divididas en cuadros de un mismo color sólido cada una, los cuales se pueden mover. El objetivo del juego consiste en desarmar la configuración inicial

en orden y volverla a armar. Con este juego se está trabajando la parte de discriminación y agudeza visual.



- **Familia de cartas o Parejas del Mundo**

Se juega con un mazo de cartas, las cuales se reparten según la cantidad de participantes y se tratan de hacer parejas con cartas que estén relacionadas por su contenido (casi siempre imágenes).

Parejas del Mundo, un clásico de los juegos de naipes infantiles. Este juego de cartas apareció a mediados o finales de los años 60 y pronto se haría muy popular entre los niños de la época. El juego consistía en juntar el mayor número de parejas completas; la colección se componía de 32 cartas y estaba indicado para 2 o más jugadores. Este juego era habitual en los recreos de los colegios, en las casas junto a familiares o amigos. A esta baraja tuvo una gran competidora, "Familias del Mundo" otro juego que llegaría a convertirse en otro clásico del entretenimiento infantil. En este juego se trabaja con la asociación visual.



- **Dominó**

El **dominó** es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados,

cada uno de los cuales lleva marcados de uno a seis puntos, o no lleva ninguno. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en el que hay 81 piezas, o lo que es lo mismo 9 palos en lugar de 6. En este juego se ejercita también la asociación visual, la agudeza y la discriminación visual.



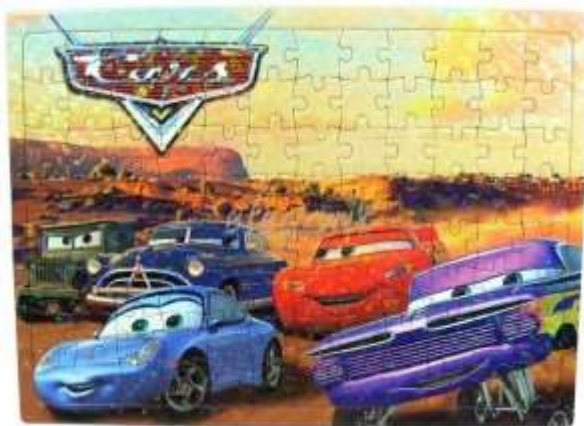
- **Lotería**

Consiste en un grupo de barajas con figuras determinadas y varios cartones que contienen un número determinado de éstas figuras ordenado al azar (ej. 9, 12, 16). Los jugadores toman cartones y uno de ellos además, previo a haber

revuelto perfectamente el mazo, va sacando una a una las barajas y dándole su nombre, a esto se le llama en México, "cantar las barajas" o "echar la baraja" o simplemente "cantarlas" o "echarlas". A medida que se van "cantando" las barajas los jugadores apuntan en sus cartones las que van teniendo. Gana el primero que llene un cartón, es decir que todas las figuras de éste hayan salido y obviamente el jugador se haya dado cuenta, pues si no se dice que "se le pasaron" y el juego continúa hasta que se dé cuenta o alguien más llene su cartón. Es común que existan metas intermedias como el primero que logra una figura al centro del cartón (en caso de que éste tenga una figura central ej. cartones de 3x3 o 5x5 figuras), a esto se le llama

"Bolazo" y otras metas intermedias pueden ser para el primero en lograr "cuatro esquinas" o "raya" en un cartón particular. \*

Se practica la agudeza y discriminación visual.



- **Puzzle**

Un juego de piezas planas cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos. Aquí se está

trabajando con la asociación e integración visual.



- **Super Canica**

Lleva una dos y tres canicas por el camino sin caer, contando puntos por cada turno. En este juego se trabaja con el seguimiento visual.



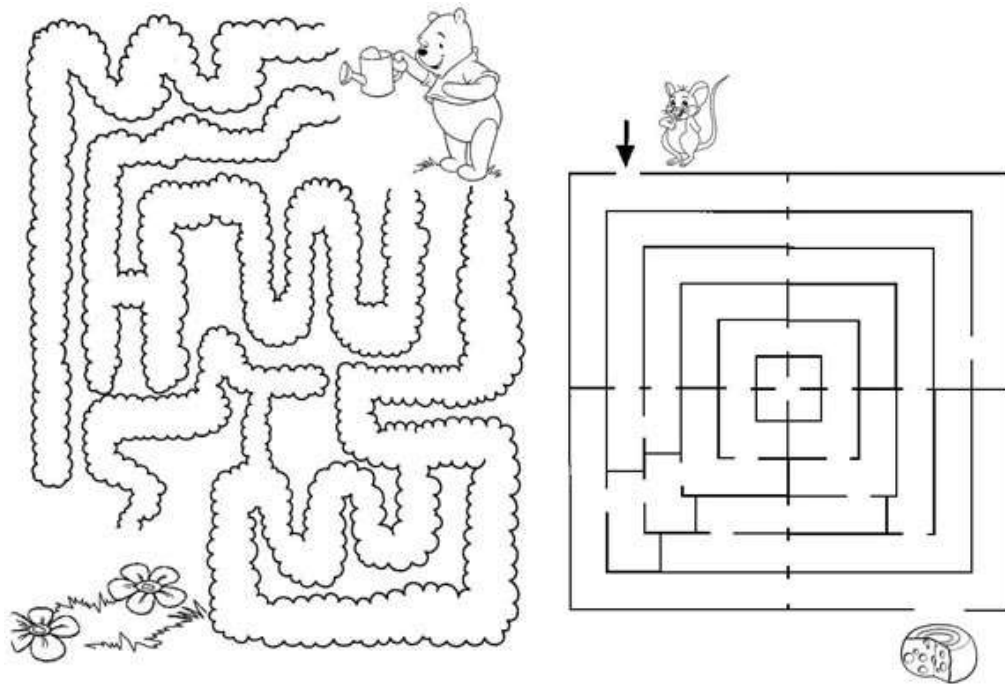
- **Contrastes**

Es un juego en el cual hay que buscar las diferencias entre dos imágenes.

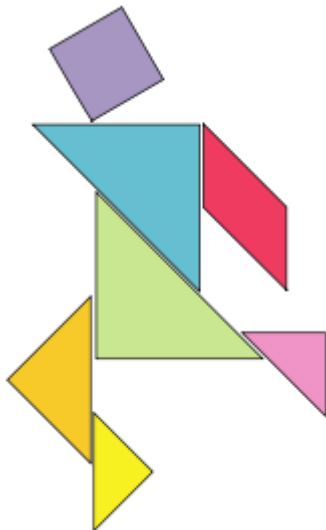
Se ejercita la percepción de diferencias.

Estos son sólo algunos ejemplos, porque hay muchísimos juegos que cumplen con el propósito de mejorar la atención de los niños.





- **Juego chino: El Tangram**

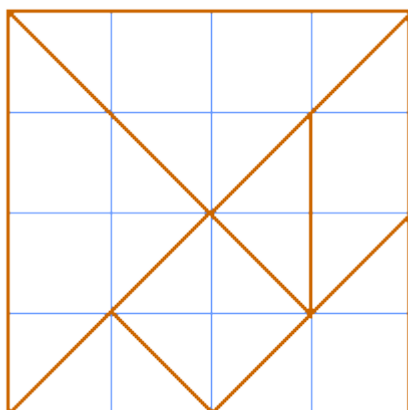


El Tangram es un puzzle compuesto por un conjunto de piezas que se obtienen al fraccionar una figura plana y que pueden acoplarse de diferentes maneras para construir distintas figuras geométricas.

Es un juego chino, el origen del nombre tiene varias versiones, la más difundida y aceptada habla de que esta palabra fue inventada por un inglés que juntó el vocablo cantonés "tang" que significa chino, con el vocablo latino "gram" que significa escrito o gráfico. Una segunda versión dice que el origen del juego se remonta a los años 618 a 907 D.C, época en la que reinó en China la dinastía Tang de donde se derivaría su nombre.

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

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



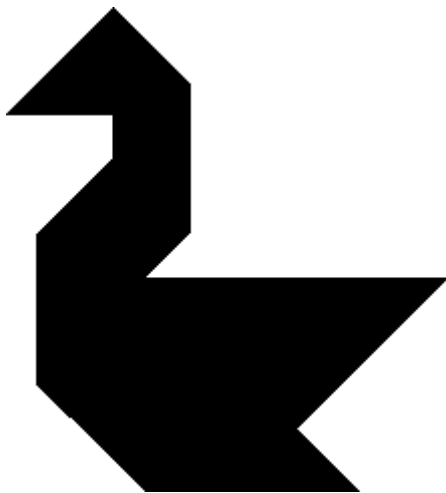
El TANGRAM (七巧板) es un juego popular de origen chino, muy antiguo, que consiste en 7 piezas (hay diferentes versiones):

- 1 cuadrado
- 2 triángulos grandes
- 1 triángulo mediano
- 2 triángulos pequeños
- 1 trapecio

A partir de las cuales se pueden realizar multitud de figuras de características diversas: animales, personas, barcos, figuras abstractas, ... A parte de tratarse de un juego más bien divertido, emplearse en su práctica

facilita la estimulación de diferentes habilidades de carácter clave para el aprendizaje, en este sentido podríamos citar las siguientes:

- Orientación espacial
- Estructuración espacial
- Coordinación visomotora
- Atención
- Razonamiento lógico espacial
- Percepción visual
- Memoria visual
- Percepción de figura y fondo



Estas serían las habilidades que más fácilmente se pueden estimular mediante el juego del Tangram. En su uso nosotros realizamos diferentes fases, teniendo en cuenta que lo solemos utilizar con niños con dificultades en el manejo del espacio:

1. *Reproducción de la figura con la solución delante* (como en el primer dibujo), es decir que en el dibujo se ve claramente cuáles son las piezas que debe colocar y donde. En esta primera fase estaríamos trabajando claramente: coordinación visomotora, atención y orientación y estructuración espacial.
2. *Reproducción de la figura sin la solución* (dibujo del pato). En esta fase ya entra más en juego la percepción visual y el razonamiento espacial, al



mismo tiempo que seguiríamos potenciando los mismos aspectos que en la primera fase pero de forma más compleja.

3. *Reproducción de la figura sin la solución y posterior reproducción sin estímulo visual*, es decir, de memoria. Esta fase resulta evidentemente la más compleja, puesto que aparte de requerir una mayor estructuración espacial y el trabajo de todas las habilidades antes descritas potencia la memoria visual de formas.

La evaluación del empleo de este juego resulta muy satisfactoria sobretodo con niños y niñas con problemas de tipo disgráfico (mala letra), ya que potencia diferentes habilidades que inciden en el correcto desarrollo de la escritura, como son el desarrollo del espacio o la coordinación visomotora, resultando recomendable en la mayoría de casos también el trabajo de la psicomotricidad gruesa, sobre el cual ya hemos hablado en otros artículos. Vistas las ventajas que implica el uso del juego Tangram, conviene tener presente además que se trata de un juego muy económico y fácil de encontrar, al mismo tiempo que también se lo puede fabricar uno mismo.

## LA PRE - ESCRITURA.

### CONCEPTO

“La actividad gráfica es un acto de tipo voluntario que podemos efectuar cuando poseemos determinadas características desarrolladas. Aprender a escribir es aprender a organizar ciertos movimientos que nos permiten reproducir un modelo. Es el efecto de hacer confluir dos actividades; una visual, que nos llevará a la identificación del modelo, y otra psicomotriz, que nos permitirá la realización de la forma. La evolución de la actividad gráfica va desde el aprendizaje voluntario hacia la automatización de una realización libre, en la que el pensamiento se expresa de modo directo por la inscripción”<sup>35</sup>.

Para que el niño pueda realizar este tipo de actividad, es necesario que posea:

- a) Una maduración al nivel- global y segmentario de los miembros.
- b) Una buena organización del espacio, el tiempo y el ritmo. El control de los movimientos de la escritura se ejerce desde una doble dimensión: temporal y espacial. El aspecto espacial consiste en poder dirigir un movimiento en la dirección elegida y si hay necesidad, rectificarlo. El aspecto temporal le permite poder anticipar, interrumpir, lentificar y

---

<sup>35</sup> FAY, Dalmar, GAITÁN, Susana y otros. *Pensando la transformación de la educación en el Nivel Inicial*. Ed. Homo Sapiens Ediciones, Rosario-Argentina, 1997.

volver a realizar el movimiento. No podemos olvidar el ritmo en la realización de la escritura, que el niño debe percibir como tal.

“Fisiológicamente, lectura y escritura son procesos que requieren algunas habilidades diferentes, si bien la función sensoperceptiva de base es la misma. Fundamentalmente es la necesidad de una destreza manual y motórica para representar signos gráficos, la que distancia el proceso lector del proceso escribano. Así pues, antes es leer y después escribir; y en esta etapa toda ejercitación sensoperceptiva redundará en ambos procesos, pero será también necesario, para la escritura, favorecer la coordinación óculo-manual y la motricidad fina”<sup>36</sup>. Por lo tanto a la hora de llevar a cabo un método de lectura, tendremos que tener presente el paralelismo existente con el método de escritura, analizando y reflexionando conjuntamente sobre estos procesos. Es en esta etapa donde se debe iniciar este aprendizaje, sobre el cual se irán construyendo la mayoría de las experiencias y conocimientos futuros e iniciar al niño para llegar a un buen aprendizaje de la escritura.

Los problemas que generalmente surgen más tarde: letra ilegible, inversiones, desaparición de letras..., hacen pensar que si el niño hubiese adquirido una buena coordinación ojo-mano, una buena maduración tónica, un hábito de atención respecto a lo que está realizando y un buen dominio del espacio, quizá no habrían surgido.

---

<sup>36</sup> DISEÑO CURRICULAR DE CORRIENTES. «Educación Inicial.» <<http://atila.meye.gov.ar/rffde/cabjur/cabcn/discurri/inicial/logros.html>>. 19/03/99.

## EVOLUCIÓN DE LA PRE-ESCRITURA

“Los primeros trazos que el infante es capaz de dibujar en un papel constituyen una producción espontánea, que irá evolucionando paralelamente a la maduración global del niño, hasta llegar al dominio de la escritura. En la evolución del grafismo se distinguen dos fases principales, perfectamente diferenciadas: la fase *pre-escritora*, que abarca desde los primeros meses de vida hasta los cinco años, aproximadamente, y la fase propiamente *escritora*, que discurre entre los cinco y los doce años y prosigue en la etapa final o *post-caligráfica*. En la fase pre-escritora, la producción gráfica consiste en garabatos y dibujos, sin que aparezcan aún signos relacionables con la escritura”<sup>37</sup>.

Es a partir de los cinco años cuando, al iniciarse la fase escritora propiamente dicha, es posible comenzar a diferenciar el dibujo de la escritura como dos técnicas gráficas independientes. A partir de entonces, la escritura evolucionará, poco a poco, hasta llegar al nivel de automatización - escritura *automatizada*-, que suele conseguirse hacia los once o los doce años.

Dentro de la etapa escritora, los especialistas suelen distinguir, a su vez, tres sub-etapas distintas: la fase *pre-caligráfica*, que discurre entre los cinco y los

---

<sup>37</sup> CASTANEDO Celedonio, 2da Edición oct/98. Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Evaluación e intervención. Ed. CCS.Madrid.

siete años, la fase *caligráfica*, que se desarrolla entre los ocho y los doce años, y la fase *post-caligráfica*, que se inicia a partir de los trece años.

i. **La fase precaligráfica**<sup>38</sup>

A los cinco años, el niño no está en posesión aún de todas las adquisiciones motrices indispensables para alcanzar un buen nivel de escritura. Como necesita tener la mirada muy cerca de la mano, para ir dirigiéndola, tiende a colocar la cabeza muy baja al escribir, cargando el peso del tronco sobre la mesa a través del antebrazo. Acompaña el movimiento de la mano con todo el cuerpo, con dificultades para mantener el equilibrio en muchos momentos, ya que carece todavía de suficiente inmovilidad estática corporal.

Mientras aprende a realizar los primeros ejercicios de grafía, va cambiando de postura continuamente. Hace con la musculatura más esfuerzos de los que son necesarios para escribir, y no puede mantener mucho tiempo la posición sin fatigarse. A menudo, llega incluso a trabajar de pie, con los brazos apoyados sobre la mesa. Coge el lápiz con bastante corrección, y no tiene problemas de orientación para situar el grafismo en el papel. Suele colocar la hoja frente a sí mismo, pero sin ninguna inclinación. El resultado de todo esto es una escritura típica de los cinco años, muy lenta y como suelen definirla algunos autores, «abollada».

---

<sup>38</sup> FORNASARI DE MENEGAZZO, Lilia. «Reformas, Nuevos paradigmas y temas de la Educación Infantil» <<http://www.worldbank.org/children/basico>, Lilia.htm>.

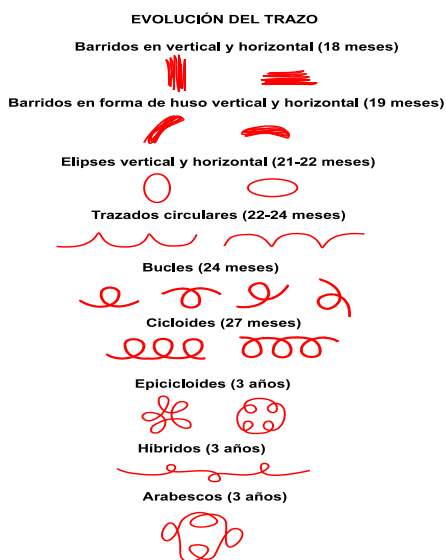
Al cumplir los seis habrá realizado, aparentemente, pocos progresos todavía, y en su escritura aparecerán muchas disgrafías. Toda su atención sigue estando centrada en hacer corresponder los trazos que va ejecutando en el papel con los trazos percibidos, y no alcanza aún a captar la correspondencia directa que existe entre el signo y la cosa significada, algo que ya ha logrado en el dibujo. Las curvas de las letras no revelan todavía un movimiento flexible y continuo, y las figuras gráficas se cierran con ángulos vivos, producidos por cambios bruscos de dirección. Tampoco hay suficiente habilidad para coordinar los encadenamientos musculares necesarios para conseguir un trazado de curvas ágiles.

Es importante que en estos años practique regularmente los ejercicios caligráficos, a fin de que en los próximos pueda iniciar la etapa caligráfica habiendo adquirido ya un cierto control en el dominio de los movimientos básicos.

### **EVOLUCIÓN DE LOS PRIMEROS TRAZOS: *GRAFISMOS ESPONTÁNEOS Y FORMAS PERFECTAS.***

“Los primeros trazos, al principio, surgen en el niño de manera espontánea, sin intención de reproducir el medio visual circundante; los realiza porque le producen una sensación agradable. Su evolución se debe considerar a través de los tres niveles de la actividad gráfica: el motriz, que permite la realización de los movimientos; el perceptivo, que se manifiesta por el progresivo control visual de los trazados, y el representativo, que se pone en marcha a través de

la función simbólica y se caracteriza por la objetivación del acto gráfico; éste último nivel permitirá realizar las diferenciaciones entre el dibujo y la escritura<sup>39</sup>.



### Nivel motor

“El nivel perceptivo del acto gráfico se comprueba cuando se empieza a ver que el niño deja de interesarse en su gesto y empieza a preocuparse por su trazado; es decir, en el resultado del gesto. Hasta este momento el ojo seguía a la mano comprobando el trazo, a partir de este

período (alrededor de los dos años) el ojo será el que guiará a la mano.

El control perceptivo posibilitará el nacimiento de las primeras formas y representaciones. Este control evoluciona a partir del mejoramiento continuo del control motor, la aparición de la dominancia lateral (que se deduce por la desaparición de la simetría primitiva), la progresiva coordinación ojo-mano y la aparición de la función simbólica<sup>40</sup>.

Las primeras formas surgen por este orden; hacia los dos años y cuatro meses aparece el círculo cerrado; éste se diferencia del trazado circular porque se

<sup>39</sup> DAVIDOV, V. V. MARKOVA, A. K. y LOMPSHER, J., La formación de la actividad docente de los escolares. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1982

<sup>40</sup> GARCÍA CARRASCO, Joaquín. *Fundamentos y sentido de la educación preescolar*. Ed. Santillana, Madrid, 1986.

ejecuta de forma más lenta, se trata de un trazado controlado y se corresponde con el nivel perceptivo del acto gráfico, pero procedente del trazado circular.

Hacia los dos años y seis meses aparece el cuadrado; a los dos años y siete meses, el rectángulo. Alrededor de los tres años realiza la espiral; ésta se caracteriza por ser una curva de amplitud controlada que exige un cuidado permanente de su realización.

Alrededor de los tres años interviene un control más complejo. El niño puede realizar la doble rotación de sentido positivo y luego de sentido negativo; esta conquista hace posible la realización de híbridos y arabescos. En estos momentos podríamos considerar que el niño posee todo el alfabeto gráfico espontáneo que le permite llevar a cabo cualquier trazado, pero ha de lograr todavía algunas adquisiciones: el sentido de rotación (positivo y negativo) y el de traslación (hacia la derecha o la izquierda, hacia arriba o abajo) de sus trazos en el espacio gráfico.

Además, por lo que se refiere a la representación de figuras perfectas, la edad de tres años se señala como el comienzo de esta realización. El cuadrado, el círculo, el rectángulo, el rombo, etc., realizados de forma perfecta, aparecen mucha más tarde, cuando el niño posee perfectamente desarrollados el control motor, el perceptivo y el representativo, y tiene integradas las nociones del espacio topológico y euclidiano.



Los estudios realizados por Piaget y Gesell demuestran que el niño realiza el círculo perfecto a partir de los cuatro años; más tarde, el cuadrado y el rectángulo; alrededor de los cinco-seis, el triángulo, y entre los seis-siete, el rombo.

J.E Azcoaga, en su teoría acerca de las alteraciones del aprendizaje escolar plantea que aunque en el aprendizaje de la lectoescritura se incluyen procesos fisiológicos, psicológicos y pedagógicos, los primeros sólo pueden advertirse en las alteraciones del aprendizaje. Para su análisis, divide el proceso de escritura, atendiendo a los aspectos de su contenido, en automática (semántico-sintáctico) y comprensiva (semántico- gramatical). Además describe niveles de aprendizaje para cada tipo, reconociendo cuando el niño se enfrenta a la lectoescritura, se encuentra en el período de desarrollo cognitivo preoperatorio, Según Piaget.

## **EVOLUCIÓN DEL GRAFISMO EN LA EDAD ESCOLAR**

Cuando se sienta para dibujar, el niño de cinco años mantiene el tronco perfectamente erguido, y en esta posición puede permanecer durante un período de tiempo mayor que medio año atrás. Sin embargo, más tarde o más temprano acaba apoyando todo el peso del cuerpo sobre la mesa. Habrá mejorado, en cambio, en comparación con el período anterior, al situar correctamente el papel en relación al eje corporal: dejando tres cuartas

partes de la hoja a su derecha o a su izquierda, respectivamente, según sea diestro o zurdo.

Aunque en la boca y en la otra mano aparecerán todavía sincinesias, maneja el lápiz con bastante seguridad y domina mejor la continuidad del trazo. Además, ha mejorado también la proporción y la distribución de los grafismos en la superficie del papel. A partir de esta edad, los rasgos son más firmes y elaborados, los dibujos mejor orientados, y mejor integradas y relacionadas las figuras en ellos representadas.

Cualquier progreso en este apartado del desarrollo psicomotor debe ser ahora muy celebrado, ya que de no haber alcanzado estos niveles madurativos, las perspectivas de iniciar al niño en el aprendizaje de la escritura si situarían en un horizonte muy lejano.

#### **a. Discriminación visual y organización espacio-temporal**

“La agudeza visual, es decir, saber diferenciar las orientaciones de los dibujos, de las letras, diferenciarlos, etc., es un objetivo prioritario del currículo de la Educación Infantil, y no sólo de la comunicación lingüística. El éxito en el aprendizaje de la lectoescritura se logra trabajando la percepción-discriminación visual en relación con el lenguaje escrito”<sup>41</sup>. El entrenamiento de la capacidad de percepción y agudeza visual es un proceso continuo que

---

<sup>41</sup> BRITO FERNÁNDEZ, H. Y col. “Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos” Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1987

empieza en el momento del nacimiento, y que se va ejercitando constantemente.

Para que el programa de desarrollo de la discriminación visual sea eficaz, ha de integrarse con el resto de habilidades (auditivas, de lenguaje, etc.), ha de adaptarse a las características individuales de cada niño, ha de graduar claramente las actividades, el educador ha de ir corrigiendo al alumno sobre la marcha, y las actividades siempre deben ir acompañadas de expresiones y descripciones verbales.

Los **objetivos** son:

- Desarrollar la discriminación visual de formas, tamaños y colores. Por ejemplo, presentar a) niño cubos de diferentes tamaños y pedirle que los ordene de mayor a menor.
- Desarrollar la constancia perceptiva visual. Por ejemplo, presentar al niño dos muñecos o dos situaciones y que diga en qué se diferencia uno del otro.
- Desarrollar la percepción figura-fondo. Por ejemplo, dar al niño encajables y pedirle que los coloque.

- Desarrollar la orientación espacial. Por ejemplo, trabajar la derecha y la izquierda.
- Desarrollar la organización temporal. Por ejemplo, enseñar al niño a diferenciar el día de la noche.

### **b. Grafomotricidad**

Esta materia pertenece también al lenguaje escrito. En esta etapa es lo que más se trabaja, ya que el niño no sabe ni leer ni escribir a estas edades.

La *grafomotricidad* es el conjunto de procesos motorices que intervienen en la actividad gráfica (por ejemplo, la caligrafía). No se pretende enseñar al niño a escribir, sino prepararlo para que posteriormente aprenda sin ningún tipo de problema. Para ello, debemos desarrollar las destrezas y habilidades implicadas.

Para su aprendizaje, el educador debe tener en cuenta la maduración del niño.

Hasta los cinco años se pondrá el énfasis en las actividades de control global (dominio del cuerpo) y, a partir de los cinco años, se ejercitará un control motor más diferenciado (educación de la mano, educación visual, etc.).

Los **objetivos** que se desea alcanzar son:

- Conseguir un adiestramiento de brazos, manos y dedos que permita la producción de mensajes gráficos.
- Adquirir un adiestramiento de manos y dedos que posibilite el progresivo dominio del trazo y de los signos gráficos.

Para la consecución de estos objetivos, lo mejor es practicar con el recortado, hacer bolitas de papel con los dedos, pintar con los dedos, etc.

“La *grafomotricidad* constituye un aspecto específico de la educación psicomotriz, que permitirá al niño llegar en la edad escolar al dominio del grafismo. Se habla de *grafismo*, en este caso, haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen por finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos -las *letras*- convencionalmente establecidos: la escritura. La posibilidad de escribir que tiene el niño es resultado de su desarrollo evolutivo global, determinado tanto por su evolución neurológica -este aprendizaje está condicionado, neurológicamente, por la maduración de las fibras nerviosas- como por los mismos progresos que se van acumulando en un triple plano, psicomotor, afectivo y social”<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> FERRÉS FONT, Josefina. «La formación inicial del profesorado y las nuevas tecnologías aplicadas a la pedagogía.»JEFF@ELYOTE.UDG.ES

El desarrollo motor es, pues, un factor esencial en el aprendizaje de la escritura, cuya adquisición requiere del individuo un adecuado tono muscular, buena coordinación de movimientos, buena organización del espacio temporal y el progresivo desarrollo de la habilidad en los dedos de la mano. Asimismo, influyen también su evolución afectiva y las condiciones socioculturales del medio familiar, éstas actuando como motor de arranque, haciendo que el niño llegue a sentirlo como una necesidad básica para integrarse en su entorno cultural.

En la actualidad se considera que la educación psicomotriz, aplicada desde los primeros años, favorece este aprendizaje, ya que su objetivo básico es propiciar la disponibilidad corporal necesaria para cualquier actividad mental. Quedando incluida dentro de su mismo ámbito, la psicomotricidad aparece como un aspecto que posee, sin embargo, su propia especificidad, si bien condicionada por completo a la evolución psicomotriz global del niño.

## **EL PERFIL DEL MAESTRO EN EL DESARROLLO DE LA PREESCRITURA**

Si bien es cierto que en las manos del docente reposa la mayor responsabilidad en la formación de sus estudiantes, también lo es el hecho de que le corresponde orientar procesos muy complejos para el niño y el adolescente, como lo son la lectura y la escritura. Estas competencias deberán proveer al joven de herramientas que repercutirán notablemente en

su vida futura. En este sentido, señala Chartier (2004) que “es urgente y necesario educar para toda la vida ya que la educación apunta no sólo a los niños, sino a los adultos en que se van a convertir” (p. 35).

Ahora bien, no es en esta “responsabilidad” donde radica la debilidad. La gran dificultad se encuentra en que muchas veces el propio docente, en el transcurrir de su vida académica, profesional y personal, no ha logrado proveerse del mínimo de recursos que le permitan distinguirse como un lector o escritor competente. En muchos casos, la falta de práctica en estos procesos lo ha colocado en una situación tan precaria como la de los estudiantes a quienes deberá formar.

Con respecto a las competencias se han realizado muchos análisis. La mayoría de éstos apunta sólo a la carencia de habilidades del niño por la falta del uso adecuado de estrategias de enseñanza por parte del docente, pero “...nadie se atreve a plantear abiertamente el grado de analfabetismo de los maestros y de sus alumnos, la incapacidad para pasar de EL libro (en singular) a Los libros (en plural)...” (Ferreiro, 2001, p. 44).

En este sentido, es importante destacar que las instituciones formadoras de docentes han dedicado grandes esfuerzos para que sus estudiantes reciban la formación teórica necesaria, para comprender con profundidad todas las implicaciones del proceso de lectura y escritura de sus alumnos, pero han

olvidado quizás lo más importante, generar las bases para que el educador logre su propio desarrollo como lector y escritor.

La situación de alarma no es reciente. Con respecto a esta temática, Parra (1995), indica que en el nivel de Educación Superior se promueve, a través del maestro, la capacitación de los niños como productores y lectores de textos escritos. Pero, según esta investigadora, no parece importante dirigir estrategias para fomentar en los docentes la práctica independiente de la lectura y la escritura.

Se considera necesario que el docente realice un auto- diagnóstico, en forma reflexiva, dentro de ese proceso inicial de revisión pedagógica. La revisión de los procesos permitirá al futuro docente corregir las debilidades y evitará trasladar, posteriormente, sus errores a los alumnos. Sobre el particular Legrand (1980) indica, que un maestro competente debe auto-diagnosticarse en forma permanente a través de interrogantes que le permitan analizar la efectividad (o inefectividad) de su práctica docente. La evaluación de sus procesos permitirá al maestro, tomar conciencia de las estrategias que utiliza para desarrollar su propio aprendizaje. En esta forma se iría más allá del análisis frecuente que se hace de las estrategias de enseñanza, para revisar sus estrategias cognitivas y metacognitivas para la escritura, partiendo de una sentencia establecida en el saber popular: “nadie da lo que no tiene”; en consecuencia, el maestro no podrá enseñar lo que no ha aprendido.



En la infancia, la escritura está en vías de formación, sigue un modelo caligráfico escolar de una manera más o menos fiel, de ahí que sea tan importante la buena caligrafía del maestro.

El niño es un gran imitador que además sabe distinguir por intuición las formas bellas o armoniosas de las que no lo son. Por esa razón el docente debe comenzar a encauzar, en él, un juicio crítico y estético.

Es necesario, por otra parte, que el maestro asuma una postura ejemplar, normativa y enriquecedora. Ejemplar porque debe servir de modelo, en este caso, a través de una caligrafía clara y correcta. Normativa, al tener que establecer normas para que los alumnos escriban con letra legible, prolija y espontánea. Finalmente debe ser enriquecedora porque, además de aportar sugerencias, debe enseñar a reconocer y valorar cada tipo de letra a fin de poder seleccionar luego la más adecuada para cada ocasión.

Por perfeccionamiento docente en actividad, la actualización y profundización de contenidos curriculares, metodológicos e institucionales. Comprende una revisión crítica de los problemas que presentan las prácticas pedagógicas y apunta, a través de su análisis, al fortalecimiento de la tarea. Permite construir herramientas para generar procesos de transformación.

## **ASPECTOS QUE INVOLUCRA LA PRE-ESCRITURA**

Para que el niño pueda alcanzar la lectoescritura es necesario que posea:

- Una maduración psicomotriz de los miembros (manos y piernas); recuerde que cualquier movimiento requiere de una exacta regulación del equilibrio y que ésta es más delicada y precisa si el movimiento es pequeño.
- Una buena organización del espacio, el tiempo y el ritmo. El aspecto espacial consiste en poder ejecutar un movimiento en la dirección elegida y, si hay necesidad, rectificarlo. El aspecto temporal le permite anticipar, interrumpir, identificar y volver a realizar el movimiento. La escritura es un ritmo de palabras y el niño debe percibirlo y representarlo como tal.

La escritura no es sólo un juego simbólico, es también el resultado de una acción motriz sobre una superficie impuesta y limitada. Supone pues la intervención, como ya se dijo, de elementos perceptivos y factores de estructuración mental.

Soslayaremos el sistema aferente, ligado a los aspectos perceptivos y a los procesos de elaboración, y nos centraremos en el sistema eferente, no sin antes señalar la complejidad que en este campo supone la escritura por la

cantidad de músculos que intervienen<sup>43</sup> y los mecanismos que implican: inervación, inhibición, etc. Como señala AJURIAGUERRA “todo coincide en mostrar que la escritura es una actividad motriz fina, muy compleja y diferenciada, larga y difícilmente construida y, en consecuencia, frágil.”<sup>44</sup>

## **B. Desarrollo motor y actividad gráfica.**

La motricidad va organizándose y adaptándose de forma gradual muy ligada a las leyes generales de la maduración del sistema nervioso. Según la ley céfalo-caudal el control sobre el movimiento de los miembros superiores es anterior al de los inferiores y de acuerdo con la ley próximo-distal, el control sobre una parte del cuerpo es más tardío cuanto más alejada esté del eje central. De esta forma el niño consigue progresivamente con relación a la ejecución gráfica: el control de la postura, la independencia músculo - brazo, la independencia brazo-mano, la independencia de dedos, la aprehensión de los útiles, la presión sobre los útiles y la coordinación prensión-presión. Paralelamente el tono, la fuerza, la localización de movimientos y la velocidad se van perfeccionando. Todo esto supone haber alcanzado un correcto desarrollo motor general a través de las siguientes fases<sup>45</sup>:

---

<sup>43</sup> Según M. Alfredo Aguayo, en el proceso de escritura intervienen armonizados unos 500 músculos, unos movilizados y otros en quietud para no estorbar a aquellos\*. Cit. por GJON. S.: *Cómo enseñar La escritura*. Magisterio Español, Madrid, 2001.

<sup>44</sup> AJURIAGUERRA. J. de: *La escritura del niño*. Vol. I, Laia, Barcelona, 1999, p. 91.

<sup>45</sup> GOMETZO LONJ. *Rehabilitación en los trastornos de aprendizaje*. Escuela Española, Madrid, 2002, p. 49.

1. **Organización de la “base motriz”**, que supone organización del tono basal y postural, organización propioceptiva y vestibular (reacciones de equilibrio) y desaparición de las reacciones primitivas.
2. **Organización motriz** propiamente dicha que pasa de una integración sucesiva -voluntaria en todas las etapas- a la secuencia automática -voluntaria solo en su comienzo- y, por último, a la integración simultánea.
3. **Automatismos de precisión de lo adquirido**. La economía de esfuerzo va disminuyendo los períodos de latencia, desaparecen los movimientos parásitos -sincinesias y paratonías- y todos los elementos se subordinan a la totalidad. Esta automatización puede realizarse por el ejercicio de la función, por la reacción instintiva que comporta (refuerzo), o bien por una maduración de los aportes de carácter no motor como la perceptivo y bio-social.

Pero, además, una correcta ejecución gráfica implica haber alcanzado un desarrollo muy específico de los músculos finos relacionados con el mantenimiento y movilización del instrumento de la escritura. En este sentido Gómez Tolón indica que el niño debe ser capaz de desarrollar “una pinza término-terminal (incluye una dorsiflexión de muñeca combinada con disociación del índice y oposición del pulgar), con desplazamiento

automático del hombro, coordinación Óculo-manual exacta y una praxis ideatoria (para realizar el bucle), debidamente desarrollada.”<sup>46</sup>

Consecuentemente con lo anterior la preescritura debe estimular y conseguir poco a poco una *independencia segmentaria* de los miembros de las extremidades superiores que permita llegar al desarrollo diferencial de dedos y a utilizar adecuadamente la pinza digital. En este desarrollo la actividad motriz, estimulada a partir del ejercicio libre y provocado, no podrá desatender la progresiva maduración del sistema neuromuscular y sus relaciones con otros aspectos de la personalidad del sujeto.

### **C. Papel de la mano y los dedos**

Hablar sobre la mano es hablar del hombre y sus obras. Esta parte del cuerpo se presenta como un instrumento prodigioso. Defontaine habla de la extrañeza de Valéry porque no existiese un estudio en profundidad de las virtualidades de la mano pero, como, no dejaba de reconocer que sería un estudio sin fin. Como señala este mismo autor (La mano es la intermediaria entre el pensamiento y su realización, sirve de útil para la concreción de ese pensamiento. Lo que el espíritu piensa es la mano la que lo realiza, y el espíritu piensa de acuerdo con las posibilidades de la mano. En el mismo sentido se expresaba Anaxágoras cuando decía: <<El hombre es inteligente

---

<sup>46</sup> GOMETZO LONJ, . . *Rehabilitación en los trastornos de aprendizaje*. Escuela Española, Madrid, 1982, p. 49

porque tiene las manos), completado por Aristóteles: <(El hombre tiene las manos porque es inteligente. Es, pues, a través de las manos como el pensamiento del niño puede encontrar un medio para ejercitarse y desarrollarse.

Pasando ya al campo de la ejecución gráfica, podemos considerar la escritura como un encadenamiento de movimientos que permite realizar dos funciones:

**a) La progresión a través de la línea.** Es una tarea de los grandes músculos del brazo y el antebrazo completada por pequeños movimientos de la mano alrededor de la muñeca;

**b) la inscripción de los rasgos pequeños.** Depende del movimiento de los dedos y de la flexibilidad de la muñeca.

La evolución camina progresivamente hacia una mayor flexibilidad en la muñeca y dedos, y busca alcanzar más precisión en el rasgo por un mejor ajuste del tono muscular y uso de la fuerza.

Desde un punto de vista didáctico resulta interesante en preescolar centrarse en los elementos que intervienen en la inscripción puesto que:

- Son partes que el niño no siempre controla adecuadamente al iniciar el proceso de escritura por ser de las últimas en el proceso madurativo del sistema nervioso.

- La realidad circundante del niño le exige el uso de los músculos grandes del brazo, mientras que son menos las tareas en las que se han de utilizar los músculos relacionados con la motricidad fina.

- La flexibilidad de la muñeca y la independencia y control de los dedos es un factor que influye de forma importante en la ilegibilidad de los escritos.

Dejando aparte la importancia que la mano y los dedos tienen en la reeducación psicomotriz, y concretamente su papel relacional y terapéutico<sup>47</sup>, hemos de considerar que, como instrumentos mecánicos, deben ejercitarse para conseguir la máxima eficacia de cara a la escritura.

En la educación de la mano se ha de seguir el mismo camino que en la corticalización, y su maduración debe venir preparada por toda la educación psicomotriz y, especialmente, por los ejercicios de relajación segmentaria, los ejercicios de independencia derecha-izquierda y de independencia funcional. Se completa de una manera progresiva con los ejercicios de independencia de los dedos, los de control de la presión, los de aprehensión, coordinación, precisión, etc., integrados en situaciones globales.

---

<sup>47</sup> Esta perspectiva es analizada por Defontaine. Obra, Cit. Con un carácter más global, M.L. Ortig también ha señalado la importancia del gesto: *Método de Reeducación psicomotriz. La educación gestual*, Cincel-Kapelusz, Madrid, 1979.

Pero hablar de la mano supone considerar también a los dedos. La inscripción, así como la ejecución de tareas gráficas precisas, exige un dominio de los pequeños músculos de la mano y de la red nerviosa de esta parte del cuerpo. Por otra parte, la escritura supone la utilización de un útil, por lo que hablar de la educación de la mano y dedos se debe vincular necesariamente a la utilización del instrumento y a la realización de gestos concretos.

En este sentido, merece especial atención el desarrollo de la pinza de dedos. Conseguir a este nivel un desarrollo adecuado supone que el niño sea capaz de realizar las siguientes posturas:

- a) **Postura extensora-separadora.** Es la postura utilizada para saber el grado de inclusión del pulgar. Consiste en que el niño sea capaz de elevar el brazo hacia delante con la palma hacia arriba, los dedos extendidos y separados y el pulgar separado al mismo nivel de la palma. Posteriormente lo ha de llevar en la misma posición hacia el lado lateral. Las flexiones de codo, temblores, acercamiento del pulgar, asimetrías en la realización simultánea con los miembros superiores, etc., pueden ser un primer índice de falta de madurez. Particularmente ser significativo a los 6-7 años.
- b) **Postura flexora de muñeca combinada con extensión de dedos.** Se realiza esta posición con el codo en flexión y con el codo en extensión.



La realización de esta postura pretende poner de manifiesto dificultades en la actuación de ciertos músculos de la mano. Su realización es del 46 % en alumnos de cinco a seis años con el codo en flexión, alcanzando el mayor número de éxitos y estabilizándose a partir de 7-8 años.

c) **Disociación índice - resto de los dedos de la mano.** Colocada la muñeca en flexión ( $45^{\circ}$ ) y los dedos en extensión, el niño debe ser capaz de tocar con la yema del pulgar las yemas del resto de 10s dedos. Esta postura la realizan el 40% de 10s niños de 4-5 años y el porcentaje se estabilizará a partir de los 5-6 años en el 70 % aproximadamente.

d) La educación de la mano y dedos pasa por un *desarrollo armonioso del gesto* en base a ejercicios adecuados. A través de ellos el sujeto aprende a analizar sus movimientos y a precisar su gesto. De alguna forma se intenta caminar hacia un mejor ajuste entre intención y acción como medio de adquirir de manera progresiva la precisión que exige la escritura y que supone la ejecución de movimientos bien dirigidos, coordinados y económicos.

Solamente una aplicación sistemática de diferentes ejercicios nos garantiza una preparación suficiente en los músculos de la escritura. Esta aplicación deberá considerar el papel que juegan las sensaciones visuales, táctiles, kinestésicas, etc., así como el valor de la adaptación sensitivo- motriz que eduque la mirada. En este sentido son particularmente interesantes los

ejercicios de lanzar y recibir, puesto que exigen un control del esfuerzo muscular y, en especial, una adaptación ideomotriz que será beneficiosa para la escritura.

## **TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA PRE-ESCRITURA**

La escritura no es un aprendizaje natural ya que requiere por su complejidad la utilización de habilidades no siempre desarrolladas y la integración de determinados elementos kinestésicos. Por ello, cabe abogar por la necesidad de realizar ejercicios preparatorios previos a su aprendizaje sistemático. La experiencia diaria y los estudios que han realizado diferentes autores como Risser, Edder , M .C. Latocky , Telgarden, Wood y Peterson así lo atestiguan. También se hace patente en el desarrollo de la escritura ya adquirida<sup>48</sup>.

Será la didáctica de la escritura la que proporcione estrategias adecuadas que permitan, mediante su graduación y relación con los momentos madurativos, alcanzar el dominio del rasgo y preparar para tal aprendizaje.

Desde esta perspectiva la actuación sobre los preescolares puede desarrollarse de acuerdo a las técnicas que desarrollamos a continuación bajo dos apartados:

---

<sup>48</sup> GARCÍA NUÑEZ J, .A : *Educación para escribir*. Nuestra Cultura, Madrid, 1980, p. 13.

## 1. Técnicas de base

Comprende el conjunto de actuaciones que tienen por objeto desarrollar los mecanismos de carácter general relacionados con la escritura, a la vez que conseguir un gusto por la actividad gráfica y favorecer el dominio del gesto, mejorar la postura y la distensión en el movimiento grafomotriz. Son de destacar la psicomotricidad, el dibujo y las actividades plásticas.

a) Psicomotricidad: Concebida como una concepción del desarrollo que actúa en función de la identidad entre las funciones neuromotrices y psíquicas del ser humano, se propone como objetivos:

- Educar la capacidad sensitiva a partir de las sensaciones del propio cuerpo.
- Educar la capacidad perceptiva.
- Educar la capacidad representativa y simbólica<sup>49</sup>.

Entendida así la psicomotricidad, ejerce una labor de base al trabajar la maduración general y segmentaria, la organización espacio-temporal, la coordinación visomotriz y otros aspectos mentales.

Conviene señalar en este apartado la importancia que el desarrollo del ritmo tiene para la escritura. Ésta es una sucesión continua de elementos espaciales pero también, cuando la escritura es representación del lenguaje oral, es el resultado de elementos

---

<sup>49</sup> MARTÍNEZ LÓPEZ. y NÚÑEZ J.A. , , obra cit ., pp. 34-38.

temporales; por otra parte, el movimiento que se genera en la escritura es un movimiento rítmico.

Por tanto, a través del ejercicio rítmico, ligado a la evolución de los conceptos de espacio, tiempo y posibilidades corporales, podemos regularizar la actividad motriz.

*b) Dibujo:* No vamos aquí a analizar la relación de necesidad que el dibujo representa para el niño, tan sólo nos centraremos en considerar aquellas facetas cuyo desarrollo favorece a la escritura. Así, al fomentar el dibujo, conseguimos con relación a esta:

- Acostumbrar paulatinamente al sujeto a distinguir entre los objetos y sus representaciones.
- Comprender cómo las formas gráficas son también instrumentos de comunicación, de expresión y de representación mental.
- Desarrollar la motricidad de las extremidades superiores y favorecer la maduración de los músculos de la escritura.

Pero el dibujo, aparte de ser expresión de la realidad, puede también utilizarse como simplificación de esa misma realidad. Se trata, como ya se dijo, de representar los dibujos mediante elementos más sencillos de tal forma que pierdan el sentido de símbolo que tienen y se acerquen más a los signos. Sirve, pues, el dibujo como un elemento auxiliar y graduable de abstracción y puede utilizarse como puente

para el aprendizaje y establecimiento de códigos. Desde esta perspectiva adquiere significación el ejercicio gráfico basado en relatos de dibujos animados, creación de bandas dibujadas, esquematización de dibujos, etc.

Igualmente, la unión del dibujo, y en general de las creaciones gráficas, con comentarios verbales y su proyección social, nos acercan a la escritura como vivencia y como elemento de comunicación.

c) *Actividades plásticas*: Aparte del dibujo, algunas actividades de esta área ayudan, por el tipo de habilidades que requieren, a la maduración motriz de las extremidades superiores. En este sentido las actividades de modelar, cortar, plegar, tejer, coser, puntear, pintar, hacer ganchillo, etc., además de potenciar la sensibilidad y expresión creativa, favorecen el control de los músculos de escritura y adiestran al sujeto en la coordinación viso-motriz, de gran importancia en la escritura.

## **2. Técnicas escriptográficas**

Se refieren a aquellas formas de hacer que de manera más específica buscan el aprendizaje de los movimientos gráficos. Aunque no abordan el aprendizaje de la escritura están más cercanas a ella, y su enseñanza se lleva a cabo a causa de que las técnicas de base no siempre

consiguen la precisión que exige la escritura, bien sea porque ese no es su objetivo, bien porque conseguir tal precisión supondría dar normas de realización tan estrictas que harían perder lo espontáneo y creativo propio de esas técnicas. En general las técnicas escriptográficas incluyen ejercicios de progresión y de inscripción.

a) Ejercicios de progresión: Buscan facilitar el movimiento de progresión de izquierda a derecha que se da en la escritura y que afecta sobre todo a los músculos del brazo y antebrazo y a las articulaciones del hombro y codo. Son característicos de este tipo los ejercicios de ejecución de formas relacionados con la escritura (líneas onduladas, quebradas.. .) en el aire o en amplias superficies verticales u horizontales.

A través de estos trazos amplios, ejecutados tranquilamente y con soltura, buscamos un acercamiento del sujeto a la tarea de la escritura intentando mejorar su postura, su flexibilidad y la presión sobre la superficie, y buscando un desarrollo regular y rítmico del movimiento.

Muchos de los ejercicios de progresión son ejercicios deslizantes muy relacionados con la relajación; dentro de ellos podemos incluir los que Ajuriaguerra<sup>50</sup> llama grandes trazos deslizantes y que divide en tres tipos:

---

<sup>50</sup> AJURIAGUERRA., de y otros: *La escritura del niño*. Vol. 11, Laia, Barcelona, 1980, p. 80.



los grafismos; forzamos así la intervención de los músculos del brazo y favorecemos la flexibilidad de la muñeca. En todo caso, este tipo de actividad es difícil para el preescolar y es normal que hasta los siete años se ayude de los dedos, que se flexionan progresivamente en un movimiento de reptación.

b) Ejercicios de inscripción: Son los destinados a favorecer la inscripción mediante el desarrollo adecuado de los dedos (sobre todo la pinza) y de la flexibilidad de la muñeca. Aunque conseguir un dominio digital suficiente para la escritura puede resultar difícil en preescolar, debemos intentar disminuir o eliminar el papel de otros elementos en la inscripción (antebrazo, brazo, etc.) y evitar crispaciones y bloqueos en el movimiento de dedos.

Algunos autores propugnan la simultaneidad del proceso leo-escribo, pero actualmente no parece válida esa postura. Psicológicamente, lectura y escritura son procesos que requieren algunas habilidades diferentes, si bien la función sensorio-perceptiva de base es la misma. “Fundamentalmente en la escritura es la necesidad de una destreza manual y motórica para representar signos gráficos la que distancia proceso lector de proceso escribano. Así, pues, antes es leer y después escribir, y en Preescolar toda ejercitación sensorio-perceptiva redundará en ambos procesos, pero será también necesario, para la escritura, favorecer la coordinación óculo-manual y la motricidad fina”<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> GUERRERO ORTIZ, Luis. «Educación Inicial: a la búsqueda del tesoro escondido» <<http://www.campusoei.org/revista/rie22a04.htm>> 10/12/02.



Concluyendo, ambos procesos se dan en paralelo, con ventaja para la lectura pudiéndose conjugar actividades lecto-escribanas en la fase inicial del aprendizaje lector, siempre que se tenga en cuenta el retraso de la escritura frente a la lectura y no se retrase esta última a la espera de mejor ejecución escribana.

Para llevar a cabo la educación del gesto gráfico se considera esencial vivenciar los movimientos en el espacio antes de realizar las trayectorias en el papel. La vivencia será la que dará lugar al nacimiento del gesto gráfico. Para educar el gesto gráfico propone los siguientes ejercicios:

- a)** Entretenimientos gráficos. Son ejercicios semi-dirigidos por el maestro, El niño dibuja signos gráficos a partir de una proposición; éste puede ser un adhesivo, un recorte de papel, etc., y debe rellenar o completar con signos gráficos el entorno de éstos. Las propuestas pueden ser muy variadas, desde dibujar signos gráficos alrededor de un círculo hasta describir signos simétricos en un papel que se ha doblado con anterioridad.
  
- b)** Movimientos vivenciados y observados alternativamente. El niño vivencia u observa diferentes movimientos y luego los realiza gráficamente. Se pueden dibujar desde diferentes posiciones; tumbado en el suelo, en la pizarra o encima de la mesa. Este tipo de ejercicios, tiene en cuenta la dirección izquierda-derecha y la orientación de arriba abajo y al revés. Son

verdaderos tests en los que se constata si el movimiento está o no integrado.

- c) Ejercicios con ritmo musical. El niño escucha una música y la debe transcribir gráficamente.

El trabajo parte del análisis de los movimientos que debe realizar el niño para poder escribir, graduándolos según su dificultad, hasta llegar a determinar qué ejercicios se deben realizar para conseguir un buen dominio de los movimientos escribanos.

Para saber qué tipo de gestos gráficos debe realizar el niño, a fin de estar preparado para el aprendizaje de la escritura, debemos partir del análisis de los movimientos que se encuentra aglutinados en cada letra. En éste se observan una serie de rectas, curvas y movimientos cruzados; pero para lograr un dominio total del gesto gráfico no basta con la realización de este tipo de grafismos. Cuando ejecutamos una letra, nunca lo hacemos de forma tan analítica, sino que nuestro gesto debe ser realizado de un solo trazo. Combinando estos elementos entre sí (rectas, curvas y bucles) obtendremos una serie de grafismos que permitirán al niño un dominio total de los movimientos gráficos.

Las combinaciones que se proponen son las siguientes:

Trazos en orden ascendente de dificultad














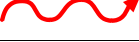







- 1: Vertical
- 2: Inclínada descendente hacia la derecha
- 3: Inclínada descendente hacia la izquierda
- 4: Inclínada ascendente hacia la derecha
- 5: Inclínada ascendente hacia la izquierda
- 6: Horizontal
- 7: Medias curvas abiertas hacia abajo y realizadas hacia la derecha
- 8: Medias curvas abiertas hacia abajo y realizadas hacia la izquierda
- 9: Medias curvas abiertas hacia arriba y realizadas hacia la derecha
- 10: Medias curvas abiertas hacia la derecha y realizadas hacia abajo
- 11: Medias curvas abiertas hacia la izquierda y realizadas hacia abajo
- 12: Curvas encadenadas hacia arriba y hacia abajo
- 13: Círculos hacia la izquierda
- 14: Quebradas en horizontal
15. Inclínadas y verticales encadenadas
- 16: Espirales hacia la izquierda
- 17: Espirales hacia la derecha
- 18: Medias curvas e inclinadas encadenadas
- 19: Medias curvas abiertas hacia arriba y verticales más largas encadenadas
- 20: Medias curvas abiertas hacia abajo y verticales más largas encadenadas
- 21: Medias curvas abiertas hacia arriba y verticales encadenadas de la misma longitud
- 22: Medias curvas abiertas hacia abajo y verticales encadenadas de la misma longitud






23. Verticales y horizontales combinadas y continuas

24: Bucles hacia arriba

25: Bucles hacia abajo

26: Bucles encadenados, arriba y abajo.

1		8		15	
2		9		16	
3		10		17	
4		11		18	
5		12		19	
6		13		20	
7		14		21	

22	
23	
24	
25	
26	

**Ejercicios concretos que ayudan para llegar al dominio de cada uno de estos gestos gráficos”<sup>52</sup>**

Se propone trabajar en los siguientes niveles y por este orden:

- a) A nivel del propio cuerpo. Es así como el niño llegará a interiorizar cada movimiento: vivenciándolo.
- b) En el plano vertical. Una vez ha trabajado un movimiento determinado con el propio cuerpo y antes de pasar al siguiente, el niño lo realizará en el plano vertical, pues éste permite trabajar de forma más reducida que al

<sup>52</sup> REDESA PÉREZ, Ysidro J. BUZÓN CASTELL, Mercedes, y otros. *Didáctica y optimización de la clase*. Editora Magisterial, Servicios Gráficos, Lima, 2001.

nivel global, influyendo más directamente en la maduración de la mano y a la vez de forma más amplia que en el plano horizontal.

- c)** En el plano horizontal. Este trabajo es el que requiere más precisión: el niño trabaja encima de la mesa y en formato reducido, y en él las posiciones del cuerpo y el control de los movimientos de la mano son muy importantes.

Para concretar, el niño trabajará cada movimiento en los tres planos y empezando por los ejercicios más fáciles, y procuraremos no pasar a otro de dificultad superior hasta que domine el primero.

Para ayudar a su realización se pueden emplear palos, aros, cuerdas, pañuelos, etc. Por ejemplo, para trabajar la línea ondulada se proponen los siguientes ejercicios:

- a)** Arrastrarse por el suelo realizando líneas onduladas.
- b)** Caminar poniendo un pie detrás de otro, por encima de una línea ondulada dibujada en el suelo.
- c)** Caminar alrededor de aros, alternando curvas hacia la derecha y hacia la izquierda.
- d)** Pasar por encima de una cuerda (que simula el movimiento ondulado de una serpiente), poniendo un pie detrás de otro.
- e)** Todos aquellos que el maestro considere oportunos.

Los ejercicios en el plano vertical se realizarán teniendo en cuenta la dirección izquierda-derecha de la escritura. Con la finalidad de ayudar al niño en esta adquisición, se propone dibujar en el lado izquierdo un objeto o animal que llame su atención; por ejemplo, un ratón, que es un animal que gusta mucho a los niños y tiene la suficiente motivación para captar su atención, al final se dibuja un trozo de queso. Al realizar los movimientos, el niño deberá procurar empezar por el lado del ratón hasta llegar al trozo del queso, y si el movimiento se debe repetir, debe volver al mismo lado.

## **f. METODOLOGÍA**

**MÉTODO CIENTÍFICO.-** Permitirá contrastar el conocimiento empírico con el conocimiento teórico, haciendo más confiable el trabajo investigativo. Facilitará la congruencia de la investigación, se considera como uno de los de mayor fiabilidad dentro de las ciencias.

**MÉTODO HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO.-** Se llevará a su aplicación en dos etapas: Diagnóstico, y pronóstico. El proceso consistirá en plantear una afirmación en calidad de hipótesis para luego comprobarla y deducir de ella en unión con los conocimientos teóricos científicos, conclusiones que se confrontaran con los hechos observados en los momentos de la investigación de campo.

**MÉTODO INDUCTIVO.-** A través del procedimiento analítico permitirá distinguir los elementos del problema detectado y se procederá a revisar ordenadamente cada uno de ellos, por separado. Es decir que el trabajo se centrará en la determinación de los juegos de coordinación viso- motriz frente al desarrollo de la pre-escritura, poniendo mayor énfasis en el análisis crítico sobre la situación actual en la que se desenvuelven las docentes y los niños de las escuelas seleccionadas en la parroquia El Cisne.

**EL MÉTODO DEDUCTIVO.-** A través del procedimiento sintético, se tratará de encontrar coherencia teórica, lógica y metodológica a lo largo del trabajo

hasta llegar a las conclusiones de la investigación de campo. Los métodos inductivo-deductivo tendrán un papel fundamental porque permitirán distinguir de manera específica los elementos teórico conceptuales así como empíricos que coadyuvarán a la estructura y amplificación del trabajo científico propuesto.

**METODO DESCRIPTIVO.-** Se utilizará como punto de apoyo para describir aspectos fundamentales de la investigación; se utilizará para procesar y descubrir la información de campo recolectada y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales. La Descripción se aplicará en dos etapas: diagnóstico y pronóstico; se utilizarán como procedimientos básicos el análisis crítico, la síntesis, la interpretación para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

En cuanto a los instrumentos para la obtención de la información se aplicará:

La **encuesta** a las docentes de Primer Año para conocer los criterios sobre los juegos de coordinación viso-motriz ante el desarrollo de la pre-escritura de los niños.



La **ficha de Observación** para identificar el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer año de Educación Básica a través de juegos de coordinación viso-motora.

## **POBLACIÓN**

La investigación de campo se desarrollará con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de las Escuelas Fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja.

Nº	CENTRO EDUCATIVO	DOCEN TES	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
			MUJERES	HOMBRES	
1	“Abdón Calderón”	1	11	10	21
2	“Pachacutic”	1	13	09	22
	<b>TOTAL</b>	2	24	19	43

**Fuente:** Archivos de matrícula de las escuelas.

**Responsables:** Rosa Briceño y Nancy Arequipa.

**g. CRONOGRAMA DE TRABAJO**

Año	2010						
	Abril	Mayo	Junio	Julio	Septiembre	Octubre	Noviembre
Tiempo en meses							
Selección del problema	XX XX						
Revisión de bibliografía		XXXX					
Elaboración del proyecto			XXXX				
Aprobación del Proyecto				XX XX			
Investigación de campo					XX XX		
Procesamiento de la información						XXXX	
Revisión y calificación							XX
Sustentación y defensa pública							XX

## **h. RECURSOS**

### **HUMANOS**

- Autoridades de las escuelas seleccionadas
- Docentes de primer año de Educación Básica.
- Niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja.
- Investigadoras.

### **INSTITUCIONALES**

- Universidad Nacional de Loja
- Carrera de Psicología Infantil Y Educación Parvularia.
- Escuelas fiscales de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja.
- Bibliotecas públicas
- Bibliotecas privadas

### **PRESUPUESTO PARA LA INVESTIGACIÓN**

<b>Detalle</b>	<b>Valor</b>
Material de escritorio	\$ 60
Material bibliográfico	\$ 250
Transporte	\$ 300
Investigación de campo	\$ 80
Impresiones (tesis)	\$ 50
Imprevistos	\$ 100
Total	\$ 840

### **FINANCIAMIENTO**

El trabajo de investigación será solventado por parte de las investigadoras.

**ANEXO UNO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA  
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA  
**ENCUESTA PARA DOCENTES.**

**Estimada Maestra:**

Mucho le agradeceré se sirva contestar la presente encuesta, misma que tiene como finalidad detectar la incidencia de los juegos de coordinación viso-motriz en el desarrollo de la pre-escritura en los niños de Primer Año de Educación Básica de las escuelas fiscales “Abdón Calderón” y “Pachacutic” de la Parroquia El Cisne, del cantón Loja.

1. ¿Realiza juegos de coordinación visomotora en sus actividades diarias?

Si ( ) No ( )

¿Por qué?.....  
.....

2. ¿Qué tipos de coordinación visomotriz estimula con más frecuencia?

Ojo-cabeza ( )

Ojo-brazos ( )

Ojo-mano ( )

Ojo- tronco ( )

Ojo- piernas ( )

Ojo – pie ( )

¿Por qué?.....  
.....

3. ¿Considera usted que los juegos de coordinación viso-motriz inciden en el desarrollo de la preescritura de las niñas y los niños?

Si ( ) No ( )

¿Por qué?.....  
.....

4. ¿Con qué materiales cuenta en el aula para realizar juegos de coordinación viso-motriz?

Laberintos de dificultad progresiva ( )

Figuras geométricas de progresiva dificultad ( )

Puzzles y rompecabezas sencillos ( )

Juegos de bloques ( )

Láminas de coordinación visomotriz ( )

¿Por qué?.....  
.....

5. ¿Señale los ejercicios previos a la escritura que usted más utiliza con los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica?

Trazado libre: Garabatos ( )

Trazado libre motivado ( )

Trazado dirigido: a. Rasgos mayores ( )  
b. Rasgos menores

¿Por qué?.....  
.....

AGRADECEMOS SU COLABORACIÓN

## ANEXO DOS

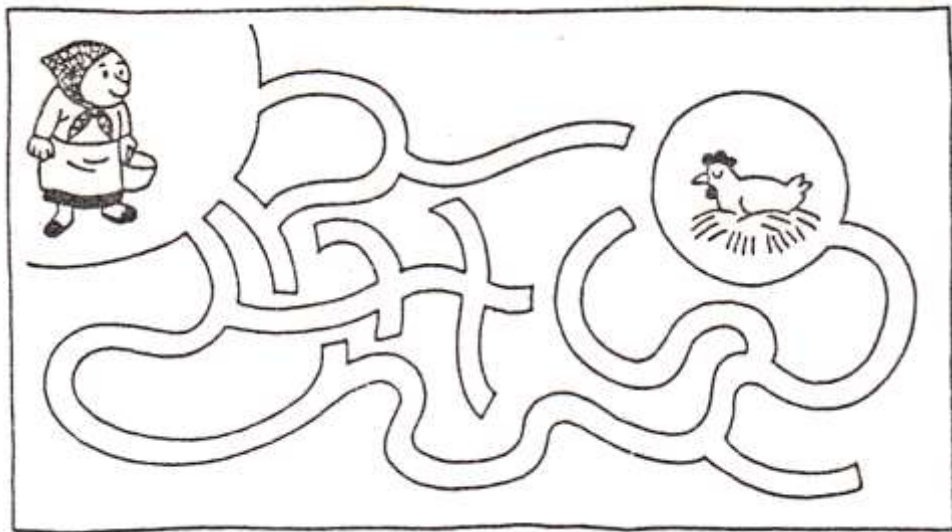
### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE EDUCACIÓN, ARTE Y COMUNICACIÓN.

*CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVÜLARIA*

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR ASPECTOS SOBRE EL DESARROLLO DE LA PRE-ESCRITURA A TRAVÉS DE JUEGOS DE COORDINACIÓN VISOMOTRIZ EN NIÑAS Y NIÑOS DE CINCO A SEIS AÑOS DE LAS ESCUELAS FISCALES “ABDÓN CALDERÓN” Y “PACHACUTIC” DE LA PARROQUIA EL CISNE DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA.

#### 1. *DÍA LUNES*

**ACTIVIDAD:** Encontrar y seguir el camino



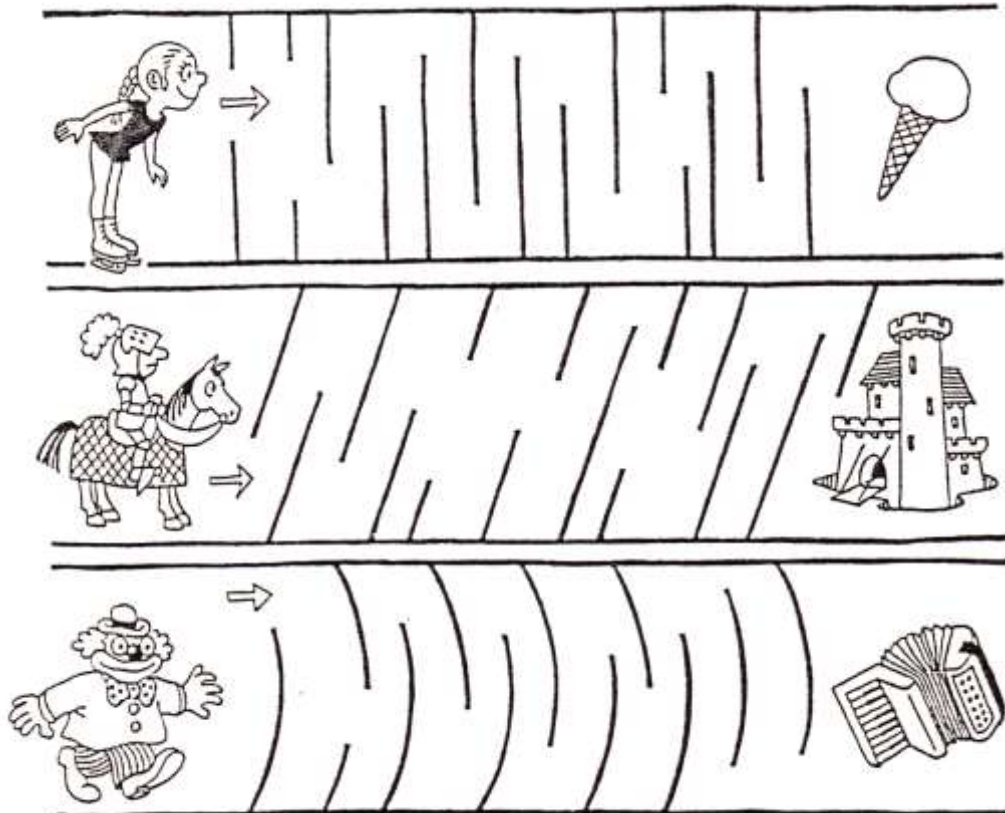
**RECURSOS:** Una lámina con un laberinto  
Lápiz “triplus”

**EVALUACIÓN:**

Si logra unir sin perderse	MS
Si logra unir con un error	S
No logra unir	Mds.

## 2. DÍA MARTES

ACTIVIDAD: Descubre el camino correcto



RECURSOS: Una lámina con tres laberintos  
Lápiz "triplus"

EVALUACIÓN:

Si logra encontrar tres caminos

Si logra encontrar dos caminos

Menos de dos

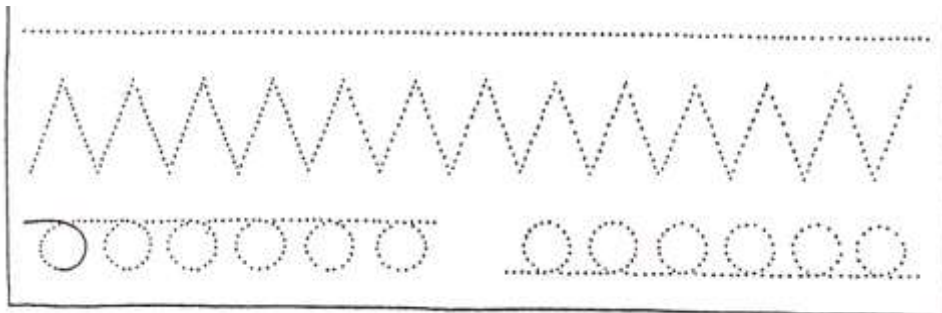
MS

S

Mds.

### 3. DÍA MIÉRCOLES

ACTIVIDAD: Hacer trazo continuo



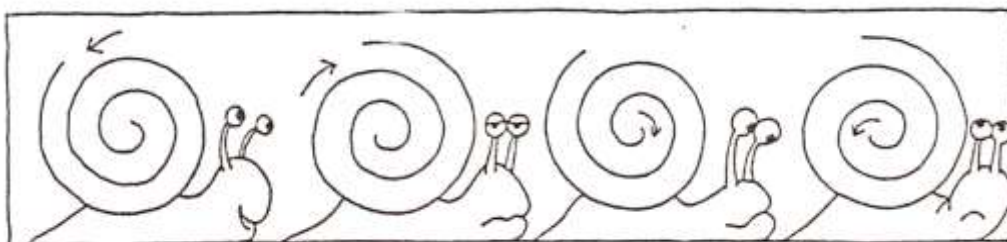
RECURSOS: Una lámina con trazos punteados  
Lápiz "triplus"

EVALUACIÓN:

Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS
Si logra trazar tres ejercicios	S
Si logra trazar menos de tres	Mds.

### 2. DÍA JUEVES

ACTIVIDAD: Seguir direcciones



RECURSOS: Una lámina con trazos dirigidos  
Lápiz "triplus"

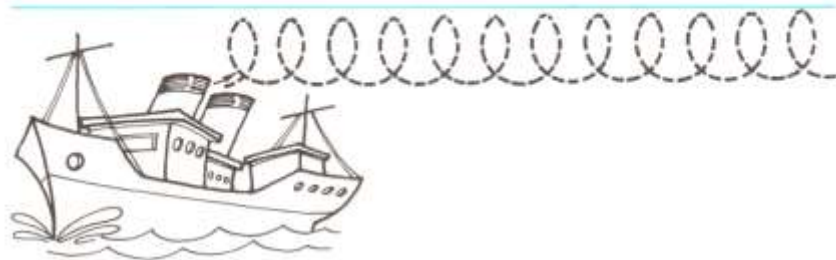
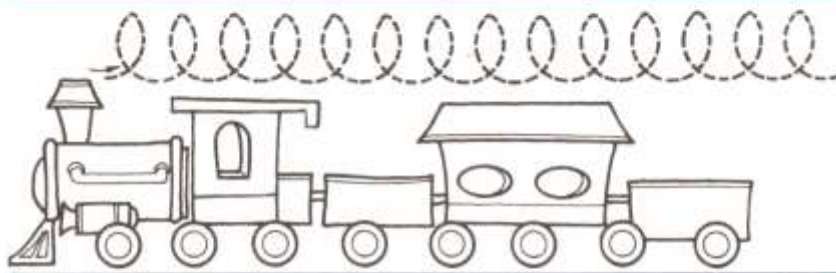
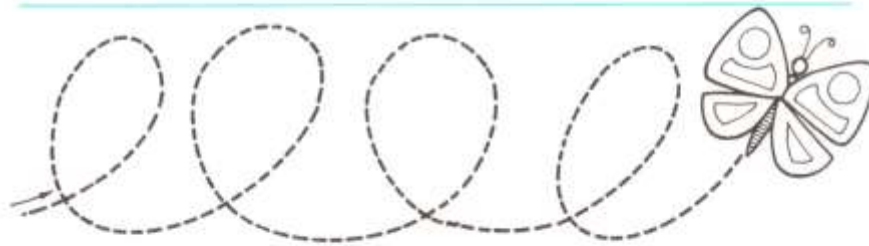
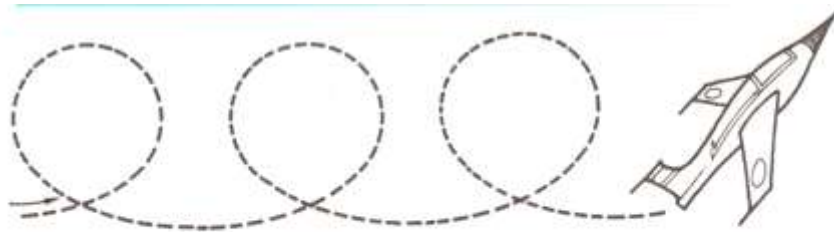
EVALUACIÓN:

Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS
Si logra trazar tres ejercicios	S
Si logra trazar menos de tres	Mds.



### 3. DÍA VIERNES

**ACTIVIDAD:** Trazar bucles horizontales ascendentes



RECURSOS: Lámina con trazos dirigidos.

EVALUACIÓN:

Si logra trazar los cuatro ejercicios	MS
Si logra trazar tres ejercicios	S
Si logra trazar menos de tres	Mds.

## ÍNDICE

Portada .....	i
Certificación .....	ii
Autoría .....	iii
Agradecimiento .....	iv
Dedicatoria.....	v
Esquema de tesis .....	vi
Título.....	vii
Resumen .....	viii
Summary .....	ix
Introducción .....	1
Revisión de Literatura .....	4
Materiales y Métodos.....	16
Métodos empleados en la investigación .....	16
Técnicas e instrumentos .....	17
Población .....	18
Resultados .....	19
Conclusiones .....	38
Recomendaciones .....	39
Bibliografía.....	40
ANEXOS.....	42
Proyecto de Tesis .....	42
Tema.....	43

Problemática.....	44
Justificación .....	47
Objetivos.....	49
Marco Teórico.....	51
Los juegos de coordinación visomotriz .....	51
La pre-escritura.....	121
Metodología .....	158
Población .....	160
Recursos.....	162
Encuesta para docentes .....	163
Guía práctica de observación .....	165
Índice .....	169