



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA

Nadia Lizethe Mendoza Mejía

DIRECTORA

Lic. Sonia María Castillo Costa, Mg. Sc.

LOJA- ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Lic. Sonia María Castillo Costa, Mg. Sc.

DOCENTE 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; Y, DIRECTORA DE TESIS

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, monitoreado y evaluado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis titulada: **Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015**, autoría de Nadia Lizethe Mendoza Mejía. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 22 de marzo del 2016



Lic. Sonia María Castillo Costa, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Nadia Lizethe Mendoza Mejía, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual

Autora: Nadia Lizethe Mendoza Mejía

Firma: -----

Cédula: 1105838641

Fecha: 22 de marzo del 2016

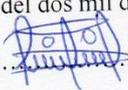
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Nadia Lizethe Mendoza Mejía, declaro ser autora de la Tesis titulada: **Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014 - 2015**, como requisito para optar al Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintidós días del mes de Marzo del dos mil dieciséis, firma la autora.

FIRMA: 

AUTORA: Nadia Lizethe Mendoza Mejía

CÉDULA: 1105838641

DIRECCIÓN: Loja, Sucre y Cariamanga

CORREO ELECTRÓNICO: nadializethe.mendoza1992@gmail.com

CÉLULAR: 0997201407

DIRECTOR DE TESIS: Lic. Sonia Castillo Costa, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Presidente: Dr. Hernán Cortez Ortega, Mg. Sc.

1º Vocal: Dr. Ángel Misojo López, Mg. Sc.

2º Vocal: Dra. Enriqueta Andrade Maldonado, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por abrirnos las puertas y admitir avanzar con nuestra meta profesional, y a cada uno de los docentes que han dejado en mí, sus sabias experiencias, consejos, enseñanzas y por darnos sus sabios conocimientos.

A la directora de tesis Lic. Sonia Castillo Costa, Mg. Sc. Por sus conocimientos y orientaciones que nos ayudan a formarnos como personas de valores y luchadoras capaces de lograr sueños.

A la Lic. Gladys Merino Armijos Mg. Sc. docente, quien con sus orientaciones y sus conocimientos hizo posible la realización y culminación de este trabajo de investigación.

A la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, por su apoyo para el desarrollo del presente trabajo en sus ambientes académicos.

AUTORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi hijo Jorge Javier Mendoza Mejía por quien estoy luchando cada día, a mis padres Jorge Mendoza y Miria Mejía por ser los pilares más importantes, a mis hermanas Marjiory Mendoza y Gina Mendoza por demostrarme siempre su cariño y su apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. Quienes me motivan a seguir luchando día a día para alcanzar mi objetivo propuesto.

Nadia Lizethe

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA : ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN										Otras desagregaciones	Otras observaciones
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/ANO MBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Nadia Lizethe Mendoza Mejía Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014 - 2015	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	TEBAIDA	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

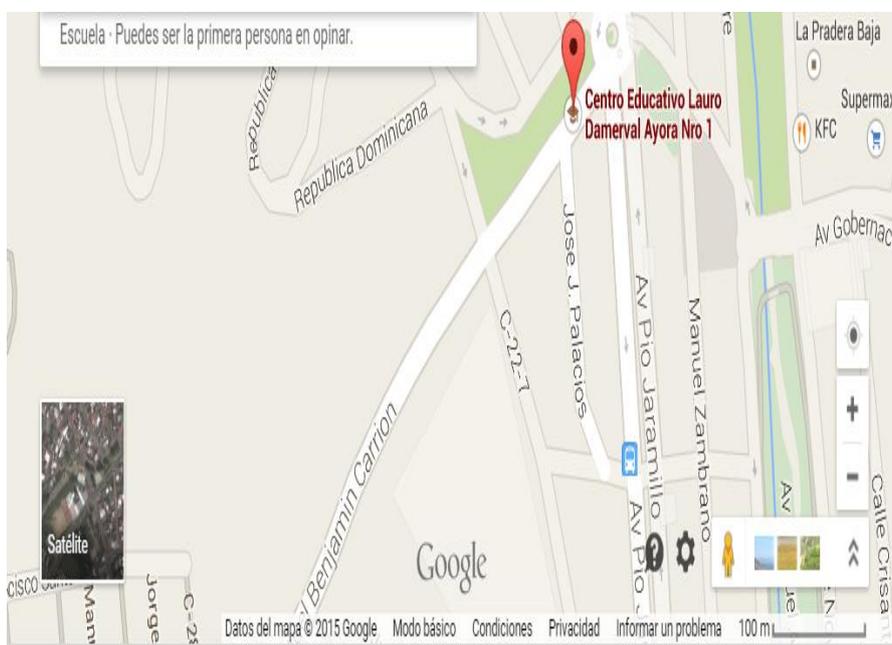
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN DE LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN

BÁSICA LAURO DAMENRVAL AYORA



ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) 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 TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: **Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.** Se ha estructurado y desarrollado de acuerdo al Reglamento de Graduación vigente en la Universidad Nacional de Loja. Comprende como objetivo general: Desarrollar habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años. Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: científico, deductivo, inductivo, descriptivo, estadístico, analítico-sintético, así mismo las técnicas e instrumentos utilizadas fueron: la encuesta dirigida a las maestras y el Manual de Evaluación del Dibujo Infantil aplicado a las niñas y niños del Nivel Inicial II que va dirigido a las niñas(os) de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora. Estuvo conformado por dos docentes del nivel inicial II del paralelo (A y B) y 30 niños los cuales 18 son del paralelo A y 12 del paralelo B de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora. Se concluyó que: el 100% de las maestras encuestadas indican que las habilidades motoras son importantes para mejorar el dibujo infantil. En lo que representa el manual del dibujo infantil: el 57% de las niñas y niños observados están en proceso para mejorar el dibujo infantil. Al volver aplicar la guía de observación después de realizar las actividades programadas el 40% hubo una mejora en el dibujo infantil. Concluimos que los resultados de la encuesta da como resultados que el 100% de las maestras encuestadas manifiestan que las habilidades motoras desempeñan un papel decisivo en el desarrollo del dibujo infantil. Recomendación a las maestras de nivel Inicial II, trabajar en la estimulación de las habilidades motoras durante la jornada diaria de trabajo, motivándolos a los niños a través de diversos ejercicios, juegos lúdicos y trabajos plásticos, para que los niños pueden desarrollarse de manera adecuada y el proceso de enseñanza-aprendizaje sea satisfactorio para ellos.

SUMMARY

This research paper entitled: The motor to improve children's drawings of children of 4-5 years of the Fiscal School for Basic Education Lauro Damerval Ayora city of Loja skills. 2014-2015. It is structured and developed according to the Regulation Graduation force at the National University of Loja. It includes general objective: To develop motor skills to improve the child's drawing in children from 4-5 years. The methods used for the preparation of this research work were: scientific, deductive, inductive, descriptive, statistical, analytical and synthetic, also the techniques and instruments used were: the survey of teachers and Evaluation Handbook of Child Drawing applied the children of the Initial Level II which is aimed at girls (I) of the Fiscal School for Basic Education Lauro Damerval Ayora. It consisted of two teachers from the initial level II parallel (A and B) and 30 children who are 18 and 12 parallel A parallel B Fiscal School for Basic Education Lauro Damerval Ayora. It was concluded that: 100% of the teachers surveyed indicate that motor skills are important for improving children's drawings. In representing the child's drawing book: 57% of girls and boys are being observed to enhance a child's drawing. To reapply the observation guide after support activities 40% was an improvement in children's drawings. We conclude that the results of the survey concludes that 100% of the surveyed teachers report that motor skills play a decisive role in the development of children's drawings. Recommendation to the initial level II teachers, working in stimulating motor skills during daily work, motivating children through various exercises, recreational games and plastic works, so that children can develop properly and the teaching-learning process is satisfactory to them.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en los contenidos teóricos científicos de: “Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.

Las habilidades motoras son todas las formas de movimiento natural que son necesarios para la motricidad humana, que se deben desarrollar de forma correcta para adquirir destrezas más complejas.

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que, aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica que son comunes a todos los individuos, porque permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

El dibujo es un medio de representación de nuestras vivencias y experiencias, que los podemos realizar usando una infinidad de materiales, que se da de forma natural y espontánea.

En el desarrollo de la investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora; Aplicar una alternativa con técnicas motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora; y, Analizar el nivel de habilidad del dibujo infantil en las niñas y niños de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

El contenido de los referentes teóricos está basado en el desarrollo motor se abordó las siguientes temáticas: definición, factores que determinan el desarrollo motor, leyes del desarrollo motor, teorías del desarrollo motor, habilidades motoras, psicomotricidad, tipos de psicomotricidad, ejercicios para trabajar la motricidad fina y gruesa.

Consta el dibujo infantil cuyos temas son: concepto, evolución del dibujo infantil, etapas del garabateo, el dibujo como medio de expresión infantil lúdico, valores del dibujo, los elementos del dibujo infantil, el dibujo: color, forma, línea y volumen, etapas de desarrollo del dibujo infantil según Luquet; y también se describe las actividades que se aplicó a las niñas/os propuestas en la presente investigación.

Los Métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: **Científico.-** Sirvió de base para realizar el proyecto; **deductivo.-** sirvió de guía para la interpretación de conceptos, principios, definiciones, normas generales en relación al tema de investigación; **inductivo.-** Permitió estudiar los casos, hechos particulares del centro de investigación; **descriptivo.-** Es importante ya que permitió describir, detallar y explicar el problema objeto de estudio en el tiempo y el espacio con el propósito de determinar sus características; **estadístico.-** Sirvió como guía de la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos, así mismo facilitara la representación gráfica de la información para ayudar a la comprensión e interpretación; y **analítico-sintético.-** Este método tiene especial importancia porque facilita el análisis y la síntesis de los resultados obtenidos y permitió llegar a conclusiones y formular recomendaciones. Así mismo las técnicas e instrumentos que se utilizó fueron: Encuesta dirigida a las Maestras de Nivel Inicial 2 de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, para establecer si las habilidades motoras ayudan a mejorar el dibujo en las niñas y niños; y Manual de Evaluación del Dibujo aplicado a los niños de Nivel Inicial 2 de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, para evaluar el dibujo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Desarrollo Motor

Definición

El desarrollo motor constituye un aspecto evolutivo del ser humana, es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias que se producen desde edades iniciales constituyendo una manifestación externa de la maduración del sistema nervioso central, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno que le rodea.

El desarrollo de las funciones psíquicas y motora del bebé se realizan de manera simultánea al crecimiento físico y junto al desarrollo emocional. Es un proceso armónico y asociado al conjunto de crecimiento del niño en todas sus facetas. El desarrollo psicomotor no es espontáneo; forma parte de la crianza y requiere el cuidado y el estímulo familiar, es decir, la atención constante por parte de los padres. La estimulación que favorece el desarrollo psicomotor consiste en una dedicación continua para prestar atención a las necesidades del bebé. (Izquierdo y Huerta, 2010)

El desarrollo motor se describe como la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia, corresponde tanto a la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, médula, nervios y músculos) que le permitirá al niño descubrirse a sí mismo y al mundo que le rodea.

El desarrollo motor, le permite al niño integrar su esquema corporal, organizar el sistema propioceptivo, desarrollar el control cefálico, integrar los reflejos primitivos, y otras funciones imprescindibles para su posterior rendimiento escolar.

El desarrollo motor es la base para el aprendizaje, el desarrollo intelectual y la madurez del sistema nervioso; si el niño recibe una adecuada estimulación se puede evitar retrasos psicomotores y se contribuye al desarrollo del esquema corporal, adquisición de la marcha,

la prensión, la organización del espacio y del tiempo, el aprendizaje de posturas adecuadas, la orientación espacial y la autonomía personal.

El desarrollo motor debe ser integral tanto en el control de músculos grandes como de los pequeños. Vilorio (2007) afirma que: “El desarrollo motor, permite a las niñas y niños controlar las partes grandes y pequeñas de su cuerpo y pasar del movimiento involuntario y reflejo a voluntario e intencional”, (p, 121).

El desarrollo motor juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y social; por ejemplo, aprender a caminar permite a los niños pequeños explorar su entorno, lo que a su vez contribuye al desarrollo cognitivo. Además, es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente, pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación en la esfera social.

Desarrollo es un largo proceso que supone un desenvolvimiento y despliegue de elementos preformados, que funcional y estructuralmente alcanzan un grado de madurez por medio del crecimiento y la evolución de estructuras. Pero desarrollo no es una mera adquisición de estructuras y funciones, si no también implica una preparación para el paso de una etapa a otra nueva, organizando e integrando lo precedente con los nuevos elementos adquiridos. (Hernández, 2005, pág. 234)

Leyes del Desarrollo Motor

Las leyes que estableció George Coghill son las más aceptadas; estas leyes son:

Ley céfalo-caudal.- establece que el control de los movimientos se va desarrollando desde las zonas superiores a las inferiores, es decir, primero se adquiere el control de la cabeza y después el de los pies. Esto explica el hecho de que el niño sea capaz de mantener erguida la cabeza que la espalda, y estas antes que las piernas puedan mantenerlo de pie.

Las partes que están más cerca de la cabeza se controlan antes que las que están más lejos; el niño domina los músculos del cuello antes que los del abdomen, y estos antes que los de las piernas.

Ley próximo-distal.- establece que primero se controlan las zonas más próximas al eje medio del cuerpo, de manera que se manejan los hombros antes que los dedos de la mano. Indica que la organización de las respuestas motrices se efectúa desde la parte más próxima del eje del cuerpo a la parte más alejada. Así, se puede observar que el niño controla antes los movimientos de los hombros que los movimientos finos de los dedos.

Ley de actividades en masa a las específicas.- tendencia a pasar de la utilización de músculos grandes a los más pequeños, es decir los movimientos grandes dan paso a movimientos más precisos, la conglomeración de grupos musculares permite que los movimientos sean más finos.

Ley de los Flexores-extensores.- establece que se controla los músculos flexores antes que los extensores, de modo que el niño estará más capacitado para coger objetos de una manera precisa, que para soltarlos. (Ovejero, 2013)

La capacidad para coger objetos es anterior a la capacidad para soltarlo.

Teorías del Desarrollo Motor

Teoría del Desarrollo Motor de Wallon.- El psicólogo Henry Wallon (1879-1972) determino cuatro factores que explican el desarrollo del niño: la emoción, el medio externo, las personas que nos rodean y el movimiento. Para este autor el desarrollo motor es una combinación entre factores biológicos y factores sociales, de modo que interactúan constantemente, estableciendo varios estadios de evolución desde el nacimiento hasta la adolescencia. (Ovejero, 2013)

El desarrollo del niño está estrechamente relacionado a factores biológicos y sociales, los cuales establecen varios estadios de evolución del infante, y también influirá evolución.

Teoría madurativa del Desarrollo de Gessell.- el elemento clave de la teoría de Gessell es la maduración: los procesos internos de maduración son protagonistas del desarrollo de la conducta en las diferentes áreas: adaptativa, social, motriz y verbal.

Teoría Psicoanalista.- Esta teoría defiende la importancia que el movimiento y el cuerpo poseen en las relaciones interpersonales. (Sánchez, 2006)

Teoría de Sistemas Dinámicos de Esther Thelen.- La psicóloga Esther Thelen realizó un extenso estudio sobre el desarrollo de la conducta infantil; según su teoría el desarrollo es el resultado de la adquisición de complejos sistemas de acción. (Ovejero, 2013)

Habilidades Motoras

Concepto

El movimiento es algo intrínseco a la vida desde que el niño nace aparece el movimiento en él, ya que es la primera forma y la más básica manera de comunicación humana con el medio.

Las habilidades motoras básicas son las actividades generales que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas tales como saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, escalar, saltar la cuerda y correr a gran velocidad.

El hombre nace con una serie de movimientos y actos reflejos registrados en nuestros genes que son comunes a todos los individuos. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica que son comunes a todos los individuos, permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

Por habilidades motrices básicas entendemos aquellos actos motores que se, llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensomotora básica, soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolle.

La mayoría de los niños desarrolla sus habilidades motoras en el mismo orden y aproximadamente a la misma edad, además el ambiente desempeña un papel fundamental en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario.

Las habilidades motoras actúan como un sistema dinámico, y para que se produzca el desarrollo se debe ir incorporando de forma progresiva esquemas de acción cada vez más complejos, de manera que las capacidades ya adquiridas permitirán construir otras más complejas.

Las habilidades motoras del niño mejoran en forma considerable durante el periodo preescolar; los cambios más impresionantes se concentran en habilidades motoras gruesas como correr, saltar y arrojar objetos. En cambio las habilidades motoras finas como escribir y utilizar los cubiertos se desarrollan con mayor lentitud. (Craig, 2001)

El desarrollo de las habilidades motoras en la etapa preescolar se amplían al máximo, porque se realizan un sin número de actividades las cuales le benefician a los niños, además que le permite relacionarse con sus semejantes.

Psicomotricidad

Una ciencia que considera al individuo en su totalidad, psique-soma y que pretende desarrollar al máximo las capacidades intelectuales valiéndose de la experimentación y de la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en sí mismo y con relación al medio en que se desenvuelve. (Argüello, 2010)

Para este autor la psicomotricidad estudia al individuo en su totalidad, refiriéndose a que el movimiento es la base para lograr el aprendizaje de sí mismo y del entorno donde se desarrolla.

La psicomotricidad permite el desarrollo integral de la persona, porque aborda al individuo como un todo tomando en cuenta su aspecto afectivo, el social, el intelectual y el motriz. Es una disciplina sobre la cual se basa todo aprendizaje y su objetivo es ayudar a expresar las emociones a través del cuerpo favoreciendo el desarrollo, pues la persona explora, investiga, vive sus emociones y conflictos, aprende a superar situaciones, a enfrentarse a sus límites, a sus miedos y deseos, a relacionarse con los demás y a asumir roles.

La psicomotricidad se centra en la atención a este desarrollo psicomotor, aunque en la actualidad algunos autores prefieren utilizar otros términos como el de educación corporal, para referirse a la educación de la persona basada en el movimiento e integrada en el contexto de la educación general.

La gran meta del desarrollo psicomotor será el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada persona les sean posibles.

Cuando hablamos de psicomotricidad hacemos referencia a Comellas (2003) “al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivo motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad” (p. 9).

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota. Mediante estos juegos los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños.

La psicomotricidad se la puede definir como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve. (Cameselle, 2005)

Cameselle considera al individuo completamente, pero este adquiere su desarrollo integral a través de la experimentación y ejercitación de sus capacidades conscientemente, lo cual le ayudará adquirir un conocimiento del medio en el que se desenvuelve.

Tipos de Psicomotricidad

Psicomotricidad fina

La psicomotricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, es decir, una actividad armónica de partes que cooperan es una función, especialmente la cooperación de grupos musculares bajo la dirección cerebral. Implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. (Valhondo, 1994)

Los bebés van adquiriendo las habilidades de la psicomotricidad fina por si mismos a medida que van creciendo y ganando madurez, pero también se les puede ayudar para que avancen en su aprendizaje trabajando con diversas actividades, que continúen con metas más complejas y delimitadas.

Realizar actividades que favorezcan el desarrollo de la psicomotricidad fina conlleva una precisión y coordinación de pequeños músculos que deben ser estimulados en diferentes niveles de dificultades desde edades tempranas.

La psicomotricidad fina implica un elevado nivel de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Por otro lado, en el desarrollo de la psicomotricidad fina, madura primero la precisión del movimiento, luego aparece la fuerza y finalmente la velocidad.

Comprende el dominio de los músculos más pequeños de la misma manera que los movimientos pequeños de los dedos de las manos; el medio influye notablemente en el desarrollo del cerebro porque puede moldearse con facilidad de acuerdo con las experiencias que pueden afectar positiva o negativamente sobre el sistema nervioso central para así aprender y almacenar información. (Thoumi, 2003)

Este autor manifiesta que el medio influye en el desarrollo del cerebro, lo cual puede afectar de manera positiva o negativa y logra moldearse con facilidad a través de las experiencias y así consigue aprender y almacenar la información.

La psicomotricidad es aquella que implica el control de músculos pequeños como aquellos que mueven los ojos, los dedos y la lengua; sin embargo, estos movimientos finos, que son los que evidentemente están involucrados en la escritura, son puestos en marcha a través de movimientos generales que llevan al cuerpo a la posición adecuada. (Risueño, 2007)

En el desarrollo de la psicomotricidad fina intervienen tantos factores de coordinación motora, como de procedimiento. La muñeca, palma de la mano y de los dedos pulgar e índice son fundamentales en la realización de todos los movimientos, también los otros dedos, corazón, anular y meñique juegan un papel importante de apoyo ya que sin la coordinación muscular de estos, junto con el apoyo del canto de la mano sobre el soporte se hace difícil el control del grafismo. (Arribas, 2005)

Para el desarrollo de la psicomotricidad fina pequeños grupos de músculos como es la mano, dedos, los cuales son vitales para el desarrollo de las actividades que requieren de una precisión y permite alcanzar aprendizajes posteriores como es la pre-escritura.

Aspectos de la Psicomotricidad Fina

Coordinación motriz.- se entiende por coordinación motriz la dominancia de realizar movimiento de forma organizada y ordenada. Bolio (2001) afirma que: “La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de realizar una gran variedad de movimientos en los que intervienen distintas partes del cuerpo de manera organizada y que nos permiten realizar con precisión diversas acciones” (p. 18).

Se hace referencia a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo de lograr una sincronización para lograr un determinado movimiento. Así, los músculos de las extremidades conjuntamente con son movidos por impulsos del sistema nervioso a partir de las directrices del cerebro de un modo armónico en

vistas de la consecución de un objetivo en términos de movimiento; conjuntamente, el cerebelo controla al denominado tono muscular.

Coordinación Manual.- Las manos son las más importantes herramientas de trabajo del ser humano. De la habilidad y que se adquieren, van a depender gran parte de los éxitos y fracasos que puedan darse a la largo de la vida.

Coordinación Visomanual.- Se entiende como coordinación visomanual, oculomanual u ojo-mano, a la capacidad que el ser humano desarrolla para utilizar simultáneamente; y, de forma integral, la vista y las manos con el propósito de realizar una actividad.

Se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura. La coordinación comienza desde que el bebé sigue un objeto con la vista pero es incapaz de alcanzarlo con su mano, y ojos aun no tienen la relación entre sí. Cuando el niño mira de la mano al objeto y del objeto a la mano, se establece la relación y entonces puede atrapar el objeto, iniciando así un maravilloso proceso a partir del cual el niño adquiere el dominio de los objetos a través de la manipulación. (Bolio, 2001, p.19)

La coordinación visomanual es la acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo, en coordinación con los ojos. La coordinación visomanual conducirá a las niñas u niños al dominio de la mano, los elementos más afectados, que intervienen son: la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Coordinación Visomotriz.- 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.

Coordinación visomotriz define el proceso activo por el cual “el gesto gráfico” se realiza de acuerdo con patrones verificables. Para simbolizar gráficamente algo, ya sea de nuestra imaginación o de un modelo externo, la función visomotriz evoluciona de un modo global a otro cada vez más específico: del reconocimiento de los objetos a través de todos los sentidos conjuntamente, a su sola identificación visual, incluso del todo por una parte. (Núñez, 2012, pág. 81)

La coordinación visomotriz es la capacidad que permite ajustar con precisión el movimiento corporal como respuesta a estímulos visuales. Debe desarrollarse en los primeros 5 años de vida del niño; le corresponde al nivel pre-escolar facilitar actividades con variados materiales y objetos. Ya que a través de la manipulación y la ejercitación con estos, se va formando el pensamiento y el aprendizaje de habilidades más complejas.

La coordinación visomotriz es importante para el buen rendimiento académico, resulta clave para el aprendizaje, sobre todo de la escritura, ya sea de números o de letras.

Lateralidad.- La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro. La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad y es importante para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje, la enseñanza de la p, d, b, q, exige el dominio de la lateralidad; si el niño no tiene conciencia de su lado derecho o izquierdo jamás podrá proyectar al exterior su lateralidad, y se le dificultará la diferencia e identificación de estas letras.

La lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo, para la ejecución de acciones. Empleamos el término lateralidad para referirnos al predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con

mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones. (Cameselle, 2005, pág. 21)

La lateralidad se consolida en la etapa escolar: entre los 2 y 5 años observamos que las manos se utilizan para peinarse, afeitarse en el baño, poner un clavo, repartir un naípe, decir adiós, cruzar los brazos y manos, en estos dos casos la mano dominante va sobre la otra. En la edad escolar el niño debe haber alcanzado su lateralización y en función de su mano, pie, ojo y oído.

Evolución de la psicomotricidad fina por edades

A los 2 años.- empuña el lápiz con toda la mano, hace garabatos. El movimiento es global del hombro al codo pues aún no se ha desarrollado el control segmentario. Argüello (2010) afirma sobre la evolución de la psicomotricidad fina a los 2 años del infante: “Buena rotación de la muñeca, come solo, se lava solo, abre y cierra las puertas, se pone sus zapatos, pasa las páginas de un libro ilustrada una a una, hace garabatos, una figura humana de gran cabeza” (p.18).

A los 4 años.- Hace trípode estático; es decir, toma el lápiz con el índice y pulgar sobre el mayor. Los movimientos se efectúan de codo a muñeca, pero sin mover aun los dedos.

A los 6 años.- Hace el trípode dinámico con movimientos pequeños y controlados de flexión y extensión de los dedos, recibiendo apoyo del meñique y anular, que refuerzan la acción y posibilita un movimiento fino que logrará un trazo equilibrado.

Psicomotricidad Gruesa

Por psicomotricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar.

La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como dialogo, que considera al ser humano como una unidad psicósomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

En la psicomotricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza. En esos movimientos intervienen los principales grupos musculares del cuerpo.

“La psicomotricidad gruesa hace referencia aquellas actividades que requieren el movimiento de grupos de músculos grandes y que en general implican desplazamientos. Tal es el caso de caminar, correr, patear la pelota, tirarla, etc” (Risueño, 2007).

La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Los ejercicios para fortalecer la psicomotricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Evolución de la psicomotricidad gruesa por edades

De 1 a 2 años.- Logran caminar sobre tablas y líneas dibujadas en el piso, lanzar la pelota u objetos pequeños con una mano, trepar obstáculos horizontales a pequeña altura del piso. El niño corre, salta, gira, sube y baja escaleras solo, golpea el balón, el equilibrio es mejor.

De 2 a 3 años.- Logran desplazarse por diferentes planos apoyando las manos y los pies.

De 3 a 4 años.- Consiguen correr con combinaciones, caminar por planos estrechos a pequeña altura del piso, lanzar y rodar objetos de diferentes formas, saltar desde obstáculos a pequeña altura del piso.

De 4 a 5 años.- Logran caminar, correr y saltar en diferentes direcciones; lanzar, rodar y golpear pelotas de forma combinada; escalar una escalera con movimientos de brazos y piernas combinados.

De 5 a 6 años.- Logran reptar con movimientos coordinados de brazos y piernas; saltar con diferentes combinaciones; lanzar y atrapar la pelota después del rebote.

Arte Infantil

El arte infantil es posible cuando la escuela conduce al niño al descubrimiento del mundo que lo rodea y de sus relaciones de orden y armonía, cuando la autoridad del maestro está hecha de amor y conocimiento y el niño se deja conducir por su experiencia que lo ayuda a crecer. La ternura del maestro lo salva del miedo, la timidez y la indecisión y el arte infantil nace con natural sencillez como un don de la gracia. (Cossettini, 1997)

El arte en los niños es una actividad enriquecedora que le favorece al niño en su desarrollo motor fino, socio-afectivo, lenguaje; además de que se convierte también en una actividad lúdica en la cual deja el niño dar rienda suelta a su imaginación y creatividad con el fin de crear una concepción plástica de como aprecia el mundo que le rodea.

Dibujo Infantil

Concepto

“El dibujo cuenta lo que soy porque mis movimientos me pertenecen y porque los trazos así producidos son la expresión y la traducción momentánea de mi existencia, de mi pensamiento, de mi interioridad”. (Wallon, 2000)

El dibujo infantil favorece la escritura, la lectura, la creatividad, ayuda al niño a tener más confianza en sí mismo y a expresar sus sentimientos. Y tan importante es la habilidad,

que consigue con el trabajo y la práctica habitual, como el talento innato que un niño pueda tener para el dibujo infantil. La espontaneidad, la utilización de los colores, la grafía, la disposición de los elementos son sólo algunos de los matices que analizan los psicólogos para que los dibujos de los niños nos hablen de su personalidad y emociones.

Analizar un dibujo no es lo mismo que interpretarlo puesto que entre ambos conceptos existe una diferencia real o concreta. El análisis responde a un enfoque técnico y racional, y se fundamenta en bases sólidamente comprobadas; la interpretación de los dibujos de los niños es el resultado o la síntesis del análisis. (Bédard, 2003)

A los niños les encanta dibujar. Pueden pasar una tarde entera dibujando y coloreando. Un diseño de la familia con un sol radiante, un círculo muy bien trazado a la edad de cinco años o una sonrisa enorme en el retrato que hace uno de sí mismo son, además de un entretenimiento para ellos, una herramienta para que los psicólogos puedan evaluar su personalidad y su desarrollo psicomotor

El dibujo del niño es una necesidad expresiva. El primer impulso es de origen cinético, pero tan pronto se instala el trazo en el papel el niño se siente gratificado por el carácter creativo de su gesto, después con el dominio del trazo vendrá la satisfacción estética y el proceso de comunicación. (Salas, 1999)

El dibujo representa en parte la mente consciente, pero también, y de una manera más importante, hace referencia al inconsciente. No debemos olvidar que lo que nos interesa es el simbolismo y los mensajes que el dibujo nos trasmite, no su perfección estética.

Sin darse cuenta, el niño traslada su estado anímico al papel. Por ello no es conveniente obligarlo a dibujar, si él no tiene la necesidad de hacerlo; debe dibujar por placer, nunca por obligación.

La manera de expresarse de los niños va evolucionando a medida que crecen a la par con el desarrollo psicomotor y cognoscitivo, de esta manera se van potenciando sus posibilidades de comunicarse, de establecer relaciones sociales y vínculos afectivos. De acuerdo a la edad, los niños dibujan de forma diferente, van

incorporando nuevos elementos, usando colores, experimentando con las formas geométricas e intentando reproducir la realidad del dibujo infantil a través de sus propias interpretaciones. (Cabezas, 2007)

La manera de expresarse de los niños va evolucionando a medida que crecen a la par por el desarrollo psicomotor y cognoscitivo, de esta manera se van potenciando sus posibilidades de comunicarse, de establecer relaciones sociales y vínculos afectivos. De acuerdo a la edad los niños dibujan de forma diferente, van incorporando nuevos elementos, usando colores, experimentando con las formas geométricas e intentando reproducir la realidad a través de sus propias interpretaciones.

El niño necesita representar todo ese mundo que acaba de descubrir y que aparece con toda su grandeza ante sus ojos. Antes incluso de empezar a dibujar, ya disfruta dejando su huella sobre la arena, y también le va a gustar hacer garabatos sobre una hoja.

Al principio, pintar es un gesto motor que se va a ir especializando. El niño coge el lápiz con el puño y mueve el brazo de manera incontrolada, haciendo trazos imprecisos sobre el papel, poco a poco va ir controlando el movimiento hasta que domine el lápiz y consiga representar lo que él ve. (Tierno, 2012)

¿Cómo evoluciona el dibujo del niño por edades?

De los 18 meses a los 2 años.- Le gusta garabatear libremente sobre grande superficies; su coordinación motora todavía suele ser torpe.

De 2 a 3 años.- El niño desea probar herramientas diferentes: el rotulador, la acuarela, los lápices de cera, etc. En esta fase la experimentación predomina sobre la expresión.

De 3 a 4 años.- El niño comienza a expresarse a través de sus dibujos, Algunas veces, antes de realizar los primeros trazos sobre el papel, nos dice lo que pretende dibujar.

De 4 a 5 años.- Elige colores en función de la realidad y tal vez al comenzar a escribir pierda interés en el dibujo. Su capacidad imaginativa es muy fuerte, por lo que los cuentos de hadas captan mucho más su atención.

Herramientas principales para el dibujo

El lápiz.- Cuando un niño, adulto va a dibujar, el elemento primordial o la primera herramienta que se debe tener en cuenta es el lápiz. Es aconsejable tener disponibles lápices de punta fina, mediana y gruesa, en los niños la preferencia de lápices son los de cera, de madera o bien la acuarela.

El papel.- El formato del papel tiene tanta importancia como la elección del lápiz. Si el niño elige un formato pequeño estará indicando una cierta capacidad de introversión y de concentración, un dibujo realizado en una hoja de formato mediano mostrara a un niño adaptable y flexible y un niño que elige el papel grande se cree que es capaz de realizar cosas importantes a nivel social.

Etapas del dibujo infantil

Estrada: La temática del dibujo Infantil.-de los 2 a 3 años predomina la figura humana, el sol, los coches, casas, arboles, lluvia, nubes y flores. De los 4 a 6 años además de la figura humana, el sol, las casas y las nubes, se suman los árboles, pájaros, flores, coches, aviones, césped, estrellas, banderas, nieve, etc.

G. Rouma: La Figura Humana.- La etapa preliminar de la expresión del niño identifica la adaptación al instrumento para dibujar, la tendencia a dar un nombre a sus dibujos, la intención anunciada por anticipado y la relación que establece entre los dibujos y ciertos objetos; y en la etapa de evolución de la representación de la figura humana se observa que los niños dibujan con la intención de representar, pasando a lo que se llama “etapa renacuajo”, cuando se hacen los primeros bocetos de la figura humana, después viene la etapa de transición, en la que se van definiendo las partes del cuerpo humano.

Lowenfeld: Esquematismo y tipos creativos.- La etapa del garabateo se da entre los 2 y 4 años de edad, se usa el color para distinguir entre los garabatos, comienza a surgir el proceso imaginativo; El pre-esquematismo(4 a 7 años) se caracteriza por el descubrimiento de relaciones entre representación y el objeto representado; El esquematismo(7 a 9 años) la repetición convierte los conceptos en esquemas, es decir, conceptos definidos, se define la relación entre el color y

el objeto; y Principio del realismo(9 a 11 años) hay mayor conciencia del yo, es una etapa de transición del niño en que se aleja de las anteriores. (Cabezas, 2007)

Etapas del Garabateo

A partir del segundo año, el niño es capaz de ir dando forma a los garabatos. Ya no se trata solo de líneas inconexas sino que se observan agrupamientos de trazos en formas con contornos. Pueden ser los primeros intentos de representar objetos del mundo real. Evidentemente el nivel de maduración no permite todavía la definición de las formas. Suele también empezar la experimentación con diferentes colores. En esta etapa ya podemos distinguir algunos rasgos del temperamento del niño tal como se apunta más adelante.

Los garabatos descontrolados.- La primera etapa del garabateo está marcada por los garabatos descontrolados o desordenados. Son trazos sin ningún orden ni sentido. Varían en longitud y en dirección, incluso mientras los realiza el niño puede mirar hacia otro lado. No hay una coordinación cerebro-ojo-mano. El pequeño sujeta el lápiz como mejor le viene; con toda la mano, desde la punta, con dos dedos, e incluso a veces del revés, pero generalmente ejerciendo mucha presión sobre el papel. Todavía no tiene control un control visual sobre su mano y realiza los trazos moviendo el brazo desde el hombro, y a veces moviendo todo su cuerpo.

El niño dibuja, pero sin la finalidad de representar nada. Mueve el trazo con movimientos torpes y largos por sus limitaciones motoras, ya que los niños aprenden a usar primero los músculos grandes y más cercanos al eje del cuerpo y luego los más pequeños y alejados. Lo hace, además sin coordinación óculo-manual. Es decir, el niño, en muchas ocasiones, pinta sin mirar lo que hace. (Antuña, 2006)

El niño no tiene intención de representar en el papel (o en el soporte que sea) nada que haya visto. El garabato en esta fase no tiene una función representativa sino que está basada en el desarrollo físico y psicológico. Hacen trazos incontrolados simplemente porque les produce placer. Les resulta agradable hacer garabatos porque disfrutan del movimiento que realizan al hacerlos. En la etapa de garabateo descontrolado hay que proporcionarle al niño los

materiales adecuados (ceras, folios, lápices de colores, etc.) porque lo mismo que dibuja en un folio puede hacerlo en un mueble, en una pared o sobre una mesa.

Los garabatos controlados.- A medida que va realizando trazos, el dibujo se va perfeccionando. El niño descubre que hay cierta relación entre los movimientos que realiza y los trazos que quedan plasmados en el papel, comienza la relación de lo kinestésico (capacidad de usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos) con los pensamientos. Descubre el control visual sobre los trazos que ejecuta, por tanto son ahora garabatos controlados. En esta etapa los trazos suelen ser más largos, y aunque aún toman una dirección impredecible, los realizan con entusiasmo y se esmeran por llenar toda la hoja. Aparecen reiteraciones de trazos circulares, líneas cortadas, puntos, etc. con centros de intersección. En esta etapa de garabatos controlados, que abarca hasta aproximadamente los tres años de edad, se inicia la verdadera integración visual y motriz, la cual se completa al llegar a las primeras etapas de la adolescencia.

Los garabatos con nombre.- ya cuenta con un mayor dominio motor y es capaz de representar lo que ve, aunque a veces sus trazos no se parezcan en nada al objeto que quiere representar. Los trazos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas más reconocibles. El niño da nombre a sus garabatos. Asume que los garabatos son una forma de expresión y que a través de sus dibujos genera una reacción en los adultos. Por tanto, es importante animarle, sin cuestionar o intentar corregir su dibujo. Tiende a centrar el dibujo ocupando distintas partes de la hoja y empieza a elegir los colores con intención.

El dibujo como medio de expresión infantil lúdico

Para los niños pequeños que aún no desarrollan el lenguaje oral, la posibilidad de manifestarse a través del dibujo les proporciona un espacio propio en el que tienen cierto control sobre su realidad. En su desarrollo los niños van conociendo y aprendiendo rápidamente como funciona su entorno y necesitan socializar, imitar, tocar, hacer propias las cosas nuevas. Es a través del dibujo infantil que se comienza a plasmar estas necesidades, lo cual permite a su vez ir madurando su percepción del mundo. El deseo de ser valorado y lograr un equilibrio es parte de la búsqueda a través de la expresión infantil en el dibujo.

El Dibujo: Color, Forma, Línea y Volumen

El color, la línea, el volumen y la forma conforman los 4 elementos que permiten la creación del dibujo infantil:

Color.- la percepción del color es un poco precisa aun, predomina sobre la del volumen y la forma. En este elemento la evolución del color es la siguiente:

Garabateo Desordenado y garabateo ordenado: no se manifiesta preferencia alguna hacia ningún color.

Garabateo con nombre: se empieza hacer un uso intencionado del color.

Preesquemático: el niño elige ya el uso del color que se ajusta a sus propósitos, y así comienza a relacionarlo con la forma, elementos que hasta ahora utilizaba de modo aislado

Línea.- es el elemento de expresión plástica que permite la delimitación de los contornos y formas de las figuras.

Volumen.- es la representación de los cuerpos en el espacio que se hace en tres dimensiones.

Forma.- es la representación en el espacio de un objeto, persona, elemento del entorno de carácter más o menos figurativo. (Valero y Garrido, 2004)

e. **MATERIALES-MÉTODOS**

Los materiales utilizados fueron: computadora, hojas de papel boom, cartulina, lápiz, borrador, manual del dibujo, cartón, elástico, pinturas, pinceles, recipientes de plástico grabadora, pelota, cuerda, cuchara, cinta adhesiva y almohada.

Científico.- Sirvió de base para realizar el proyecto que conciba la realidad en un cambio el cual estuvo presente en el desarrollo de la investigación por cuanto permitió visualizar el problema planteado y elaborar el informe definitivo.

Deductivo.- Sirvió de guía para la interpretación de conceptos, principios, definiciones, normas generales en relación al tema de investigación.

Inductivo.- Permitted estudiar los casos, hechos particulares en la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja objeto de la presente investigación, es mediante el acercamiento y vista al mismo.

Descriptivo.- Fue un auxiliar del método científico, importante ya que permitió describir, detallar y explicar el problema objeto de estudio en el tiempo y el espacio con el propósito de determinar sus características.

Estadístico.- Es el mismo que guio la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos de acuerdo a los requisitos y necesidades de los modelos de comprobación de hipótesis para decidir si las confirman o descartan así mismo facilitará la representación gráfica de la información que ayudó a la comprensión e interpretación.

Analítico-sintético.- Este método tuvo especial importancia porque facilitó el análisis y la síntesis de los resultados obtenidos y permitió llegar a las conclusiones y formular recomendaciones.

Técnicas e instrumentos

Observación: Mediante este manual podemos evidenciar los diversos problemas presentes en la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja para esta investigación, fue cuidadosa, exhaustiva y exacta.

Instrumentos.

La Encuesta: Se aplicó a los docentes, para obtener información sobre la práctica y utilización de las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil.

Manual del Dibujo Infantil: Sirvió para dar una valoración de los sentimientos de la niña/o hacia la familia y evaluación sobre las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.

Población y muestra

La población que se utilizó para desarrollar el proyecto de investigación estuvo conformada por 2 maestras, 30 niñas y niños de 4 a 5 años correspondientes al nivel II de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015. Como se ilustra en el siguiente esquema.

Paralelo	Niñas/os	Maestras
A	18	1
B	12	1
TOTAL	30	2

FUENTE: Escuela "Lauro Damerval Ayora"

ELABORACIÓN: Nadia Lizeth Mendoza Mejía.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a las maestras del nivel inicial II de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, periodo 2014-2015.

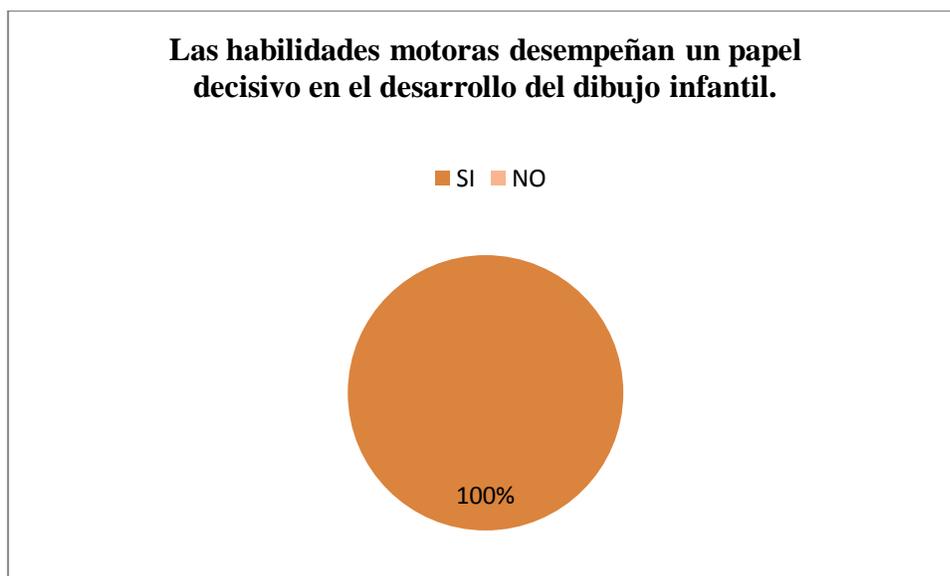
- 1. Piensa usted que las habilidades motoras desempeñan un papel decisivo en el desarrollo del dibujo infantil.**

CUADRO 1

VARIABLE	f	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Escuela "Lauro Damerval Ayora"
ELABORACIÓN: Nadia Lizeth Mendoza Mejía.

GRÁFICO 1



Análisis e interpretación

El 100% de las maestras consideran que las habilidades motoras inciden en el desarrollo del dibujo.

Desde el nacimiento tu bebé comenzará a desarrollar sus habilidades motoras como lo es la psicomotricidad fina y gruesa; la psicomotricidad gruesa son necesarias para el movimiento de músculos grandes, por ejemplo: Sentarse, gatear, caminar, correr, escalar, rodar, etc. Y la psicomotricidad fina son cuando usas el niños las manos para agarrar, sostener y manipular objetos, por ejemplo: levantar cosas, comer, sostener una botella o un juguete, pegar, pintar construir, jugar, etc (Campbell y Kahler, 2015)

Un buen desarrollo de las habilidades motoras del niño no solo incide en el desarrollo del dibujo de los niños, sino también le favorece en otros aspectos como es trozar, rasgar, etc., y es fundamental que desde edades tempranas de deba mantener una buena estimulación y así evitar dificultades que se le puedan presentar.

2. Cree usted que la formación en las habilidades motoras que reciben sus alumnos es adecuada o suficiente.

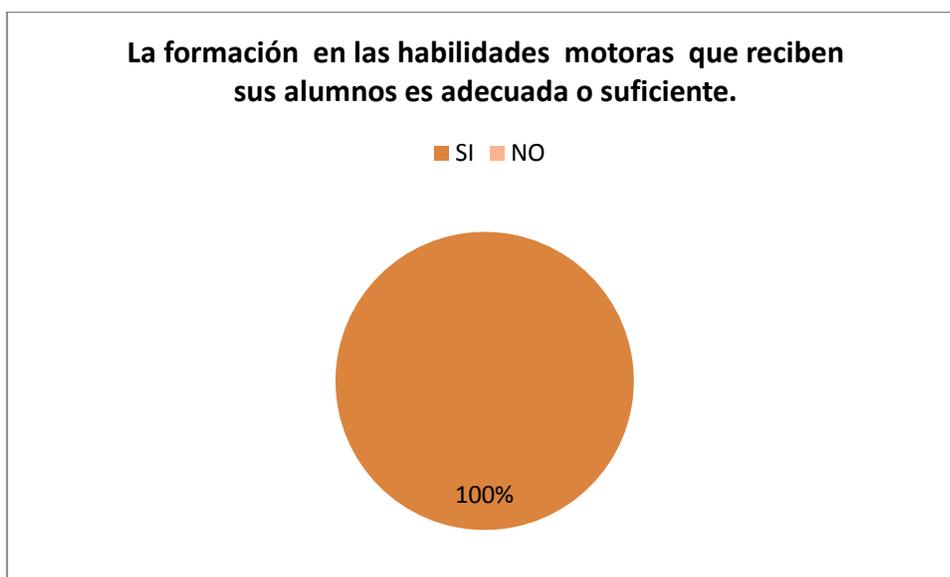
CUADRO 2

VARIABLE	f	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Escuela "Lauro Damerval Ayora"

ELABORACIÓN: Nadia Lizethe Mendoza Mejía.

GRÁFICO 2



Análisis e interpretación

El 100% de la población manifiesta que el desarrollo de las habilidades motoras es adecuado para los niños.

Berger (2006) afirma que: “La habilidad motora es una destreza para mover una parte del cuerpo, ya sea un gran salto o un ligero movimiento del párpado. Estos movimientos se denominan habilidades porque no son automáticos sino aprendidos” (p.149). La maestra debe trabajar de forma integral el desarrollo de las habilidades motoras e incentivar a los niños a realizar cada una de las actividades para que su desarrollo sea el adecuado.

3. Cree usted que es importante que la institución trabaje en el desarrollo de habilidades motoras.

CUADRO 3

VARIABLE	f	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

FUENTE: Escuela “Lauro Damerval Ayora”

ELABORACIÓN: Nadia Lizethe Mendoza Mejía

GRÁFICO 3



Análisis e interpretación

El 100% de la población considera que la institución debe trabajar en el desarrollo de las habilidades motoras.

Las habilidades motoras del niño mejoran en forma considerable durante el periodo preescolar; los cambios más impresionantes se concentran en habilidades motoras gruesas como correr, saltar y arrojar objetos. En cambio las habilidades motoras finas como escribir y utilizar los cubiertos se desarrollan con mayor lentitud. (Craig, 2001)

La institución y las maestras deben fortalecer el desarrollo de las habilidades motoras de los niños ya que ambas partes son las que mayormente interactúan con el niño, y el principal desarrollo de las habilidades se da edad preescolar

4. Considera que su alumna (o) tiene alguna dificultad en:

CUADRO 4

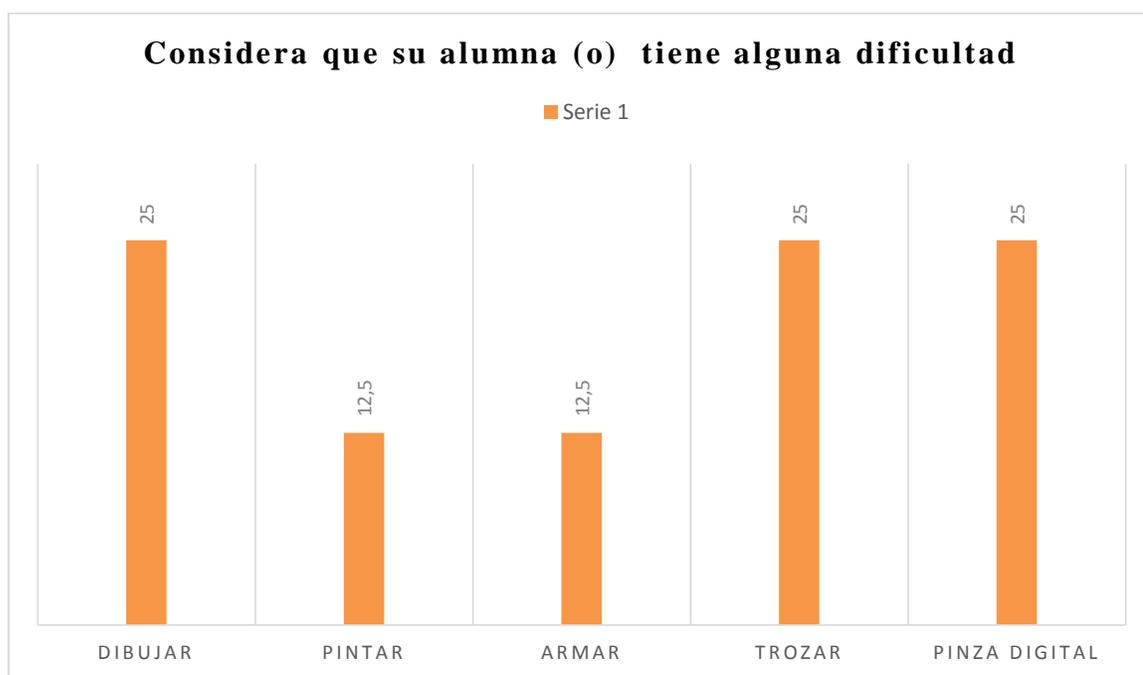
VARIABLES	f	%
DIBUJAR	2	25
PINTAR	1	12.5
ARMAR	1	12.5
TROZAR	2	25
PINZA DIGITAL	2	25
TOTAL	8	100

Fuente: Escuela "Lauro Damerval Ayora"

Elaboración: Nadia Lizeth Mendoza Mejía.

* Cuadro con respuestas múltiples

GRÁFICO 4



Análisis e interpretación

El 25% de la población examinada tienen dificultad en dibujar, el 12,5% en pintar; 12,5 en armar; 25% en trozar; y 25% dificultad en el uso de la pinza digital.

La manera de expresarse de los niños va evolucionando a medida que crecen a la par con el desarrollo psicomotor y cognoscitivo, de esta manera se van potenciando sus posibilidades de comunicarse, de establecer relaciones sociales y vínculos afectivos. De acuerdo a la edad, los niños dibujan de forma diferente, van incorporando nuevos elementos, usando colores, experimentando con las formas geométricas e intentando reproducir la realidad del dibujo infantil a través de sus propias interpretaciones. (Cabezas, 2007)

5. Escoja: Cuál de estos ítems según su criterio han sido desarrollado por su alumna(o) en los últimos meses

CUADRO 5

VARIABLES	f	%
Imaginación reproductora	0	0
Imaginación creadora o inventiva	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: Escuela “Lauro Damerval Ayora”

Elaboración: Nadia Lizeth Mendoza Mejía.

GRÁFICO 5



Análisis e interpretación

El 100% de las maestras manifiestan que los niños han desarrollado la imaginación creadora e inventiva.

Sáenz y Obregón (2012) afirman que: “La imaginación se presenta bajo dos formas: por una parte retiene y reproduce fielmente las representaciones sensibles, y por otra modifica y combina esas representaciones: la primera se llama imaginación reproductora y la segunda creadora, o más propiamente, inventiva” (p.45).

Los niños al tener una variedad de materiales deben emplear su imaginación para crear sus dibujos, y para ello deben utilizar la infinidad de recursos que le rodean fomentando imaginación creadora e inventiva y no solo ser un reproductor de imágenes.

Resultados del Manual de Evaluación del Dibujo Infantil aplicados a las niñas (os) de inicial II de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja.

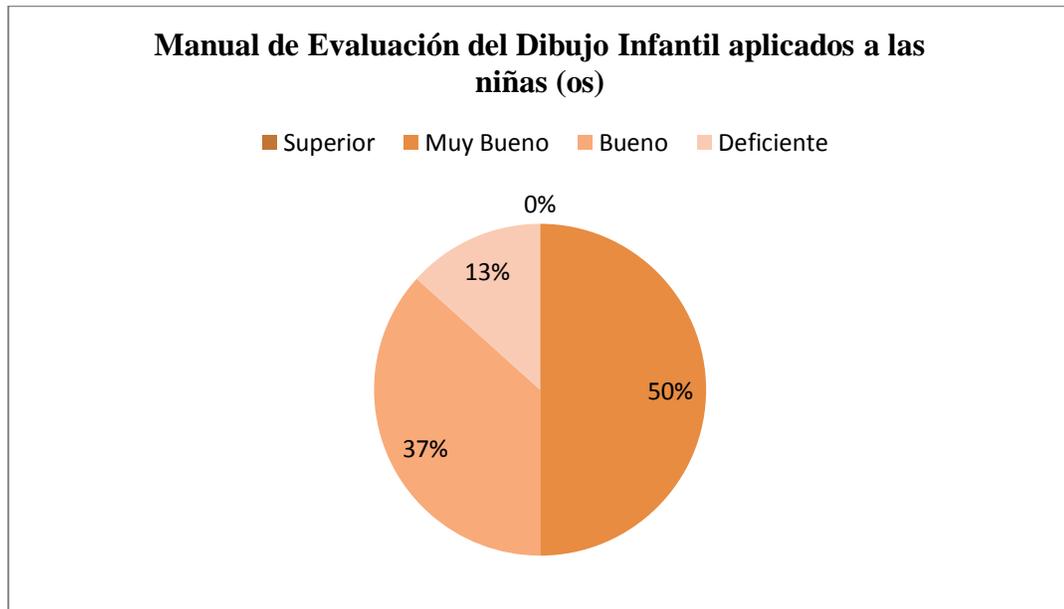
CUADRO 6

Variable	Valoración	f	%
Superior	25 o +	0	0
Muy Bueno	16 – 25	15	50
Bueno	6 – 15	11	37
Deficiente	0 – 5	4	13
Total		30	100

FUENTE: Manual de Evaluación del dibujo aplicado a las niñas y niños del nivel II de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora

ELABORACIÓN: Nadia Lizethe Mendoza Mejía.

GRÁFICO 6



Análisis e Interpretación

Analizar un dibujo no es lo mismo que interpretarlo puesto que entre ambos conceptos existe una diferencia real o concreta. El análisis responde a un enfoque técnico y racional, y se fundamenta en bases sólidamente comprobadas; la interpretación de los dibujos de los niños es el resultado o la síntesis del análisis. (Bédard, 2003)

El 50% de niñas y niños investigados se ubican en una valoración de Muy Bueno, el 37 % se encuentra en Bueno; y, el 13% se encuentra en una valoración de Deficiente.

Un porcentaje de niñas y niños del Nivel Inicial se encuentran en una valoración de Muy Bueno, puesto que no existe mucha dominancia en la precisión de brazo y mano al momento de dibujar, manifestando breves momentos de imprecisión por lo que se deduce que su Estimulación Temprana no ha sido suficiente para desarrollar las habilidades motrices.

g. DISCUSIÓN

El presente trabajo investigativo se trata de las habilidades motoras y de dibujo que son fundamentales en el desarrollo de los niños.

A través de la presente investigación realizada; y, en base al primer objetivo planteado: Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015. En la cual se aplicó una encuesta a las maestras para determinar si consideran que las habilidades motoras es importante para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños, el 100% de las maestras encuestadas indican que si utilizan las habilidades motoras en sus actividades diarias ya que consideran que es importante para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños. El dibujo afianza el sentimiento de fraternidad, el trabajo en equipo y el espíritu de cooperación y colaboración entre el alumnado, ayuda además a descargar el cansancio acumulado por otras actividades y aporta energías para iniciar una nueva. Favorece varios procesos implicados directamente con el dibujo infantil, tales como la atención, la concentración, memoria, imaginación, capacidad de anticipación y de espera, creatividad, relación, socialización, además del conocimiento del cuerpo, del espacio, del tiempo, la adquisición de conocimiento y nociones sobre las cosas y el medio que les rodea. Y, sobre todo, contribuye a que las niñas/os y también adultos puedan aprender a divertirse juntos.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Aplicar una alternativa con técnicas motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora. Una vez aplicadas las actividades el 100% de las docentes manifiestan la formación de las habilidades motoras de los niños es adecuada y suficiente para desarrollarse de forma integral; además que los niños desarrollan su imaginación creadora o inventiva al máximo, fomentando la creación de sus propios dibujos, donde manifieste sus sentimientos, emociones y experiencias.

Las actividades como diversión con pinzas, esculturas en 3D, pequeños artistas, entrelazar, carrera de patatas, saca tu copias, técnica de cosido, entre otras; fueron de utilidad en el desarrollo de las habilidades motoras que así mismo contribuyeron en el dibujo de los

infantes. En un principio se les dificultó realizar las actividades, porque no seguían las instrucciones ya que no tenían un orden en su conducta; después de elaborar las prácticas los niños empezaron a comportarse diferente demostrando un comportamiento de orden, disciplina y confraternidad hacia sus semejantes.

Para comprobar el tercer objetivo específico: Analizar el nivel de habilidad del dibujo infantil en las niñas y niños de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, se aplicó el post-manual, en el cual se obtuvo resultados de que el 50% de la población se ubica en una escala de muy bueno, lo que indica que la aplicación de las actividades incidió de forma positiva en el desarrollo del dibujo de los niños.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, se pudo comprobar que un buen desarrollo de las habilidades motoras inciden en el mejoramiento del dibujo de las niñas y niños de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, ya que existe un porcentaje considerable de infantes que se ubican en escalas de muy bueno y bueno en el desarrollo del dibujo.

h. CONCLUSIONES

Luego de los resultados obtenidos y la discusión correspondiente se llega a las siguientes conclusiones:

- ✓ De los resultados de la encuesta se concluye que el 100% de las maestras encuestadas manifiestan que las habilidades motoras desempeñan un papel decisivo en el desarrollo del dibujo infantil. Una buena estimulación de las habilidades motoras desde edades tempranas y a lo largo de la etapa pre-escolar no solo benéfica al niño en el dibujo sino también en el desarrollo cognitivo, social, afectivo, y motor que le permitirá al niño lograr aprendizajes posteriores como es la pre-escritura.
- ✓ Las actividades trabajadas fueron una estimulación para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños; porque según los datos obtenidos en la primera aplicación del manual de dibujo fueron: 10% se ubican en una valoración de Muy Bueno, El 30% se encuentra en Bueno; y, el 60% en Deficiente.
- ✓ De acuerdo a los resultados del Manual de Evaluación del Dibujo, se llega a la conclusión de que el 50% de niñas y niños investigados se ubican en una valoración de Muy Bueno, el 37 % se encuentra en Bueno; y, el 13% se encuentra en una valoración de Deficiente. El desarrollo de las habilidades motoras es fundamental para su desarrollo y debe ser primordial que su estimulación sea adecuada y acorde a su nivel de maduración ya que ello contribuirá a desarrollar destrezas que posee la niño y niño para realizar movimientos y habilidades que pueden surgir en el proceso de aprendizaje.

i. RECOMENDACIONES

De acuerdo a las conclusiones expresadas se plantea las siguientes recomendaciones:

- ✓ A las maestras/os de nivel Inicial II, trabajar en la estimulación de las habilidades motoras durante la jornada diaria de trabajo, motivándolos a los niños a través de diversos ejercicios, juegos lúdicos y trabajos plásticos, para que los niños pueden desarrollarse de manera adecuada y el proceso de enseñanza-aprendizaje sea satisfactorio para ellos.

- ✓ Las maestras/os deben propiciar un ambiente de libertad y de corresponsabilidad para el buen desarrollo de las habilidades motoras, y sean de influencia en el mejoramiento del dibujo de los niños ya que por medio de este, expresan sus sentimientos, experiencias y para realizarlo necesitan un buen manejo de la pinza digital (la unión del dedo índice y pulgar en un solo punto), y así mismo fortalecer la coordinación visomanual ya que constituye uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidad motoras fina y para lograr en aprendizajes posteriores la pre-escritura.

- ✓ Se debería utilizar el Manual de Evaluación del Dibujo, ya que este les ayudará en el mejoramiento del aprendizaje de las niñas y niños; porque el uso del mismo demostrará las deficiencias que tengan los infantes y así poder construir un plan de mejoramiento integral.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Argüello, M. (2010). *Psicomotricidad*. Cuenca, Ecuador: Abya - Yala.
- Arribas, L. (2005). *La Educación infantil 0-6 años*. España: Paisotribo.
- Bédard, N. (2003). *Cómo Interpretar los Dibujos de los Niños*. España: Sirio.
- Berger, K. S. (2006). *Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia*. España: MÉDICA PANAMERICANA S.A.
- Cabezas, C. (2007). *Analisis y Características del dibujo infantil*. España: Ittakus.
- Cameselle, R. P. (2005). *Psicomotricidad*. Argentina: Ideaspropias.
- Campbell, K., y Katrina, K. (2015). *Bebé Inteligente*. Babelcube Inc.
- Comellas, M. J. (2003). *Psicomotricidad es la Educación Infantil*. Barcelona, España: CEAC.
Recuperado:
https://books.google.com.ec/books?id=gSmAKk4yfCoC&dq=psicomotricidad-comellas&source=gbs_navlinks_s
- Garrido, R. V., y Valero, R. V (2004). *Servicios a la Comunidad, Cuerpo de Profesores Tecnicos de Formacion*. España: Mad. S Z. Recuperado de:
<https://books.google.com.ec/books?id=bVYziueFN08C&pg=PA9&dq=Servicios+a+la+comunidad,+cuerpo+de+profesores&hl=es-419&sa=X&ei=sgrSVOWwEfaasQT-i4GQDg&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Craig, G. J. (2001). *Desarrollo Psicológico*. México: Pearson Education.
- Huerta, G. C., y Izquierdo, P. F. (2010). *El Desarrollo Psicomotor desde la Infancia hasta la Adolescencia*. Madrid, España: NARCEA. S.A.
- López, L. P. (2011). *Desarrollo Cognitivo y motor*. España: Parainfo.
- Ortega, J. J., Mejías, J. C., y Román, P. J. (2003). *Psicomotricidad, Cuentos y Juegos Programados*. Madrid, España: LA TIERRA HOY, S.L. Recuperado de:
<https://books.google.com.ec/books?id=HEmGibZyX2gC&printsec=frontcover&dq>

=psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ei=hOPaVKD_IY-
RsQTorYLoBA&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false

Ovejero, M. H. (2013). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Macmillan Iberia S.A.

Risueño, A. E. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.

Sáenz, H. F., y Obregón, M. C (2012). *Maestros de Nuevo León*. México: Fondo Editorial de NL.

Sánchez, D. B. (2006). *Preparación de Oposiciones Primaria* . Barcelona, España: INDE.

Thoumi, S. (2003). *Técnicas de la Motivación Infantil en la Educacion*. Colombia: GAMMA S.A.

Valhondo, A. M. (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz*. Asturias, España: EDIUNO.

Wallon, F. (2000). *El Dibujo del Niño*. México: Siglo XXI editores, S.A.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014 - 2015

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

AUTORA:

Nadia Lizeth Mendoza Mejía

DIRECTORA DE PROYECTO:

Mg. Sc. Rita Torres.

LOJA – ECUADOR

2014-2015

a. TEMA

Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja.
Periodo 2014 - 2015

b. PROBLEMÁTICA

Marco Contextual

Del centro educativo “Lauro Damerval Ayora” se encuentra ubicada en la ciudadela tebaida alta, de la provincia de Loja cantón de Loja de la ciudad de Loja, parroquia la planta docente de esta institución tiene años preparando sus servicios educativos, la institución se encuentra al servicio de la comunidad.

Su visión es ser una institución de calidad, líder frente a sus similares en la ciudad de Loja en la formación de personas, con pensamiento abierto a las innovaciones, comprometida con el buen vivir, su hacer se cimenta en las practica de valores y ética profesional, con ideología de servicio y orientada hacia la excelencia académica siendo responsable con la conservación y cuidado del medio ambiente.

Su misión, oferta los niveles de inicial, básica y bachillerato, cultiva y fortalece los principios y capacidades de sus estudiantes lo que les permite interesarse una educación superior, con sólidos conocimientos científicos y aptitudes que respondan a los requerimientos y exigencias del medio, con mentalidades triunfadoras orientadas al fortalecimiento de valores personales e institucionales.

Situación Problemática

A principio del siglo XX el neurólogo Ernest Dupré, observando las características de niños débiles mentales, pone de manifiesto las relaciones entre las anomalías neurológicas y psíquicas para describir trastornos de desarrollo psicomotor utilizando el termino Psicomotricidad, interrelacionando la psicología con la motricidad humana.

Globalmente las habilidades motoras finas es el estudio neurológico sobre unidades motoras ha sido realizado por Fernstein y colaboradores, y Christensen quienes encontraron grandes diferencias en el número medio de fibras por unidad motora es una conducta humana orientada hacia una difícil tarea educativa como la de dibujar y escribir.

En el Ecuador las condiciones socioeconómicas y culturales que enfrenta nuestro país en el desarrollo educativo ha tenido muchos quebrantos debido al manejo del estado,

prestando poco interés en el desarrollo cognitivo y motriz de los niños por lo cual ha habido un deterioro en la educación pero afectando más los sectores urbanos de nuestro país ya que no cuentan con el apoyo del estado.

En nuestro país la educación recae en el estado, autoridades, profesores, padres de familia que son los promotores directos para desarrollar las destrezas y habilidades que poseen los niños para alcanzar un desenvolvimiento en la motricidad fina y gruesa utilizando las destrezas más significativas para alcanzarlo.

En la ciudad de Loja la educación cumple un papel fundamental en el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños, por ende la labor del docente es la de emplear estrategias innovadoras para alcanzar las habilidades artísticas, en las cuales la actividad motora fina y gruesa cumple un papel fundamental, motivando así a los docentes de las diferentes instituciones que utilicen el dibujo ya que por medio del mismo podemos potenciar la imaginación, la creatividad, la autonomía, el desenvolvimiento motriz fino; abarcando desarrollo de los músculos pequeños: tanto los músculos de la mano, la palma y los dedos, siendo lo ideal que todos los niños pudiesen desarrollar a más temprana edad, algún contacto con el lápiz y el papel para aprender a dibujar.

Con estos antecedentes y luego de haber realizado una observación minuciosa a docentes, niñas y niños las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja en lo que concierne a las habilidades motrices para mejorar el dibujo infantil, se ha podido constatar que la falta de habilidades motoras no está desarrollando destrezas en los niños y niñas.

Por eso la urgente necesidad de crear niños reflexivos, creativos, ágiles y críticos, los mismos que estén en capacidad de enfrentar los retos que el mundo actual, exige, que los docentes cambien de metodologías, estrategias, técnicas y procesos para obtener resultados positivos.

Con este panorama previo y luego de un análisis minucioso se ha podido determinar que existe la necesidad de conocer más afondo como la actividad motora ayuda al niño en el

desarrollo del dibujo. Por ese motivo se propone desarrollar Las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.

c. JUSTIFICACIÓN

Como estudiante de la Universidad Nacional de Loja, del Área de la Educación el Arte y la Comunicación de forma particular la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia ayuda a la formación de profesionales capaces de solucionar los problemas que afectan a la población infantil, fomentando la aplicación de los saberes teóricos, científicos y la experiencia de la práctica pre-profesional que son las bases para que se pueda atender a cada una de las necesidades de los más pequeños.

El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de realizar un estudio profundo para conocer las habilidades motoras que permitirán mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años.

Las habilidades motrices básicas acompañan a las personas a lo largo de todo su vida y en todo ámbito de desarrollo físico y personal, a través de estas habilidades pueden desenvolverse en el entorno social e interactuar entre pares, frente a diversas problemáticas y situaciones de la vida diaria.

Con esta investigación se busca diagnosticar la importancia de la motricidad, para desarrollar sus habilidades a través del dibujo, en donde estamos enfatizando en la necesidad de estimular entre otros aspectos los siguientes: reconocimiento del esquema corporal, estructura espacio-temporal, coordinación dinámica general, equilibrio, lateralidad, desarrollo de las habilidades de la vida diaria.

Esta intervención está dirigida a las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora; la presente propuesta busca ofrecer una experiencia educativa que produzca cambios positivos en la niñez, además pretende superar la tendencia de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a metodologías que brinden resultados favorables para la educación de los infantes.

Es por ello que el presente trabajo, busca solucionar las necesidades de maestros y alumnos con el fin de construirse una herramienta apropiada que sea una guía para potenciar la adquisición y desarrollo de habilidades motrices, al identificar el ritmo de aprendizaje individual de cada niño.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

- Desarrollar habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja. Periodo 2014-2015.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.
- Aplicar una alternativa con técnicas motoras para mejorar el dibujo infantil de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.
- Analizar el nivel de habilidad del dibujo infantil en las niñas y niños de la Escuela Fiscal de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1. Desarrollo Motor

1.1. Definición

1.2. Factores que determinan el Desarrollo Motor

1.3. Leyes del Desarrollo Motor

1.4. Teorías del Desarrollo Motor

1.4.1. Teoría del Desarrollo Motor de Wallon

1.4.2. Teoría de Sistemas Dinámicos de Esther Thelen

1.5. Habilidades Motora

1.5.1. Concepto

1.6. Psicomotricidad

1.7. Tipos de Psicomotricidad

1.7.1. Psicomotricidad fina

1.7.1.1. Evolución de la psicomotricidad fina por edades

1.7.2. Psicomotricidad Gruesa

1.7.3. Factores que influyen en el desarrollo de la Psicomotricidad

1.8. Ejercicios para trabajar la motricidad fina y gruesa

1.8.1. JUEGOS DE MANOS Y DEDOS

Capitulo II

2. Dibujo Infantil

2.1. Concepto

2.2. Evolución del dibujo infantil

2.2.1. El Garabato

Del garabato a las primeras formas

2.2.2. Las líneas empiezan a tomar forma

2.2.3. El detalle aumenta

La figura humana se perfila

2.2.4. Se consolida la forma

2.2.5. El personaje en situación

2.3. Etapas del Garabateo

2.4. El Dibujo como medio de expresión infantil lúdico

2.5. Valores del Dibujo

2.6. Los elementos del dibujo infantil

2.6.1. La intención

2.6.2. La Interpretación

2.6.3. El tipo

2.6.4. El trazo

2.6.5. Ritmo y coordinación

2.7. El Dibujo: Color, Forma, Línea y Volumen

2.8. Etapas de desarrollo del dibujo infantil según Luquet

2.8.1. Primera etapa: Génesis del dibujo intencional

2.8.2. Segunda etapa: Realismo Fracasado

2.8.3. Tercera etapa: Realismo Intelectual

Capítulo III

3. Actividades

3.1. Diversión con pinzas

3.2. Un divertido reto

3.3. Esculturas en 3D

3.4. Pequeños artistas

3.5. El rollo interminable

3.6. Baile de colores

- 3.7. Las estatuas**
- 3.8. Lanzamiento de pelota a través de un neumático**
- 3.9. Rebotar una pelota**
- 3.10. Pasos de elefante**
- 3.11. Tuercas y tornillos**
- 3.12. Entrelazar**
- 3.13. Carrera de patatas**
- 3.14. Paseo de carretillas**
- 3.15. Guerra de tirones**
- 3.16. Calistenia: marionetas.**
- 3.17. Caminar sobre una línea**
- 3.18. Carrera de tortugas**
- 3.19. Jirafa y sapitos**
- 3.20. Sacarle la cola al burro**
- 3.21. El lobo y las ovejas**
- 3.22. Saca Tu Copia**
- 3.23. El primero que lo haga**
- 3.24. Técnica Cocido**

f. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1. Desarrollo Motor

1.1. Definición

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

El desarrollo motor no se produce de forma aislada, más bien se verá influido por las características biológicas que el niño posea (tales como la herencia y la maduración), por el ambiente en que se desarrolle, las oportunidades para el movimiento que se encuentran en su entorno (por ejemplo: juguetes, columpios en el patio trasero, escaleras para subir en el hogar) y su propio desarrollo motor.

El desarrollo de las funciones psíquicas y motora del bebé se realizan de manera simultánea al crecimiento físico y junto al desarrollo emocional. Es un proceso armónico y asociado al conjunto de crecimiento del niño en todas sus facetas. El desarrollo psicomotor no es espontáneo; forma parte de la crianza y requiere el cuidado y el estímulo familiar, es decir, la atención constante por parte de los padres. La estimulación que favorece el desarrollo psicomotor consiste en una dedicación continua para prestar atención a las necesidades del bebé. (Huerta e Izquierdo, 2010)

Para (Hernández, Manual de Educación Física Adaptada al Alumno con Discapacidad, 2005), citando a varios autores el desarrollo motor es:

“Área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios así como su relación con otros ámbitos de la conducta” (Ruiz Pérez, 1994, p. 128).

Schilling (1976) cuando considera que el desarrollo motor es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente, pudiendo ser

capaz de utilizar sus capacidades motrices como un medio de comunicación en la esfera social, proceso en el que se manifiesta una progresiva integración motriz que comporta diversos niveles de intervención y aprendizaje.

El desarrollo motor se encuentra entre lo estrictamente físico-madurativo y lo relacional, por lo que tiene que ver tanto con unas leyes biológicas como con aspectos puramente interactivo, susceptibles de estimulación y de aprendizaje. (Cobos), 1995, p.21

El desarrollo motor, le permite al niño integrar su esquema corporal, organizar el sistema propioceptivo, desarrollar el control cefálico, integrar los reflejos primitivos, y otras funciones imprescindibles para su posterior rendimiento escolar.

El desarrollo motor del primer año, es el aprendizaje más importante de toda su existencia, pues tendrá una repercusión neurológica el resto de su vida.

El desarrollo motriz es un proceso a través del cual el individuo va adquiriendo todas las capacidades relacionadas con el movimiento y la postura. Se trata de un proceso continuo, progresivo y complejo, que está muy relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, pero cada uno a su propio ritmo. (Ovejero, 2013)

1.2. Factores que determinan el Desarrollo Motor

Hay una serie de factores que van a influir en el desarrollo motor y se clasifican en dos grupos:

- Factores Endógenos.- son aquellos que están relacionados con la genética y con la maduración. Incluyen características y trastornos que puedan haber heredado el niño, predisposición genética para la realización de ciertas actividades motrices, etc.
- Factores Exógenos.- son aquellos que influyen en el desarrollo, pero que provienen del exterior. Dentro de este grupo podemos encontrar:
 - Factores Físicos.- la alimentación, la higiene y las condiciones sanitarias, entre otros.

- Factores Sociales.- tienen que ver con el contexto que rodea al niño. El entorno debe proporcionar al niño seguridad y afecto. Tienen que haber un ambiente estimulante que le ofrezca múltiples experiencias y que refuerce sus capacidades motrices.

Las primeras conductas motrices están determinadas por la maduración del sistema nervioso y éstas se perfeccionarán a través de la práctica y la exploración continuas. Existe una gran relación entre el desarrollo físico, mental y emocional.

1.3. Leyes del Desarrollo Motor

Las leyes que estableció George Coghill son las más aceptadas; estas leyes son:

- Ley céfalo-caudal.- establece que el control de los movimientos se va desarrollando desde las zonas superiores a las inferiores, es decir, primero se adquiere el control de la cabeza y después el de los pies. Esto explica el hecho de que el niño sea capaz de mantener erguida la cabeza que la espalda, y estas antes que las piernas puedan mantenerlo de pie.
- Ley próximo-distal.- establece que primero se controlan las zonas más próximas al eje medio del cuerpo, de manera que se manejan los hombros antes que los dedos de la mano. Indica que la organización de las respuestas motrices se efectúa desde la parte más próxima del eje del cuerpo a la parte más alejada. Así, se puede observar que el niño controla antes los movimientos de los hombros que los movimientos finos de los dedos.
- Ley de los Flexores-extensores.- establece que se controla los músculos flexores antes que los extensores, de modo que el niño estará más capacitado para coger objetos de una manera precisa, que para soltarlos. (Ovejero, 2013)

1.4. Teorías del Desarrollo Motor

1.4.1. Teoría del Desarrollo Motor de Wallon

El psicólogo Henry Wallon (1879-1972) determinó cuatro factores que explican el desarrollo del niño: la emoción, el medio externo, las personas que nos rodean y el movimiento.

Para este autor el desarrollo motor es una combinación entre factores biológicos y factores sociales, de modo que interactúan constantemente, estableciendo varios estadios de evolución desde el nacimiento hasta la adolescencia. (Ovejero, 2013)

Wallon en su teoría intenta mostrar la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño sosteniendo que la función tónica juega un rol relevante en el desarrollo infantil y dividió la vida del ser humano en diferentes estadios, resumidos de la siguiente forma:

- Estadio impulsivo (tónico- emocional 6 a 12 meses): a partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. Deseo de explorar.
- Estadio proyectivo (2 a 3 años): la motricidad se constituye en instrumento de acción sobre su entorno en el cual se desenvuelve.
- Estadio personalístico (3 a 4 años) su capacidad de movimiento se manifiesta como medio de favorecer su desarrollo psicológico.

El autor enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el psiquismo y la motórica no constituyen dos dominios diferentes, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. También puede evidenciarse que el niño, niña antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio- cultural.

Según Wallon en los estadios ulteriores la motricidad va a cumplir un doble papel, por una parte se convierte en instrumento de diversas tareas, y por otra, es el mediador de acción mental.

1.4.2. Teoría de Sistemas Dinámicos de Esther Thelen

La psicóloga Esther Thelen realizó un extenso estudio sobre el desarrollo de la conducta infantil; según su teoría el desarrollo es el resultado de la adquisición de complejos sistemas de acción. (Ovejero, 2013)

Las habilidades motoras actúan como un sistema dinámico, y para que se produzca el desarrollo motor se deben ir incorporando de forma progresiva esquemas de acción cada vez más complejos, de manera que las capacidades ya adquiridas permitirán construir otras más complejas.

1.5. Habilidades Motora

1.5.1. Concepto

El movimiento es la primera forma, y la más básica, de comunicación humana con el medio. Entendemos el desarrollo motor humano como los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio y que parte de las conductas motrices humanas innatas. El hombre nace con una serie de movimientos y actos reflejos registrados en nuestros genes que son comunes a todos los individuos. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos.

Por habilidades motrices básicas entendemos aquellos actos motores que se, llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensomotora básica, soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolle.

Para Guthrie la habilidad motriz es definida como la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas.

Se trata, por consiguiente, de la capacidad de movimiento humana adquirida por aprendizaje, entendiendo el desarrollo de la habilidad motriz como producto de un proceso de aprendizaje motor.

En el estudio de las habilidades motoras se pueden medir dos aspectos: calidad y cantidad. Desde el punto de vista neurológico los aspectos cualitativos del movimiento reflejan la madurez e integridad del cerebro y pueden ejercer un rol importante en el diagnóstico temprano de los trastornos del desarrollo, sin embargo, la medición de la “calidad” del movimiento todavía es un reto, debido a que ésta no constituye una característica única sino

que involucra diferentes componentes, como el alineamiento corporal, el control de la postura, el equilibrio y la coordinación. Autores como Godfrey y Kephart propone que los movimientos básicos pueden ser contemplados dentro de dos categorías:

- ✓ Movimientos que implican fundamentalmente el manejo del propio cuerpo (motricidad gruesa), como, saltar, lanzar, correr, inclinarse, estirarse.
- ✓ Movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos /motricidad fina), algunas de estas habilidades lanzar, coger, amortiguar, golpear, sujetar. (Amador R., 2010)

1.6. Psicomotricidad

Los primeros esquemas mentales se forjan a partir del movimiento, por lo que es muy importante que nos movamos. Especialmente en los primeros seis años de vida, se debe aprovechar la plasticidad del cerebro y estimular a que se generen mayor cantidad de conexiones neuronales. Esto puede hacerse por medio del movimiento del cuerpo.

La psicomotricidad permite el desarrollo integral de la persona, porque aborda al individuo como un todo tomando en cuenta su aspecto afectivo, el social, el intelectual y el motriz. Es una disciplina sobre la cual se basa todo aprendizaje y su objetivo es ayudar a expresar las emociones a través del cuerpo favoreciendo el desarrollo, pues la persona explora, investiga, vive sus emociones y conflictos, aprende a superar situaciones, a enfrentarse a sus límites, a sus miedos y deseos, a relacionarse con los demás y a asumir roles.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas

aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas.

El papel de las docentes es fomentar la práctica de actividades motrices, las cuales variarán de acuerdo a la edad y el proceso de desarrollo del niño, para ello es necesario estar informadas acerca de las características del niño en sus diferentes etapas. El afecto también es un elemento importante en la psicomotricidad porque entre el movimiento y las emociones existe una relación, por tanto cualquier concepto que se le enseñe al niño tiene una resonancia afectiva que debemos tener siempre en cuenta.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota. Mediante estos juegos los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños.

La psicomotricidad tiene su origen en el postulado de la unidad psicosomática de la persona, que es un ámbito de estudio de la interacción de las funciones psíquicas y motrices en las conductas motrices (gestos, posturas, actitud, manera de ser), y, también, ámbito de intervención en los comportamientos de la persona. (Rigal, 2006, pág. 29)

Cuando hablamos de psicomotricidad hacemos referencia al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivomotores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad. (Perpinyá, 2003, pág. 9)

Podemos definir la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio que se desenvuelve.

La psicomotricidad diremos que se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo mismo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo. (Bolio, 2001, pág. 11)

El movimiento es el fundamento de la evolución psíquica, física e intelectual del hombre; sin el movimiento no es posible organizar la actividad en los primeros años de vida del niño, por tanto, en principio, podemos considerarlo como el planificador de todos los procesos mentales. Visto así, el concepto de psicomotricidad podría ser definido como el desarrollo físico, psíquico e intelectual que se produce en el hombre mediante el movimiento. (Ortega y Obispo, 2006, pág. 13)

El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras que psico determina la actividad psíquica en dos fases: la socio-afectivo y la cognitiva. En otras palabras, en las acciones de los niños se articula toda su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividades y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión.

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de psicomotricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos.

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

1. A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
2. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
3. A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

El diccionario de la Real Academia Española (RAE) reconoce tres significados del término psicomotricidad. El primero de ellos menciona la facultad de moverse que nace en la psiquis. El segundo hace referencia a integrar las funciones psíquicas y motrices, mientras que el tercero se orienta a las técnicas que permiten coordinar estas funciones.

El concepto de psicomotricidad, por lo tanto, está asociado a diversas facultades sensoriomotrices, emocionales y cognitivas de la persona que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto. La educación, la prevención y la terapia son herramientas que pueden utilizarse para moldear la psicomotricidad de un individuo y contribuir a la evolución de su personalidad.

En el ámbito de la Educación Preescolar, la psicomotricidad propone crear sensaciones a partir del propio cuerpo, estructurar y organizar la información sensorial y vivenciar la simbolización. La psicomotricidad es un área de prevención de probables trastornos o dificultades de los aprendizajes escolares, cuya finalidad

reside en acrecentar las capacidades cognitivas y lingüísticas que se favorecen de la estimulación sensorial, perceptiva, lúdica y representativa. (Riaño, 2005)

La psicomotricidad en la educación preescolar ayuda al niño adquirir experiencias a partir del propio cuerpo, analizando, estructurando y organizando esta información recibida mediante nuestros sentidos, además que ayuda a prevenir las diferentes dificultades que se le pueden presentar a largo plazo al niño.

La psicomotricidad se sustenta en la idea de que la persona es un ser global, esto es, una unidad psicosomática que se expresa a través del cuerpo en movimiento. Esta unidad global va a comprender los aspectos motores, los aspectos cognitivos y los afectivos-relacionales. La psicomotricidad se sirve del cuerpo en movimiento, que entra en relación consigo mismo y con el mundo para hacer posible la organización del mundo y el desarrollo de todas las competencias personales. (Antoranz, 2010)

Para el autor la psicomotricidad está relacionada estrechamente con el cuerpo en movimiento por medio el cual nos expresamos y a través del mismo vamos a comprender aspectos cognitivos, motores y afectivo-sociales.

El movimiento construye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y casuales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y este último dará origen a la representación y al pensamiento. (Foncesa, 2000)

1.7. Tipos de Psicomotricidad

1.7.1. Psicomotricidad fina

El desarrollo de las habilidades de psicomotricidad fina es decisivo para el niño. Sus logros en este campo abren la puerta a la experimentación y al aprendizaje sobre su entorno y, como consecuencia, la psicomotricidad fina juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia.

La psicomotricidad fina es la coordinación de movimientos de distintas partes del cuerpo con precisión. Precisa un elevado nivel de coordinación por parte de los bebés, ya que los

movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, no tienen amplitud sino que son movimientos de precisión.

Los bebés van adquiriendo las habilidades de la psicomotricidad fina por sí mismos a medida que van creciendo y ganando en madurez, pero también se les puede ayudar para que avancen en su aprendizaje trabajando con diversas actividades, que continúen con metas más complejas y delimitadas. Las habilidades de la psicomotricidad fina se van desarrollando progresivamente. A partir de los 2 a 4 meses, comienza la coordinación de manos y ojos. A los 5 meses, aproximadamente, comienza lo que se conoce como los cimientos de la motricidad, que es cuando el niño toma objetos con sus manos. Así, siguiendo esta línea de aprendizaje, progresivamente el niño va empezando a coordinar hasta llegar a la edad escolar. Sin embargo, algunos autores consideran que la psicomotricidad fina se inicia hacia el año y medio de edad, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar con lápices un papel o comienza a colocar bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La psicomotricidad fina se refiere básicamente a las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de los dedos, a veces los dedos de los pies) lo más habitual guiadas visualmente y que necesitan destreza. En este caso, se trata de coordinación visomanual y no “oculomanual”, pues no es el ojo ciertamente el que guía la mano sino la visión. Para que resulten eficaces, estas actividades requieren la localización del objeto que debe agarrar, la identificación o la determinación de sus características, el control del desplazamiento para la aproximación del brazo y la mano, la recogida del objeto y su utilización. Es decir entender que el acto de coger no sea un comportamiento espontáneo, sino que requiere entender que brazos y manos le pertenecen y son unos órganos que le permiten llegar a los objetos que están a su alcance. (Rigal, 2006)

La psicomotricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. La psicomotricidad fina se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tienen un amplitud sino que son movimiento de más precisión.

La psicomotricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. La psicomotricidad fina tiene que ver con los movimientos controlados y precisos de la mano. El recién nacido no controla sus movimientos, este es un desarrollo que se va dando de forma progresiva, a medida que va creciendo, aumentando su desarrollo muscular y madurando su sistema nervioso central. Para un buen desarrollo de la psicomotricidad fina, necesitamos tener como base estabilidad, coordinación bilateral y registro de las sensaciones. Con estos tres componentes, el niño podrá desarrollar la destreza, que es necesaria para poder desarrollar las actividades cotidianas como vestirse, peinarse, abrocharse los botones y todo lo relacionado a la lectoescritura: escribir, pintar, dibujar, etc. (Ferrari, 2010, pág. 104)

La psicomotricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la psicomotricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, secuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

Así como la psicomotricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo

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

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

La psicomotricidad fina es el conjunto de habilidades que tenemos para usar nuestros dedos, manos y brazos para actividades como alcanzar, agarrar y manipular objetos así como para usar diferentes herramientas como lápices y tijeras. Sin embargo, muchas veces estas habilidades no se enfatizan o desarrollan hasta que el niño(a) está en edad preescolar y requiere de su psicomotricidad fina para actividades como escribir, colorear y recortar, pasando por alto el desarrollo de estas cuando el niño es un bebé.

1.7.1.1. Evolución de la psicomotricidad fina por edades

- De 0 a 2 meses: El reflejo Prensil está presente en las manos del recién nacido. Cuando se roza su palma, cerrará el puño en un acto inconsciente. Este reflejo desaparece alrededor de los cinco meses y, mientras tanto, el recién nacido no tendrá mucho control sobre sus manos. Alrededor de las ocho semanas, comenzará a descubrir y a jugar con sus manos. Al principio, solamente descubrirá las sensaciones del tacto, pero después, alrededor de los tres meses, los bebés son capaces de involucrar la vista también.
- De 2 a 4 meses: La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses. Así empieza una etapa de práctica llamada "ensayo y error", que sucede al ver los objetos y tratar de agarrarlos con las manos.
El niño(a) también desarrollará la capacidad de mover los ojos y la cabeza de una manera coordinada de lado a lado. Se requiere de esta habilidad para desarrollar aún más sus habilidades de motricidad fina. Por ejemplo, un bebé de esta edad puede girar la cabeza de izquierda a derecha en respuesta al sonido de la voz de su madre. Entre 2-3 meses, el niño(a) comenzará a alcanzar objetos y mantenerlos en el medio de su cuerpo. A esta edad el agarre es un reflejo, por lo que no será capaz de soltar a propósito un objeto que este sosteniendo.
- De 4 a 5 meses: La mayoría de los bebés pueden agarrar a esta edad un objeto que esté a su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Este logro, denominado "máximo nivel de alcance", se considera una base importante en el desarrollo de la motricidad fina.
- De 6 a 9 meses: A los seis meses, los bebés ya pueden sostener con facilidad un pequeño objeto durante un corto periodo de tiempo y muchos comienzan a golpear lo que tienen entre sus manos. Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo

torpe y habitualmente se les caen las cosas que sostienen, empiezan a tomarle gusto a agarrar objetos pequeños con sus manos y llevárselos a la boca.

- De 9 a 12 meses: Cuando el bebé se acerca a su primer cumpleaños prefiere observar los objetos antes de agarrarlos con sus manos. Así, tocará el objeto con la mano entera, pero será capaz de empujarlo usando sólo su dedo índice. Durante el juego, a los 12 meses su niño(a) logrará hacer rayones con lápices de colores y marcadores, podrá insertar argollas, hacer torres de bloques, pasar las páginas de un libro y lanzar una pelota.
- De 12 a 15 meses: En esta etapa, el bebé realizará uno de los logros motrices finos más significativos de su evolución, que consiste en aprender a hacer las tenazas con las manos, usando los dedos para pellizcar los objetos y para separar las piezas pequeñas de las grandes.
- De 1 a 3 años: Coincide con su capacidad de desplazamiento mediante el gateo y con sus primeros pasos. En esta etapa, los bebés desarrollan la capacidad de manipular objetos de manera más compleja, insertando piezas en juguetes de ensamblaje o de construcción (pueden hacer torres de hasta 6 cubos), manipulando las páginas de un libro, cerrando y abriendo cajones, usando juguetes de arrastre con cuerdas o cintas y empujando palancas.

El equilibrio para mantenerse sentado y el control del tronco mejorarán hasta el punto en que ya no tienen que usar los brazos como apoyo. Ellos serán capaces de sentarse sin apoyo mientras usan sus manos para jugar. A esta edad, la mano y el brazo se caracterizan por moverse juntos y utilizan ambos brazos por igual. Sin embargo, ya que el niño se acerca a los 2 años de edad, pueden empezar a mostrar la preferencia por una de sus manos, iniciando la mayoría de actividades con su mano preferida. Su preferencia de mano está empezando a aparecer en esta edad sin embargo aún no se ha establecido. Por lo tanto, el niño alternará frecuentemente las manos para realizar actividades de motricidad fina.

El uso de la mano también cambiará notoriamente. El niño comienza a independizar el movimiento de cada dedo. Esto puede ser evidente en la capacidad para estallar burbujas o señalar objetos. Cuando colorea con lápices de color, su niño(a) usará movimiento de todo

el brazo para colorear y sostendrá la crayola con el puño cerrado y el pulgar apuntando hacia arriba.

- De 3 a 4 años: A esta edad, comienza en el colegio la etapa de preescolar y los niños se enfrentan al manejo de los cubiertos y deben aprender a atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones. A los tres años, su control sobre el lápiz es mayor y se demuestra al dibujar un círculo o a una persona, aunque sus trazos son aún muy simples. En clase, a los cuatro años, aprenderán a utilizar las tijeras, a copiar formas geométricas y letras, y a hacer objetos con plastilina de dos o tres partes.

El niño(a) tendrá una fuerte preferencia por una mano (dominante), pero aún cambia de mano durante las diferentes actividades.

Al colorear, la mano dominante será la que agarra la crayola mientras la mano “ayudante” estará estabilizando el papel. Su niño(a) pasará de ser capaz de copiar líneas y círculos a dibujar cruces (+) imitando y trazar triángulos y rombos. El niño(a) tratará de colorear dentro de las líneas, pero aun así se sale constantemente. A los 4 años de edad, su niño(a) debe sostener el lápiz correctamente con tres dedos. El lápiz será sujetado entre el pulgar y el dedo índice y lo apoyará sobre el dedo medio. Esto se llama un agarre de lápiz trípode y es la forma en que la mayoría de los adultos agarran un lapicero. También se conoce como un agarre de lápiz maduro o eficiente.

Al recortar, el niño(a) debe ser capaz de mover las tijeras hacia adelante cortando a lo largo de una línea recta. Al cortar curvas simples, como una línea en forma de “S”, la mano ayudante debe comenzar a girar el papel para ayudar a cortar siguiendo la curva.

- A los 5 años: Están preparados para cortar, pegar y trazar formas. Sus dibujos tienen trazos definidos y formas identificables.

Durante esta etapa el uso de la mano se caracteriza por movimientos refinados de la muñeca y de los dedos así como la disminución de movimiento del codo y hombro. Al colorear, debe observarse una combinación de movimiento de los dedos y la muñeca.

La dominancia manual se establece normalmente entre los 4 y 6 años, por lo que debe ser evidente y consistente la preferencia de una mano para hacer actividades que requieren de precisión. Como resultado, la habilidad de la mano dominante debe comenzar a superar la destreza de la mano no dominante. Al colorear, el niño(a) será capaz de mantenerse dentro de las líneas. También debe ser capaz de copiar cruces, líneas diagonales y cuadrados sujetando el lápiz con el agarre trípode. Al cortar, el niño(a) será capaz de recortar figuras más pequeñas de manera más precisa. Logrará cortar un cuadrado. Las tijeras deben colocarse perpendicular al suelo, apuntando hacia afuera del cuerpo del niño, y el pulgar siempre debe ir en el agujero superior de la tijera.

- De 5 a 6 años: Ambas manos deben trabajar juntas. Se debe identificar fácilmente cuál es la mano dominante y cuál es la no dominante entre la izquierda y la derecha. Durante el uso del lápiz, debe utilizar un agarre trípode y el niño(a) debe ser capaz de copiar cruces, triángulos y rombos. Al colorear se deben observar movimientos pequeños y precisos en los dedos. Con respecto al uso de tijeras, el niño(a) debe ser capaz de agarrarlas de manera madura (el pulgar en el agujero pequeño superior, el índice puede servir de guía por fuera del agujero inferior o adentro junto con el dedo medio; el anular y el meñique deben estar flexionados tocando la palma de la mano).

1.7.2. Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar

la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividad y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión.

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de psicomotricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos. Después de los 6 meses los bebés empiezan a realizar movimientos más fuertes, los cuales pueden ser guiados para que los músculos se fortalezcan y con el paso del tiempo se pueda caminar y correr con mayor facilidad.

La psicomotricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la psicomotricidad fina, es necesaria una buena base de psicomotricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato.

Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la psicomotricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño. Un niño que desarrolla con normalidad su psicomotricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con temas como el equilibrio. Podrá concentrarse

mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa. Estas habilidades le beneficiarán en su día a día.

Los ejercicios para fortalecer la psicomotricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, se pueden prevenir diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para que se pueda tener control sobre los mismos y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de equilibrio como los malabares.

Algunos ejercicios para trabajar la psicomotricidad gruesa

1. En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.
2. Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.
3. Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.
4. Una actividad que trabaja la psicomotricidad y al manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen.

1.7.3. Factores que influyen en el desarrollo de la Psicomotricidad

El desarrollo y calidad de las habilidades motrices de un niño se ven influidas por muchos factores. Estos incluyen el tono muscular, la fuerza, la resistencia, la planificación motriz y la integración sensorial.

Tono Muscular

El tono se refiere a la constante contracción y estado del músculo en reposo. El tono puede ser normal, hipotónico (tono muscular bajo o "débil," que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad) o hipertónico (tono muscular alto o rígido que resulta en movimientos entrecortados o que no son suaves). Cuando el tono es bajo o alto, el niño puede tener problemas para mover los brazos o piernas debido a la rigidez o problemas para mantener el equilibrio debido a músculos débiles. Éstas son dificultades para los niños diagnosticados con parálisis cerebral (una condición causada por daño cerebral en el momento del nacimiento, y que se caracteriza por la falta de control muscular).

La Fuerza

La fuerza se refiere a la fuerza de la contracción muscular ejercida con determinación contra la resistencia, para llevar a cabo una actividad. Por ejemplo, un niño con músculos débiles en las piernas puede tener problemas para pararse o para subir o bajar escaleras.

La Resistencia

La resistencia es la capacidad de mantener el esfuerzo requerido para realizar una actividad. Un niño con poca resistencia puede subir a una escalera pero no subir los escalones. La resistencia incluye varios factores como tono y fuerza muscular, funcionamiento del corazón y los pulmones y motivación.

El Equilibrio

El equilibrio o balance es una interacción delicada entre los centros del equilibrio (o vestibular) en el cerebro, con los receptores sensoriales. La recepción sensorial incluye la visión, la sensación de la posición del cuerpo y la fuerza y el tono

muscular. Estos factores trabajan en conjunto para permitir que el niño mantenga una postura derecha y para cambiar a las posiciones necesarias para realizar actividades como sentarse, gatear, caminar, y alcanzar objetos.

La Planificación Motriz

La planificación motriz es la compleja y a veces intuitiva capacidad de llevar a cabo los pasos necesarios para completar una actividad física. La planificación motriz requiere la coordinación de los sistemas que regulan la percepción, secuencia, velocidad e intensidad de los movimientos.

La Integración Sensorial

La integración sensorial es la capacidad de interpretar correctamente los datos sensoriales del ambiente y producir una respuesta motora apropiada. Algunos niños tienen umbrales de respuesta diferente a los datos sensoriales. Pueden exhibir una respuesta reducida (baja estimulación) o aumentada (sobre estimulación) a la información sensorial.

1.8. Ejercicios para trabajar la motricidad fina y gruesa

Actividades recogidas de: CEFIRE de Elda 2005-2006, Blog SER, Orientación Andújar Faro de Alejandría Fichas y Pasatiempos online vídeos youtube.

- Proporcionar al niño objetos y juguetes con texturas diferentes
- En un recipiente con arena buscar objetos escondidos
- Colocar pinzas en un cordel
- Sacar objetos de una caja con huecos
- Con una cuchara llevar azúcar de un recipiente a otro
- Pulsar interruptores
- Abrir recipientes
- Meter monedas en una hucha
- Hacer collares de perlas y con pastas
- Botones de diferentes tamaños para abrochar y desabrochar

- Hacer guirnaldas.
- Realizar punteado.
- Rasgado de papel con los dedos.
- Hacer plegados.
- Hacer trenza con lana.
- Hilar collares.
- Lijar.
- Estampar.
- Modelar con plastilina, masa, crema, arena, barro.
- Rellenar figuras con diferentes materiales
- Hacer ejercicios de manos y dedos: golpeando la mesa, jugando a los títeres con manos y dedos.
- Pintar con los dedos utilizando témpera, agua, barro.
- Pintar con los dedos, con , lápices de cera, témpera, barro,
- Recortar con tijeras.
- Hacer movimientos de pinza con sus dedos índice y pulgar.
- Trasladar objetos pequeños como: lentejas, garbanzos, semillas, alpiste, etc. de un plato a otro, sólo usando los dedos índice y pulgar.
- Envolver objetos pequeños en papel.
- Enroscar tapas de distintos envases.
- Hacer chorizos de plastilina y cortarlos con la tijera.
- Cortar siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada.
- Picar con el punzón sobre la línea.
- Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.
- Palmas y dedos unidos: diferentes combinaciones de movimientos. (enlazar, separar y unir dedos, separar palma, separar palma y dedos manteniendo yemas unidas, acariciarse)
- Telear
- Escalar con los dedos.

- Puño cerrado: liberar dedo a dedo: “contar”
- Decir que sí y que no con los dedos y las manos.
- Subir una escalera imaginaria por la pared con los dedos.
- Apretar pelotas pequeñas, pasarlas de una mano a otra.
- Las manos se abrazan, se esconden, se saludan, se aprietan.
- Recordar continuamente a la niña(o) la toma correcta del lápiz. Utilizar lápiz triangular
- Arrugar papel y formar pelotas.
- Hacer trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua.
- Realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles
- Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
- Enredar un lazo en un palo de madera
- Pegar pegatinas: despegar las pegatinas y pegarlas en lugares determinados o libremente.
- Formar torres con bloques
- Estirar gomas, elásticos...
- Juegos con marionetas de dedos
- Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.
- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
- Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.
- Subir y bajar escaleras.

- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.
- El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
- Disponer con el Docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30cm. x 40cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.
- Con el grupo, imitar sonidos producidos por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca, león, oso, elefante y caballo.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.

1.8.1. JUEGOS DE MANOS Y DEDOS

- Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular)
- Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero).
- Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.
- Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.
- Juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes.

- Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique.

Capítulo II

2. Dibujo Infantil

2.1. Concepto

El **dibujo infantil** favorece la escritura, la lectura, la creatividad, ayuda al niño a tener más confianza en sí mismo y a expresar sus sentimientos. Y tan importante es la habilidad, que consigue con el trabajo y la práctica habitual, como el talento innato que un niño pueda tener para el dibujo infantil. La espontaneidad, la utilización de los colores, la grafía, la disposición de los elementos son sólo algunos de los matices que analizan los psicólogos para que los dibujos de los niños nos hablen de su personalidad y emociones.

A través de sus dibujos, los niños expresan sus sentimientos, emociones, deseos y preocupaciones. Los dibujos son un medio para conocer el mundo interior del niño.

El dibujo constituye la piedra angular del mundo creativo infantil. Niños y niñas comienzan a expresarse plásticamente muy pronto, hacia el año y medio aproximadamente, en que se inician en la etapa del garabateo y continuarán con esta labor creativa hasta la denominada etapa del realismo visual, en la que el dibujo y la expresión plástica se convierten en aprendizajes culturales.

Dada su singularidad, educadores y psicólogos han sido conscientes de la importancia del dibujo de los niños, ya que han entendido que estos exceden a sus propios significados plásticos o artísticos, puesto que es también un singular medio de expresión y comunicación de sus ideas, sentimientos y emociones.

Hay que tener en consideración que mientras el lenguaje verbal es un sistema de comunicación con una amplia dosis de racionalidad en aquello que se dice, el dibujo se

revela como el medio idóneo a través del cual el niño narra visualmente su manera de entender el mundo real o imaginario que le rodea.

De este modo, el arte infantil nos presenta la evolución gráfica y plástica de niños y niñas, desde los dos años hasta los catorce, a través de las distintas etapas por las que atraviesan a medida que van creciendo. Pero el estudio no solo se realiza de forma textual, sino que cada edad se acompaña de una selección de dibujos a color y comentados para que se entiendan bien los modos de expresarse que poseen.

2.2. Evolución del dibujo infantil

2.2.1. El Garabato

El primer garabato (no siempre efectuado sobre papel), supone la primera expresión gráfica de lo que más adelante serán trazos que irán tomando progresivamente forma y contenido. Son los precursores de algo más importante que vendrá después: el dibujo y la escritura. Estos primeros "dibujos" suelen efectuarse a partir del año y medio. Evidentemente sin intención ni capacidad para representar formas, figuras u objetos. Sí pueden, desde un punto de vista psicológico, permitirnos explorar algunos detalles tempranos de su afectividad y temperamento como se expone un poco más adelante.

Sus primeros contactos con el lápiz y el papel van a ser exploratorios y muy condicionados por las limitaciones obvias de su capacidad y maduración visomotora.

Igual como ocurre con en otros aspectos del aprendizaje, cada niño es un mundo y seguirá su propio proceso y ciclo. Los hay más precoces y otros más lentos en la adquisición de ciertas habilidades. Ello no tiene que ser síntoma inequívoco, al menos en estas edades, de retraso o menos capacidad futura. No obstante, siempre será positivo potenciar, motivar y acompañar al niño en cualquier proceso de aprendizaje y estar atentos a cualquier problema que pudiera surgir.

2.2.2. Del garabato a las primeras formas

A partir del segundo año, el niño es capaz de ir dando forma a los garabatos. Ya no se trata sólo de líneas inconexas sino que se observan agrupamientos de trazos en formas con

contornos. Pueden ser los primeros intentos de representar objetos del mundo real. Evidentemente el nivel de maduración no permite todavía la definición de las formas. Suele también empezar la experimentación con diferentes colores. En esta etapa ya podemos distinguir algunos rasgos del temperamento del niño tal como se apunta más adelante.

2.2.3. Las líneas empiezan a tomar forma

Estamos ya en la etapa de 2,5 años aproximadamente. El niño es capaz de dibujar círculos y combinarlo con líneas para crear nuevas formas. Son dibujos que ya tienen cierto parecido con objetos y figuras humanas pero sin llegar a nivel de detalle suficiente como para identificarlas plenamente.

2.2.4. El detalle aumenta

Cercanos los tres años pueden aparecer las primeras formas que identifican objetos o personas. El dibujo puede tener ya una intención clara de comunicar situaciones, personajes y emociones. La forma se perfila y podemos reconocer en ellos el primer esbozo de la figura humana. Son humanoides sólo con piernas y cabeza. Otros objetos de interés para el niño pueden ser también objeto de plasmación en el papel (autobús, coche, casa, etc.).

El niño, generalmente, es capaz ya de dibujar una línea vertical al año y medio; la horizontal y el círculo a los dos años; la cruz a los tres; el cuadrado a los cuatro y el rombo a los siete años.

2.2.5. La figura humana se perfila

Entre los tres y cuatro años el niño va depurando sus dibujos. La figura humana evoluciona de un simple humanoide con piernas y cabeza a una figura más completa en la que ya se han incorporado el cuerpo y los brazos. La cabeza con frecuencia aparece muy grande al igual que los ojos. En los niños más detallistas puede que también se incorpore el pelo como un elemento más.

2.2.6. Se consolida la forma

Estamos ya en los cinco años. Las diferentes estructuras cognitivas han ido madurando y el dibujo es una más de las facetas en el que el niño ha progresado. Ahora la figura humana es perfectamente identificable y presenta la mayoría de los elementos principales: Cabeza, cuerpo y extremidades superiores e inferiores. En la cara pueden observarse los ojos y la boca. La nariz y las orejas suelen tardar un poco más. La presencia del cabello es también habitual. Además aparece otro aspecto importante: la diferenciación. Cuando se pintan varias figuras humanas, el niño es capaz de pintar en cada una de ellas rasgos diferenciales (más grande, más pequeño, con pelo, sin pelo, alegre, con algún objeto en la mano, etc.). Este detalle es importante dado que es un síntoma de creatividad y de capacidad de observación del entorno.

2.2.7. El personaje en situación

De los cinco a seis años el dibujo está consolidado. Cada niño a su forma y con su propia destreza. No obstante, el dibujo va a mantener un elemento común en todos los niños: Su capacidad de ser una plataforma comunicativa, un escaparate donde se nos va a mostrar un mosaico de sensaciones y emociones, es decir, el mundo interno del niño. No siempre serán obvias sino que deberán interpretarse cautelosamente en la clave peculiar e intransferible de cada niño.

Ahora, figuras humanas y objetos interactúan dentro del papel y el niño puede plasmarlas no tan sólo como formas individuales sino formando parte de una escenificación, de una situación concreta.

2.3. Etapas del Garabateo

- Los garabatos descontrolados.- La primera etapa del garabateo está marcada por **los garabatos descontrolados o desordenados**. Son trazos sin ningún orden ni sentido. Varían en longitud y en dirección, incluso mientras los realiza el niño puede mirar hacia otro lado. No hay una coordinación cerebro-ojo-mano. El pequeño sujeta el lápiz como mejor le viene; con toda la mano, desde la punta, con dos dedos, e incluso a veces del revés, pero generalmente ejerciendo mucha presión sobre el papel. Todavía no tiene control un control visual sobre su mano y realiza los trazos moviendo el brazo desde el hombro, y a veces moviendo todo su cuerpo. Poco a poco aprenderá a hacer el movimiento desde el codo y

luego desde la muñeca y los dedos. Es frecuente que se salga del papel. El niño **no tiene intención de representar** en el papel (o en el soporte que sea) nada que haya visto. El garabato en esta fase no tiene una función representativa sino que está basada en el desarrollo físico y psicológico. Hacen trazos incontrolados simplemente porque les produce placer. Les resulta agradable hacer garabatos porque disfrutan del movimiento que realizan al hacerlos. En la etapa de **garabateo descontrolado** hay que proporcionarle al niño los materiales adecuados (ceras, folios, lápices de colores, etc.) porque lo mismo que dibuja en un folio puede hacerlo en un mueble, en una pared o sobre una mesa.

- Los garabatos controlados.- A medida que va realizando trazos, el dibujo se va perfeccionando. Lo que antes eran rayas desordenadas hechas sin ningún control, empiezan a tomar forma. El niño descubre que hay cierta relación entre los movimientos que realiza y los trazos que quedan plasmados en el papel, comienza la relación de lo kinestésico (capacidad de usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos) con los pensamientos. Descubre el control visual sobre los trazos que ejecuta, por tanto son ahora **garabatos controlados**. En esta etapa los trazos suelen ser más largos, y aunque aún toman una dirección impredecible, los realizan con entusiasmo y se esmeran por llenar toda la hoja. Aparecen **reiteraciones de trazos** circulares, líneas cortadas, puntos, etc. con centros de intersección. Al placer de realizar movimientos que le resultan agradables se suma ahora la satisfacción de que empieza a dirigir su mano. En esta etapa de garabatos controlados, que abarca hasta aproximadamente los tres años de edad, se inicia la **verdadera integración visual y motriz**, la cual se completa al llegar a las primeras etapas de la adolescencia. A diferencia de la etapa anterior, ahora sí hay una intención representativa. Intenta reproducir un pensamiento o algo que ha visto, aunque un adulto no puede reconocer lo que ha representado. A veces anuncia lo que va a dibujar y otras cambia de idea sobre la marcha.

- Los garabatos con nombre.- ya cuenta con un mayor dominio motor y es capaz de representar lo que ve, aunque a veces sus trazos no se parezcan en nada al objeto que quiere representar. Los trazos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas más reconocibles. **El niño da nombre a sus garabatos**. Asume que los garabatos son una forma de expresión y que a través de sus dibujos genera una reacción en los adultos. Por tanto, es importante animarle, sin cuestionar o intentar corregir su dibujo. Tiende a centrar el dibujo ocupando distintas partes de la hoja y empieza a elegir los colores con intención.

El niño se concentra en representar las formas, le dedica mayor tiempo a ellas, aunque suelen combinar formas reconocibles con otras incomprensibles.

2.4. El Dibujo como medio de expresión infantil lúdico

Para los niños pequeños que aún no desarrollan el lenguaje oral, la posibilidad de manifestarse a través del dibujo les proporciona un espacio propio en el que tienen cierto control sobre su realidad. En su desarrollo los niños van conociendo y aprendiendo rápidamente como funciona su entorno y necesitan socializar, imitar, tocar, hacer propias las cosas nuevas. Es a través del dibujo infantil que se comienzan a plasmar estas necesidades, lo cual permite a su vez ir madurando su percepción del mundo. El deseo de ser valorado y lograr un equilibrio es parte de la búsqueda a través de la expresión infantil en el dibujo.

“La apreciación infantil de la realidad dependerá en gran medida del grado de estimulación, el contacto con los colores, diferentes materiales, nuevos lugares, jugar con otros niños”.
(López, 2007, pág. 6)

Podemos dotar al dibujo infantil de dos elementos constitutivos:

- La acción de dibujar en general.- espontaneidad artística basada en la autoafirmación y la expresión como medio de comunicación.
- La ejecución de un dibujo determinado.- el niño representa en sus dibujos todo cuanto forma parte de su experiencia y es ofrecido en su percepción.

Existen dos tipos de automatismo gráfico:

- Automatismo gráfico continuo.- consiste en una tendencia máquina de hacer los mismos dibujos en distintos intervalos temporales.
- Automatismo gráfico inmediato.- el dibujo es inminentemente seguido por uno o varios dibujos con el mismo motivo. (Vilaboa, 2004)

El niño considera el dibujo como un juego que se dedica desinteresadamente; a través de la seriedad con la que se aplica y de las facultades que pone en la obra, el alumno forja su organismo psíquico e interioriza valores y actitudes.

2.5. Valores del Dibujo

La tarea de los maestros es educar o, lo que es lo mismo, favorecer el desarrollo de sus valores personales; podemos hacerlo a través de múltiples medios, el dibujo es uno de ellos. Cuando un niño pinta es capaz de dar forma concreta a sus emociones, de entrar en contacto con el mundo.

Los valores del dibujo son: (Rupérez, 2011)

- Valor Cognitivo.- el dibujo es un reflejo de la inteligencia del niño, una muestra de si el niño se encuentra en su nivel de desarrollo esperado, se ha quedado rezagado o avanza a un ritmo superior al esperable.
- Valor Expresivo.- con este valor queremos decir que por medio del dibujo podemos conocer el temperamento, o la personalidad del niño.
- Valor proyectivo.- El dibujo lleva una señal de la vida emocional del niño; más allá de las peculiaridades intelectuales o los matices psicomotrices.
- Valor narrativo.- Al dibujar, el niño trata de contarnos algo; el dibujo en realidad es una forma de comunicación, como la palabra o la escritura.

2.6. Los elementos del dibujo infantil

Los elementos del dibujo infantil (González, 2011)

2.6.1. La intención

Aunque es cierto que el niño dibuja, más que nada para divertirse, a manera de un juego, al hacerlo su actividad mental se ve enriquecida haciendo uso de este recurso a manera de explorar su realidad, en cuanto a la forma en que vive y siente, a lo que significa su casa, su

escuela, su familia, sus amigos, sus juguetes, sus temores, sus deseos, sus frustraciones y todo aquello que signifique algo para él.

En ciertos casos la actividad grafica puede convertirse en algunos niños en algo obsesivo, en especial en los niños solitarios y aislados, ya que la actividad grafica no exige compañeros. Sin embargo, también el dibujo puede ser una actividad contagiosa, ya que toda educadora y muchos psicólogos se han dado cuenta que cuando el niño participa en actividades de grupo que se tratan de dibujar, el estímulo es primordial.

Lo importante es que por confuso, abstracto, o sin sentido que parezca, dentro de todo dibujo infantil, si se tiene la paciencia y el entrenamiento adecuado, siempre es posible descubrir una intención. El hecho de ser un juego hace que lo tome con el mismo entusiasmo y seriedad que los otros juegos en los que participa. Pero los dibujos configuran un juego que está destinado a ser observado por otra persona. Posee, pues, una componente comunicativa ya que el niño realiza sus dibujos «para una persona determinada.

Por otro lado, el niño emite, sea en el proceso de realización o al acabar su tarea, un juicio crítico sobre su producción. Estos dos aspectos, comunicación y evaluación, hacen que el juego gráfico tenga unas componentes distintas a las del juego libre. Las componentes indicadas se articulan con una intención previa a la actuación gráfica. En palabras del propio autor: La intención puede ser provocada por la percepción o por el recuerdo de objetos reales o de modelos dibujado. Otro factor que influye en la intencionalidad es la asociación de ideas (Luquet, 1977), sea como asociación que se establece por la semejanza (donde la analogía no es de orden intelectual sino de tipo visual) basada en el aspecto o analogía morfológica (parecido entre el objeto y el dibujo que lo representa), que debe diferenciarse de la homonimia gráfica (parecido entre dos elementos dibujados, por ejemplo, las figuras masculina y femenina son parecidas en el comienzo de la representación de la figura humana).

Un tercer factor citado ligado a la intención es el automatismo gráfico, concepto relacionado con la asociación de ideas entre dos dibujos consecutivos, funcionando uno como dibujo evocador y el otro como dibujo evocado.

2.6.2. La Interpretación

El niño da a su dibujo una interpretación, sea durante la ejecución o al terminar el mismo. A diferencia de la intención, que es la idea que tiene antes de comenzar el trabajo, la interpretación, según el autor, surge en el momento de su ejecución y se prolonga al acabarlo. La intensidad o fuerza de la interpretación vendrá dada en función del parecido que el niño encuentre entre el trazado que ha realizado y el objeto denominativo, o, mejor, su modelo interno. En función del grado de coincidencia entre el trazado y la intención, aparecerá mayor o menor conexión entre la interpretación y la intención, «en el caso en que, a consecuencia de la torpeza gráfica, ese germen de interpretación difiere de la intención, su encuentro en la conciencia da nacimiento a un conflicto.

Cuando un niño dibuja lo más frecuente, sobre todo si se le pide, es que este no proporcione una explicación o interpretación de su significado. Mientras que la intención es más bien la prolongación de una idea que el niño ya tenía acerca de algo, la interpretación es la consecuencia que, mientras lo hace o al terminarlo, el niño descubre en su dibujo algo que antes no sospechaba, producto de su propia actividad.

2.6.3. El tipo

Dentro de lo que llamamos tipo, entendemos la mayor o menor consistencia con que un niño utilice una misma forma de representación para un mismo objeto o motivo en sus dibujos.

2.6.4. El trazo

Este aspecto del dibujo es de gran importancia para su interpretación y expresa varios aspectos, tales como la capacidad cognitiva, el estado emocional del niño al dibujar y, muy importante, cierto tipo de convenciones o modelos culturales.

EL trazo tiene dos características fundamentales:

- **Amplitud.**- los dibujos con líneas expansivas, que llegan incluso a salirse del papel, corresponden a niños con características de extroversión, así como también revelan, de manera compensatoria, una necesidad profunda de expresarse al sentirse limitados.

- Fuerza.- un trazo fuerte, que en ocasiones llega a romper el papel, significa fuertes pulsiones, vitalidad, audacia e incluso tendencias agresivas.

2.6.5. Ritmo y coordinación

Es importante el observar al niño mientras dibuja, prestando atención a aspectos tales como el control visomotor, sus coordinaciones motoras, sus gestos, sus titubeos, sus correcciones. Todo esto, si incluso se toman notas, es muy útil para tener una visión más clara de lo que el niño trata de decirnos de su vida interior al momento de dibujar.

2.7. El Dibujo: Color, Forma, Línea y Volumen

El color, la línea, el volumen y la forma conforman los 4 elementos que permiten la creación del dibujo infantil:

- a. Color.- la percepción del color es un poco precisa aun, predomina sobre la del volumen y la forma. En este elemento la evolución del color es la siguiente:
 - Garabateo Desordenado y garabateo ordenado: no se manifiesta preferencia alguna hacia ningún color.
 - Garabateo con nombre: se empieza hacer un uso intencionado del color.
 - Preesquemático: el niño elige ya el uso del color que se ajusta a sus propósitos, y así comienza a relacionarlo con la forma, elementos que hasta ahora utilizaba de modo aislado
- b. Línea.- es el elemento de expresión plástica que permite la delimitación de los contornos y formas de las figuras.
- c. Volumen.- es la representación de los cuerpos en el espacio que se hace en tres dimensiones.
- d. Forma.- es la representación en el espacio de un objeto, persona, elemento del entorno de carácter más o menos figurativo. (Valero y Garrido, 2004)

2.8. Etapas de desarrollo del dibujo infantil según Luquet

Según Luquet antes de que el niño llegue a dibujar como adulto (realismo visual), pasa por tres etapas de producción simbólica gráfica:

2.8.1. Primera etapa: Génesis del dibujo intencional

El dibujo al principio, solo es un trazo marcado por un objeto que se ha desplazado en contacto con una superficie (gris o lápiz sobre pizarrón o papel), quizá aquí lo que importa es el placer de actuar sobre las cosas siguiendo el eje del cuerpo en el garabato, arriba, abajo, a los lados, sin buscar en realidad representar algo en especial.

En algunas ocasiones, en esta etapa, al mismo dibujo se le atribuyen significaciones diferentes, sin que esto preocupe o moleste al niño de alguna manera. Esta etapa es conocida también como etapa del garabateo.

2.8.2. Segunda etapa: Realismo Fracasado

En esta etapa, los niños que dibujan desean hacerlo de tal manera que sus trazos se parezcan a los objetos o personas que tratan de representar; sin embargo, a pesar de que en sus trazos se reconocen ciertos aspectos del modelo, sus grafismos son todavía muy deficientes. Luquet denomina a este periodo incapacidad sintética, porque el niño no tiene todavía la habilidad de reunir correctamente todos los elementos que quiere incorporar al modelo.

El niño, desde muy pequeño, tiene la capacidad de observar muchos detalles; sin embargo, la insuficiencia de su atención lo induce a dibujar un número limitado de ellos; hay pues un doble proceso en la pobreza de detalles: los que no son percibidos y los que han sido olvidados.

2.8.3. Tercera etapa: Realismo Intelectual

Este tercer periodo constituye la verdadera esencia del dibujo infantil, ya que aquí encontramos con toda claridad la oposición entre la concepción infantil y la concepción adulta de la representación gráfica.

Para el realismo intelectual, el dibujo de un objeto es más que una representación o una definición de este, que expresa su esencia con trazos en lugar de expresarse en palabras como en el lenguaje.

Características derivadas del realismo intelectual:

- **La transparencia.**- los niños nos informan en sus dibujos de los detalles o formas que deben aparecer ocultas en las figuras que representan pero que ellos saben que existen (mesas, sillas, bombillos, etc., que están dentro de las casas.)
- Separación de planos.- separación del cielo y la tierra en el espacio exterior. Esta tendencia desaparece y surge la división que objetivamente percibe el niño; la línea del horizonte.
- **Antropomorfismo.**- tendencia infantil de atribuir características humanas a objetos, que como es natural no las posee. El niño proyectará sobre los objetos, especialmente los que tienen movimiento, particularidades humanas. Ejemplo: ojos y boca en soles, lunas, casas y árboles, etc.
- **Estereotipia.**- es la representación de un objeto en forma de clisé, es decir, el mismo modelo realizado en forma automática son diferentes según la edad y evolucionan o desaparecen con el tiempo.

Capítulo III

3. Actividades

3.1. Diversión con pinzas

A través de esta actividad los niños se concentran, se divierten, ejercitan sus manos y desarrollan la coordinación ojo-mano, una habilidad esencial para dibujar, escribir y comer.

Qué necesitas:

- Unas pinzas livianas. (Quizás encuentres unas de madera entre tus utensilios de cocina).
- Pompones de diferentes colores.
- Un recipiente mediano de plástico para depositar los pompones.
- 3 o 4 tazas pequeñas de aluminio o plástico (o de cualquier otro material que no se rompa).

Selección de pompones

- Coloca el recipiente de pompones y las tazas pequeñas vacías en una mesa o superficie plana, al alcance de tu niño.

- Pídele a tu hijo que tome uno a uno los pompones con las pinzas, y que los deposite en cada taza por color.

Practicando los colores

- Además de fomentar sus habilidades motoras finas, este fantástico ejercicio le permitirá a tu pequeño practicar los colores.

3.2. Un divertido reto

Esta actividad con bandas elásticas y tubos de cartón parece muy simple, pero para los niños puede convertirse en un divertido reto.

Qué necesitas:

- Un par de tubos de cartón vacíos de papel higiénico.
- Bandas elásticas de colores.
- Opcional: papel de regalo o de colores para forrar los tubos.

Colección de bandas

- Pídele a tu niño que coloque tantas bandas elásticas como pueda alrededor de los tubos de cartón.
- Las bandas crean resistencia al extenderlas, así que deberá utilizar los músculos de sus manos para hacer la fuerza necesaria para colocarlas en los tubos. ¡Le encantará el reto!

3.3. Esculturas en 3D

A los niños les encanta construir. Desde muy chiquitos los vemos apilando sus juguetes o sus bloques de construcción. Estas esculturas 3D hechas de malvaviscos y palillos de madera les fascinarán a tus niños.

Qué necesitas:

- Una bolsita de bombones, nubes o malvaviscos (mini marshmallows). Si no tienes bombones pueden usar uvas, gomitas o incluso bolitas de plastilina.
- 1 paquete de picadientes (palillos).

- Antes de comenzar esta actividad es mejor darles de comer a los niños, si no, corres el riesgo de que desaparezcan los bombones.
- Deja a tu niño experimentar para que haga las figuras que quiera.
- Esculturas increíbles
- El resultado final dejará a todos impresionados. ¡Y tú, querrás llevar las creaciones de tu niño a un museo, por supuesto!

3.4. Pequeños artistas

Pintar con pinceles es una manera muy divertida y sencilla de entretener a los niños. Además de crear obras de arte, la forma en que los niños sostienen el pincel, les ayuda a practicar el agarre de pinza, tan importante en su desarrollo motriz.

Qué necesitas:

- Un par de pinceles.
- Pinturas.
- Papel o cartón donde puedan pintar.
- Recipientes de plástico donde puedan colocar la pintura.
- Un pequeño recipiente con agua para limpiar la pintura de los pinceles.

3.5. El rollo interminable

Objetivos: Trabajar destrezas finas, coordinación vasomotora, relación y comunicación

Tiempo: 10 minutos

Material: rollos papel wc, música y sillas

Desarrollo: Los alumnos se colocan en filas. Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel de wc. Sujetando el papel por la punta pasará el rollo a su compañero de detrás y así sucesivamente hasta que terminen el rollo. El juego comienza cuando empiece la música.

3.6. Baile de colores

Objetivos: Desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámica general y la atención

Tiempo: 15 minutos

Material: Tiras de papel pinocho, música

Desarrollo: Bailando libremente con las cintas, pasamos a movimientos dirigidos:

- Balanceos de las cintas y el cuerpo al compás de la música
- Cambio de mano de la cinta
- Atender a indicaciones de: cinta arriba, abajo, detrás, etc.

3.7. Las estatuas

Objetivos: Trabajar el equilibrio y el tono muscular

Tiempo: 15 minutos

Material: música

Desarrollo: Comienza a sonar la música y bailamos. Al dejar de sonar ésta nos convertimos en estatuas y permanecemos inmóviles hasta que vuelva a tocar la música. Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos por ejemplo, dentro de un aro, encima de una silla. Y el esquema corporal si la consigna es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del cuerpo.

3.8. Lanzamiento de pelota a través de un neumático

Motricidad gruesa, brazos, 4-5 años.

Integración del control óculo-manual, 5-6 años.

Meta: Dirigir un tiro hacia un objeto.

Objetivo: Lanzar una pelota mediana hacia un neumático estático.

Materiales: Un neumático viejo, cuerda gruesa y una pelota mediana.

Procedimiento:

- Cuelga el neumático de la rama de un árbol, dejando que quede a un metro del suelo.
- Pon al niño directamente delante del neumático y ayúdalo a dejar caer una pelota a través del agujero. Prémialo inmediatamente.
- Gradualmente reduce la ayuda cuando comience a entender lo que esperamos de él.
- Cuando deje caer con facilidad la pelota, haz que se aleje un poco para que pueda tirar la pelota hacia el agujero, desde detrás de una línea
- que tracemos, a un metro del neumático.
- Apunta cuántas veces tira con éxito y desde que distancia. Asegúrate de que puede lanzarla al menos siete veces de cada diez antes de mover la línea hacia atrás y recuerda que siempre debes cerciorarte de que el neumático no se mueve.

3.9. Rebotar una pelota

Motricidad gruesa, brazos, 4-5 años.

Integración del control óculo-manual, 4-5 años.

Meta: Incrementar el control de los brazos y las manos, y desarrollar la coordinación óculo-manual.

Objetivo: Botar una pelota grande cinco veces sin perder el control.

Materiales: Una pelota grande (o cualquier pelota que bote bien, pero que no sea muy pesada).

Procedimiento:

- Asegúrate de que el niño te está mirando y bota una pelota varias veces. Luego coge su mano y haz que bote la pelota. Recompénsalo inmediatamente por ello.
- Gradualmente ve soltándole la mano cuando comience a intentar a botarla él solo. Al principio, será probable que no consiga hacerlo más de una o dos veces seguidas. Continúa alabándolo y animándolo cuando la bote las veces que él pueda.

- Lleva un control de cuántos botes puede dar seguidos a la pelota antes de perder su control.
- Repite la actividad hasta que pueda botarla cinco veces sin ayuda.

3.10. Pasos de elefante

Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.

Imitación motora, 4-5 años.

Meta: Incrementar el equilibrio y la movilidad.

Objetivo: Caminar como un elefante, diez pasos, con el cuerpo curvado sobre la cintura y los brazos colgando delante.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

- Demuéstrale al niño como camina un elefante, curvando hacia delante la cintura y dejando los brazos flácidos, colgando delante de ti, con los puños cerrados.
- Asegúrate de que te está mirando y camina hacia adelante, oscilando tus brazos lentamente de un lado a otro. Diciendo “mira soy un elefante”.
- Ayúdalo a ponerse en esa posición y camina junto a él como si fueseis elefantes, para que pueda imitarte.
- Si es posible, haz que otra persona lo mantenga en la postura, mientras tus continuas siendo su modelo a seguir.
- Al principio, no cuentes con que mantenga la postura por mucho tiempo.
- Cuando se sienta más cómodo y seguro de sí mismo, caminando como un elefante, traza un recorrido de diez metros e intenta conseguir que lo siga hasta el final.

3.11. Tuercas y tornillos

- Motricidad fina, coordinación de ambas manos, 4-5 años.
- Integración del control óculo-manual, 4-5 años.
- Percepción visual, 4-5 años.

Meta: Aprender a discriminar tamaños y perfeccionar las habilidades de motricidad fina.

Objetivo: Ensamblar tres tuercas y tres tornillos de diferentes medidas sin ayuda.

Materiales: Tres tuercas y tres tornillos del mismo tamaño, tres tuercas y tres tornillos de distintas medidas y dos bandejas de ordenación

Procedimiento:

- Inicia la actividad con tres tornillos de idéntica forma y tamaño.
- Desmonta cada conjunto por separado y vuelve a unirlos delante de él.
- Luego coloca delante suyo las dos bandejas de ordenación y ponle en una mano un tornillo y en la otra una tuerca. Haz que las coloque en la bandeja correcta.
- Después muéstrale como encajas dos piezas con una en cada mano.
- Moldéale las manos para que haga lo mismo.
- Repite el procedimiento reduciendo progresivamente tu ayuda hasta que complete el ensamblaje perfecto de las tres tuercas con los tres tornillos sin ayuda.
- Una vez que no tenga ningún problema atornillando piezas del mismo tamaño, cámbiaselas por otras de diferente medida y apariencia.
- Haz primero que las empareje para que luego pueda encajarlas sin dificultad.

3.12. Entrelazar

- Motricidad fina, manipulación, 4-5 años.
- Interpretación cognitiva del lenguaje receptivo, 4-5 años.

Meta: Aprender a entrelazar por arriba y por abajo, siguiendo una plantilla.

Objetivo: Comprender el sentido de arriba y abajo, y colocar el papel en la forma correspondiente. Trabajar en una tarea hasta que esta se complete.

Materiales: Hojas de papel de dos o más colores.

Procedimiento:

- Recorta los folios, los de un color en tiras de unos 20 cm de largo y los del segundo color de 30 cm, aproximadamente.

- Deja un folio sobre la mesa a modo de base.
- Ordena las tiras del primer color (en función de su longitud), de forma vertical sobre el folio completo.
- Coge las tiras del segundo color y ve entrelazándolas a través de las primeras de derecha a izquierda, (si el niño fuese zurdo hazlo de izquierda a derecha), como en la figura 4.3 B.
- Mientras lo haces ve diciendo “arriba....abajo....”, mientras desplazas la tira.
- Con la siguiente, moldéalo para ayudarle a entrelazar la tira arriba y abajo.
- Necesitarás mostrarle que se coloca por arriba o por debajo en función de la anterior diciéndole:” mira...esta va por arriba...así que esta...va por abajo”.
- Cuando lo entienda, retírate para ver si lo hace correctamente, interrumpiéndole solo si se equivoca o si ves que comienza a frustrarse.
- Una vez que todas las tiras estén entrelazadas de la forma correcta, pégalas con cinta adhesiva.
- Así el trabajo estará concluido. Prémialo, y recorta con una tijeras los extremos.
- Pégalo en la pared de la cocina o utilízalo de mantel para cenar.
- Comprobará que sus trabajos tienen utilidad y le motivará a esforzarse en el siguiente modelo que le propongas otro día.

3.13. Carrera de patatas

Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.

Integración óculo-manual, 1-2 años.

Meta: Incrementar el equilibrio y el control manual.

Objetivo: Llevar una patata en una cuchara, una distancia de metro y medio, sin que la patata se caiga.

Materiales: Una cuchara grande y una patata pequeña.

Procedimiento:

- Asegúrate de que el alumno te esté mirando y mantén en equilibrio una patata sobre la cuchara durante unos segundos.

- Luego comienza a caminar lentamente mientras conservas el equilibrio de la patata. Después de tu demostración, pon la cuchara en la mano del niño y sujétasela con tus propias manos.
- Luego, pon la patata en la cuchara y mira a ver si puede sostenerla unos segundos antes de que se le caiga.
- Cuando llegue a tener mayor firmeza sujetándola, reduce el control de tu mano sobre la suya, y anímalo a dar unos pasos, con la patata en la cuchara.
- Cuando llegue a tener plena habilidad para sostenerla, haz un circuito de un metro y medio, con una línea de salida y otra de llegada.
- Hazlo recorrer el itinerario tan rápido como pueda del principio al final, sin que deje caer la patata.
- Cuando pueda completar la carrera, haz que participe con otra persona o contra reloj. Sin embargo, no permitas que la carrera se convierta en una competición.

3.14. Paseo de carretillas

Motricidad gruesa, brazos, 4-5 años.

Meta: Desarrollar la coordinación y la fuerza de los brazos.

Objetivo: Caminar hacia delante sobre ambas manos mientras alguien le sujeta ambas piernas.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

- (Cuéntale al niño que va a ser una carretilla y tumbalo en el suelo sobre sus manos y sus rodillas).
- Ponte detrás de él y sujeta sus piernas firmemente por los tobillos.
- Elévale los pies unos milímetros del suelo mientras él se sostiene con sus manos y sus brazos. No lo tengas en esa posición más de unos segundos al principio.
- Prémialo después de ponerlo en el suelo.

- Cuando aumente su confianza en la fuerza de sus brazos, ve subiendo sus pies poco a poco, lentamente. Súbeselos suavemente, teniendo cuidado de no dejar demasiado peso sobre sus brazos antes de que esté preparado.
- Cuando esté cómodo descansando sobre sus manos, haz que camine hacia delante apoyado en ellas, mientras tú le sostienes sus pies.
- Traza una línea a unos cinco metros de distancia y hazlo llegar hasta ella partiendo de un punto de salida. Asegúrate de que sabe exactamente hasta dónde debe llegar manteniendo la posición.

3.15. Guerra de tirones

Motricidad gruesa, 4-5 años.

Motricidad fina, 1-2 años.

Meta: Incrementar la fortaleza de los brazos y desarrollar la musculatura en general.

Objetivo: Tirar de una cuerda sujeta por otra persona, que ejerce una ligera presión.

Materiales: Cuerda de un metro de largo.

Procedimiento:

- Traza una línea en el suelo, con tiza o cinta, y pon la cuerda con su mitad en la línea.
- Haz que el niño coja un extremo mientras tú sostienes el otro.
- A una señal, haz que intente tirar de ti hasta que cruces la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se tira).
- Al principio pónselo fácil y alábalo con frases como “que bien tiras”, “buen empujón”...; Gradualmente, tira aumentando la fuerza que ejerces desde tu extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que el niño tira , hasta que tú cruces la línea.
- Asegúrate de que se esfuerza, pero no dejes que la actividad se haga frustrante o dolorosa para él.

3.16. Calistenia: marionetas.

4. Motricidad gruesa, 4-5 años.

5. Imitación motora, 4-5 años.

Meta: Incrementar la coordinación de brazos y piernas.

Objetivo: Hacer diez imitaciones.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento:

- Encuentra un sitio donde puedas permanecer junto al niño, saltando sin chocar con nada. Colócate mirándolo y haz que imite todo lo que hagas. o Levanta los brazos sobre tu cabeza, hasta que tus manos se toquen y retrocedan hacia los lados de tu cuerpo.
- Ayúdalo a que te imite inmediatamente.
- Repite esta parte del ejercicio hasta que el niño ejecute este movimiento sin ayuda.
- Continúa frente a él, y haz que ahora imite sólo los movimientos de tus piernas. Salta, separando los pies, y luego salta volviendo a ponerlos juntos. Ayúdalo solo si lo necesita.
- Cuando pueda imitar ambos movimientos por separado, haz que te imite mientras las combinas.
- Salta y separa los pies, mientras tocas las palmas sobre tu cabeza.
- Oscila con tus brazos arriba y tus piernas separadas, para que pueda imitarte.
- Apunta cuantas veces puede hacerlo sin cansarse.

3.17. Caminar sobre una línea

- Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.
- Imitación motora, 2-3 años.

Meta: Incrementar el equilibrio y aprender diferentes maneras de caminar

Objetivo: Recorrer una cinta adhesiva de cinco centímetros de ancho, usando diferentes estilos de caminar, sin perder el equilibrio.

Materiales: Cinta adhesiva de cinco centímetros de ancho y tres metros de largo.

Procedimiento:

- Coloca la cinta en el suelo formando una línea recta.
- Asegúrate de que el niño te mira y demuéstrale cómo caminas a lo largo de ella de un modo natural. Cuando la recorras por segunda vez, haz que te siga. Anímalo para que permanezca sobre la cinta. Finalmente haz que la recorra él solo. Prémialo cada vez que complete su recorrido sobre ella. Repite la actividad hasta que guarde el equilibrio mientras que se concentra en no dejar de pisarla. Después de que domine este itinerario simple sin salirse de la cinta, demuéstrale un segundo método y haz que te imite.

Otras formas de recorrerlo pueden ser:

- a. Caminar hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos.
- b. Caminar de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos.
- c. Caminar hacia delante poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.
- d. Saltar de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos. e. Caminar de lado cruzando un pie sobre otro.

3.18. Carrera de tortugas

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 5 años

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Participantes: 10 chicos en adelante

Lugar: Patio o Parque

Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden

de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

3.19. Jirafa y sapitos

Tipo: Juego moto

Edad: 4 a 5 años

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

3.20. Sacarle la cola al burro

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Una soga

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.

3.21. El lobo y las ovejas

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Un refugio y una soga

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo

3.22. Saca Tu Copia

Objetivo: Motricidad Fina.

Materiales: Tiza, trapo para borrar.

Indicaciones metodológicas: Se debe realizar conjuntamente con el niño.

Desarrollo

En parejas con una tiza. Un niño se coloca acostado atrás en el piso, el otro marca el contorno del cuerpo. Cuando terminan, se aleja y observan. Primero lo hace uno y luego el otro.

Reglas

- La pareja deben de compartir la tiza.
- Deben de respetar su debido turno de juego.
- La pareja debe de pintar el contorno del cuerpo completo.

3.23. El primero que lo haga

Objetivo: Contribuir al desarrollo de la coordinación fina.

Indicaciones metodológicas: Pueden estar colocados en forma de ronda. Por medio de este juego podremos observar cuál es la dominancia: primera mano o miembro que responde al estímulo de la voz del mando del ejecutor.

Desarrollo:

Deben de responder a la voz de mando del familiar, inmediatamente .Según lo que se indique por ejemplo:

- Ir a tocar la pared con un brazo.
- Colocar la mano sobre la cabeza.
- Pedir que saluden con una mano.
- Que se rasquen la cabeza, etc.

Reglas:

El primero que ejecute la acción de acuerdo con la voz de mando del profesor gana.

3.24. Técnica Cocido

Procedimiento:

- Entregar a los-as niños-as agujas punta roma, hebras de hilo o lana, y una reproducción de cualquier figura en cartulina.
- Indicar que introduzcan la aguja enhebrada hacia dentro y hacia fuera en forma alternada.

Objetivos:

- Desarrollar la pinza digital con mayor precisión.
- Desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Habilidad intelectual:

- Observar
- Comparar

Materiales:

- Agujas punta roma.
- Hebras de hilo o lana.
- Reproducción de cualquier figura.

g. METODOLOGÍA

La investigación científica es la actividad de búsqueda que se caracteriza por ser reflexiva, sistemática y metódica; tienen por finalidad obtener conocimientos y solucionar problemas científicos, filosóficos o empíricos-técnicos, y se desarrollan mediante un proceso que, mediante la aplicación de métodos conceptuales y materiales nos ayuda a obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento. Para obtener algún resultado de manera clara y precisa es necesario aplicar algún tipo de investigación, ésta posee una serie de pasos para lograr el objetivo planteado o para llegar a la información solicitada.

Por ello el presente trabajo investigativo es de carácter descriptivo pues consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actividades predominantes.

Método Científico

Este método servirá de base para realizar el proyecto que conciba la realidad en un cambio el cual estará presente en el desarrollo de la investigación por cuanto permitirá visualizar el problema planteado y elaborar el informe definitivo.

Método Deductivo

Nos servirá de guía para la interpretación de conceptos, principios, definiciones, normas generales en relación al tema de investigación.

Método Inductivo

Nos permitirá estudiar los casos, hechos particulares en el Centro de Educación Básica Lauro Damerval Ayora objeto de la presente investigación, es mediante el acercamiento y vista al mismo.

Método Descriptivo

Es un auxiliar del científico, es importante ya que permite describir, detallar y explicar el problema objeto de estudio en el tiempo y el espacio con el propósito de determinar sus características.

Método estadístico

Es el mismo que guiara la organización de los datos obtenidos en los cuadros estadísticos de acuerdo a los requerimientos y necesidades de los modelos de comprobación de hipótesis para decidir si las confirman o descartan así mismo facilitara la representación gráfica de la información para ayudar a la comprensión e interpretación.

Método analítico-sintético

Este método tiene especial importancia porque facilita el análisis y la síntesis de los resultados obtenidos y permitirá llegar a conclusiones y formular recomendaciones.

Técnica e instrumento

Como instrumento se utilizara el Manual de Evaluación del Dibujo, se aplicara a los niños para dar una valoración del dibujo.

Población y muestra

Cada una de las técnicas que se utilizar el trabajo de investigación estará conformada por los niñas/os de la Escuela Fiscal de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora” de la ciudad de Loja.

Se utilizara el siguiente cuadro.

Paralelo	Niñas/os	Maestras
A	18	1
B	12	1
TOTAL	30	2

Fuente: Escuela “Lauro Damerval Ayora”

Elaboración: Nadia Lizeth Mendoza Mejía.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos Humanos

- ❖ Autoridades de la UNL
- ❖ Coordinadora del modulo
- ❖ Docentes de inicial II
- ❖ Niños
- ❖ Investigadora

Recursos institucionales

- ❖ Universidad Nacional de Loja.
- ❖ Área de la Educación, el Arte y la Comunicación.
- ❖ Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvulario.
- ❖ Escuela Fiscal de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora”
- ❖ Bibliotecas Públicas y Privadas.

Recursos Materiales

- ❖ Libros
- ❖ Flash memory
- ❖ Computadora
- ❖ Útiles de escritorio
- ❖ Hojas de reproducción
- ❖ Internet
- ❖ Presupuestos

El presente trabajo de investigación será financiado en su totalidad por la autora.

MATERIALES	COSTO
Materiales de escritorio	800
Impresiones	800
Transporte	200
Internet	100
Anillados	90
Imprevistos	200
TOTAL	2,290

i. CRONOGRAMA

Fecha	AÑO 2014				AÑO 2015												AÑO 2016
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Sep.	Oct.	Nov	Dic	Enero, Febrero, Marzo, Abril
Actividades																	
Comprensión de la realidad temática	█																
Elaboración de la problemática		█	█														
Construcción de la justificación y objetivos			█														
Construcción del marco teórico			█	█	█	█											
Diseño de la metodología				█													
Cronograma				█	█												
Elaboración de la bibliografía					█	█	█	█									
Presentación, sustentación y pertinencia del proyecto						█	█										
Designación del director de tesis							█	█									
Aplicación de instrumentos y Tabulación de datos							█	█	█	█							
Elaboración de conclusiones y recomendaciones									█	█							
Presentación del primer borrador de tesis										█	█						
Designación de tribunal y sustentación pública											█	█	█	█	█	█	█

j. BIBLIOGRAFÍA:

- Amador R., E. (2010). Programa de estimulación de habilidades motoras para niños víctima de maltrato físico. D - Dirección Nacional de Escuelas.
- Antoranz, E. (2010). EL Desarrollo Cognitivo y Motor. Madrid: Editex, S.A.
- Bolio, N. D. (2001). Fantasía en Movimiento. Llimusa Noriega Editores.
- Ferrari, M. J. (2010). El Libro de la Estimulación para chicos de 0 a 36 meses. Buenos Aires: Albatros.
- Foncesa, V. d. (2000). Estudio y génesis de la Psicomotricidad. Barcelona, España: INDE.
- González, E. G. (2011). El dibujo infantil- elementos y desarrollo. Mexico: Trillas.
- Hernández, M. R. (2005). Manual de Educación Física Adaptada al Alumno con Discapacidad. Barcelona: Paidotribo.
- Inzquierdo, G. C. (2010). El Desarrollo Psicomotor desde la Infancia hasta la Adolescencia. Madrid, España: Narcea, S.A.
- López, C. C. (2007). Analisis y Características del Dibujo Infantil. Jaén, España: ittakus.
- Ovejero, M. H. (2013). Desarrollo Cognitivo y Motor. Macmillan Iberia, S.A.
- Perpinyá, C. (2003). Psicomotricidad en la Educación Infantil. Barcelona (España).
- Riaño, B. S. (2005). Estrategias Psicomotoras. México: Limusa Noriega Editores.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Rupérez, M. C. (2011). Expresión y comunicación. Madrid, España: Ediciones Parainfo, SA.

- Vilaboa, D. R. (2004). Educación PLástica y Artística en Educación Infantil. España: Ideaspropias.
- Garrido, R. V., y Valero, R. V (2004). Servicios a la Comunidad, Cuerpo de Profesores Tecnicos de Formacion. España: Mad. S Z. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=bVYziueFN08C&pg=PA9&dq=Servicios+a+la+comunidad,+cuerpo+de+profesores&hl=es-419&sa=X&ei=sgrSVOWwEfaasQT-i4GQDg&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Hargreaves, D. (1997). Infancia y Educación Artística. Madrid: MORATA, S.L.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Querida(o) licenciada (o):

Estamos realizando una investigación sobre las habilidades motoras para mejorar el dibujo infantil en las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela Lauro Damerval Ayora. Nos gustaría saber su criterio acerca de estas dos variables que se desarrollan en el centro. Estos nos ayudarán a realizar un plan de mejoras y a priorizar nuevas propuestas educacionales. La encuesta solo le tomara cinco minutos y sus respuestas son totalmente anónimas.

1.- Piensa usted que las habilidades motoras desempeñan un papel decisivo en el desarrollo del dibujo infantil.

Si ()

NO ()

2.- Cree usted que la formación en las habilidades motoras que recibe su hijo es adecuada o suficiente

Si ()

No ()

3.- Cree usted que es importante que la institución trabaje en el desarrollo de habilidades motoras.

SI ()

NO ()

4.- Considera que su alumna (o) tiene alguna dificultad en:

Dibujar ()

Amar ()

Pintar ()

trozar ()

Colorear ()

pinza digital ()

5.- Escoja: Cuál de estos ítems según su criterio han sido desarrollado por su alumna(o) en los últimos meses

➤ Imaginación inventiva ()

➤ Imaginación creadora ()

➤ Todas las anteriores ()

¡Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

MANUAL DE EVALUACIÓN DEL DIBUJO

Datos informativos:

Apellidos y nombres:.....

Fecha de Nacimiento:.....

Fecha de aplicación del test:.....

Edad: años:.....

Nombre del plantel:.....

Tipo:..... Ciudad:.....

MANUAL DE EVALUACIÓN DEL DIBUJO

Este manual comprende la evaluación del dibujo mediante dos actividades de aplicación: "Yo soy" y "La tarjeta especial".

La actividad "Yo soy" se analiza a partir de tres aspectos, cinco variables; y la actividad "La tarjeta especial" a partir dos aspectos, tres variables. Cada variable es observada desde un conjunto de indicadores, a los que corresponden una valoración de "1" o "0" según presente o no el indicador.

Consigna de evaluación

Actividad "Yo soy": Lo que vas a hacer es dibujarte a ti mismo.

Materiales empleados:

- Una hoja de papel A4
- Lápiz negro, colores

Actividad “La tarjeta especial”: Vamos a hacer una tarjeta para llevarla a otro niño y niña que quieren saber lo que has hecho estos días. En esta tarjeta vas a dibujar y escribir lo que más te ha gustado hacer estos días.

Materiales empleados:

- Cartulina blanca tamaño A4.
- Lápiz negro, colores y crayolas.

Actividad “Yo soy”

Aspecto	Variables	Indicadores	Puntaje
I. Representación gráfica del esquema corporal	Estructura corporal	Dibuja la figura humana (incompleta, básica o completa).	
		Dibuja la figura humana completa: cabeza (rostro completo), tronco, brazos, piernas, pies, manos, dedos y cuello.	
		Dibuja la figura humana básica: cabeza (rostro completo o incompleto), tronco, extremidades superiores (brazos, manos o dedos) e inferiores (piernas y/o pies).	
		No dibuja la figura humana.	
	Detalles	Dibuja más de tres detalles (cabello, pestañas, orejas, dientes, uñas, iris del ojo, cejas, orificios de las orejas, fosas nasales, labios, lengua, ombligo, presencia de cinco dedos, ganchos, cintas, trenzas, sombreros, polo, falda, pantalón, zapatos, pasadores, botones, bolsillos, diseños de la ropa, aretes, pulseras,	
		Dibuja entre uno a tres detalles.	
		No dibuja detalles.	

	Género	Dibuja su propio género (femenino o masculino) en la figura humana (se distingue el sexo femenino por la falda, peinado, cintas, ganchos, cabello largo y al sexo masculino por correa, corbata, sombrero, camisa y cabello corto).	
Total			

II. Uso del espacio	Tamaño	Dibuja figura muy pequeña en relación con la hoja de papel (menos de 5 cm en papel A4 y menos de 4 cm en papel A5).	
		Dibuja figura de proporción regular en relación con la hoja de papel (entre 5 y 25 cm en papel A4 y entre 4 y 18 cm en papel A5).	
		Dibuja figura muy grande en relación con la hoja de papel (más de 25 cm en papel A4 y más de 18 cm en papel A5).	
Total			
III. Coordinación Visomotora	Trazo	Dibuja la figura humana con trazo firme (continuo, diferenciado de aquel con demasiada presión).	
		Dibuja la figura humana con trazo fino (en detalles como botones, aretes, etc.).	
		Colorea la figura humana dentro de sus límites.	
		No dibuja la figura humana con trazo firme, no dibuja la figura humana con trazo fino, no colorea la figura humana dentro de sus límites.	
Total			

Aspectos	Puntaje
Representación gráfica del esquema corporal	
Uso del espacio	
Coordinación Visomotora	
Total	

Actividad “La tarjeta especial”

Aspecto	Variables	Indicadores	Puntaje
I. Representación figurativa	Símbolos Gráficos	Dibuja garabatos (símbolos no reconocibles).	
		Dibuja figuras geométricas.	
		Dibuja personas	
		Dibuja fenómenos y elementos de la naturaleza (lluvia, arco iris, río, cerros, mar).	
		Dibuja construcciones (casas, castillo, puentes, caminos).	
		Dibuja símbolos convencionales (flechas, equis, etc.).	
	Contextos reconocibles	Dibuja símbolos gráficos relacionados con la familia, collar, lentes).	
		Dibuja símbolos gráficos relacionados con actividades en la escuela.	
		Dibuja símbolos gráficos relacionados con actividades fuera de la escuela y del hogar.	
		No dibuja contextos reconocibles.	
Total			
		Colorea varios espacios de diversos colores.	
		Colorea un mismo espacio de diversos colores.	
		Colorea varios espacios de un mismo color.	

II. Color	Uso del color	Colorea denotando textura (nervadura de la hoja, textura de tronco de árbol, tejido de tela, cabello).	
		No usa el color en el dibujo.	
Total			

Aspectos	Puntaje
Representación figurativa	
Color	
Total	

Actividad	Puntaje
Yo soy	
La tarjeta especial	
Total	

Valoración	Equivalente
25 - +	Superior
16 - 25	Muy Bueno
6 - 15	Bueno
0 - 5	Deficiente

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
e. MATERIALES-MÉTODOS.....	26
f. RESULTADOS.....	28
g. DISCUSIÓN.....	36
h. CONCLUSIONES.....	38
i. RECOMENDACIONES.....	39
j. BIBLIOGRAFÍA.....	40
k. ANEXOS.....	42
a. TEMA.....	43
b. PROBLEMÁTICA.....	44
c. JUSTIFICACIÓN.....	47
d. OBJETIVOS.....	48
e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO.....	49
f. MARCO TEÓRICO.....	52
CAPÍTULO I.....	52
Desarrollo Motor.....	52
Definición.....	52
Factores que determinan el Desarrollo Motor.....	53
Leyes del Desarrollo Motor.....	54
Teorías del Desarrollo Motor.....	54
Habilidades Motora.....	56
Psicomotricidad.....	57
Tipos de Psicomotricidad.....	61
Ejercicios para trabajar la motricidad fina y gruesa.....	71
CAPITULO II.....	75
Dibujo Infantil.....	75
Concepto.....	75
Evolución del dibujo infantil.....	76
Etapas del Garabateo.....	78
El Dibujo como medio de expresión infantil lúdico.....	80
Valores del Dibujo.....	81
Los elementos del dibujo infantil.....	81
El Dibujo: Color, Forma, Línea y Volumen.....	84
Etapas de desarrollo del dibujo infantil según Luquet.....	84

CAPITULO III.....	86
Actividades.....	86
g. METODOLOGÍA.....	102
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	104
i. CRONOGRAMA.....	106
j. BIBLIOGRAFÍA.....	107
ÍNDICE.....	115