



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”, DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014”.PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

Cajamarca Hernandez Amanda Elizabeth

Guerron Guerra Andrea Jhoana

DIRECTOR:

Msc. Rolando Jijón

IBARRA, 2014

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del Trabajo de Grado con el siguiente título: "ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "GENERAL RAFAEL ARELLANO", DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014" Trabajo realizado por las señoras egresadas: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

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



Msc. Rolando Jijón

DIRECTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi madre e hijos que con su amor y comprensión han sido mis fuentes de inspiración y la fortaleza más importante para cumplir con este objetivo y poder demostrar que todo en la vida se logra con sacrificio y mucho esfuerzo, les doy gracias por haberme comprendido en los momentos más difíciles brindándome su amor para tener un mañana mejor apoyándome para completar un escalón más en la formación de la profesión más hermosa que es la de formar los corazones de los niños.

Elizabeth

Al terminar los estudios superiores dedico el esfuerzo y sacrificio a mis padres, esposo e hijo, quienes fueron el punto de apoyo moral y espiritual para seguir adelante y no quedarme estancada en ningún momento y gracias a ello poder culminar con éxito una etapa más en la vida, por lo que les consagro como tesoro de mi corazón.

Andrea

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte quien plasmó en nuestro corazón los mejores recuerdos y enseñanzas. A la Escuela “General Rafael Arellano” quien abrió sus puertas para realizar este trabajo investigativo y poder culminar esta etapa importante en la vida.

Un agradecimiento especial al Msc. Rolando Jijón, Director del Trabajo de Grado quien ha guiado y contribuido permanentemente en este trabajo de investigación con pautas para su elaboración de manera pedagógica, con amistad y confianza.

A nuestros padres quienes han sabido guiarnos con su ejemplo de trabajo y honestidad, por su amor a través de la vida, su constante apoyo que ha permitido alcanzar un sueño para servir a la sociedad.

Elizabeth y Andrea.

ÍNDICE

Contenido

CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.4 DELIMITACIÓN.....	6
Unidades Observación.....	6
1.4.1 Delimitación Espacial.....	6
1.4.2 Delimitación Temporal	6
1.5 OBJETIVOS.....	7
1.5.1 Objetivo General	7
1.5.2 Objetivos Específicos.....	7
1.6 JUSTIFICACIÓN	8
1.7 Factibilidad.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
2.1.1 Fundamentación Filosófica	11
2.1.2 Fundamentación Psicológica	14
2.1.3 Fundamentación pedagógica.....	16
2.1.4 Fundamentación sociológica	21
2.1.5 Estrategias metodológicas	24
2.1.5.1 Estrategias Lúdicas	30
2.1.6 El juego una oportunidad para el desarrollo motriz.....	42
2.1.7 Los juegos y su aporte al desarrollo físico – kinestésico del niño.	48
2.1.8 La Motricidad	51
2.1.8.1 Motricidad Gruesa	51
2.1.8.2 La Motricidad Fina	55
2.1.8.3 Orientaciones metodológicas para favorecer la coordinación dinámica manual o motricidad fina.....	57

2.1.9	La guía didáctica.....	59
2.2	POSICONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	63
2.3	GLOSARIO DE TÉRMINOS	65
2.4	INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	69
CAPÍTULO III.....		73
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	73
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	73
3.2	MÉTODOS.....	74
3.3	TÉCNICAS.....	76
3.4	POBLACIÓN	76
3.5	MUESTRA: Por ser un número reducido de población no se calcula la muestra y se procedió a trabajar con todo el universo.....	77
CAPÍTULO IV.....		78
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	78
4.1	PROCESOS.....	78
4.2	RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES	79
4.3	RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”	90
4.4	FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA Y ESQUEMA CORPORAL PARA LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”	92
CAPÍTULO V.....		95
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	95
5.1.	CONCLUSIONES.....	95
5.2.	RECOMENDACIONES.....	96
CAPÍTULO VI.....		98
6.	PROPUESTA.....	98
TÍTULO DE LA PROPUESTA.....		98
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....		98
6.1	FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	100
6.1.1	Teoría constructivista.....	100

6.1.2	Teoría del Aprendizaje Significativo.....	102
6.1.3	CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE PRIMER AÑO DE BÁSICA.....	105
6.1.4	IMPORTANCIA DEL DESARROLLO FÍSICO – CINESTÉSICO EN EL NIÑO.....	110
6.2	OBJETIVOS.....	113
6.2.1	Objetivo general.....	113
6.2.2	Objetivos Específicos.....	113
6.3	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	114
6.4	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	114

RESUMEN

Esta investigación parte del problema de ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica de La Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 – 2014? Tiene como objetivo Determinar estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica. Tiene su fundamento Filosófico en la Teoría Humanista que basa su accionar en el estudiante preocupado tanto por el desarrollo intelectual como por toda su personalidad. Psicológicamente en la Teoría Cognitiva que concibe al niño como centro del aprendizaje y la motivación como factor predominante para el desenvolvimiento de sus capacidades. Pedagógicamente se basa en la Teoría Ecológica Contextual que destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo. En la Pedagogía Activa que exige que el educando sea sujeto de su aprendizaje, un ser activo. Sociológicamente se basa en la teoría Socio – Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. Como eje prioritario en la investigación se ha analizado las estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo de la motricidad fina y gruesa que incluye la habilidad del niño para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, ritmo, tonicidad, respiración, relajación y flexibilidad, así como la coordinación viso-manual, fonética y motricidad gestual. La investigación fue orientada a los docentes y a los niños/as del primer año de Educación General Básica quienes se constituyeron en la población y grupo de estudio. La encuesta y ficha de observación fue la técnica de investigación que permitió recabar información relacionada con el problema de estudio. La Guía didáctica de aprendizaje de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa incluye un conjunto de actividades organizadas que permite plasmar procesos en base al juego para llevarlos a la práctica de forma precisa para el desarrollo de los niños/as.

ABSTRACT

This research starts from the problem: Which ludic methodological strategies help to develop fine and gross motor skills in children belonging to the First-Year of Basic Education at "General Rafael Arellano" School during 2013 - 2014 Academic Year? Its objective is to determine ludic methodological strategies to develop fine and gross motor skills in the children belonging to the First-Year of Basic Education. It has its Philosophical Fundamentals on the Humanist Theory which bases its actions on the student, taking into account his intellectual development, as well as his whole personality. Psychologically, it is based upon the Cognitive Theory which conceives the child as center of learning and motivation as a predominant factor for the development of his capabilities. Pedagogically, it is based upon the Ecological Contextual Theory which highlights the role of the historical, geographical, ecological, cultural, social, economic, family, school context, classroom-related contexts along the educational process in the Active Pedagogy which requires the learner being subject of his learning process, an active being. Sociologically, it bases upon the Socio – Critic Theory which considers-as key principle- the multiple dimensions of the human being's integral development, it demands for the learner's difference and singularity at the time it integrates society values and fights for the social context transformation. As priority axis in this research, those ludic strategies which help to develop the fine and gross motor skills have been analyzed. They entail the child's ability to use his own in order to express ideas and feelings, and his particularities on coordination, equilibrium, dexterity, strength, rhythm, tonicity, breathing, relaxation, and flexibility as well as visual- manual, phonetic and gestural motor. The research was focused both, on teachers and children / of the First Year of General Basic Education who were the population and study group. The survey and observation sheet were the research technique which let to collect data related to the study problem. The "Didactical Guide for the Learning" containing ludic strategies to develop fine and gross motor includes a set of organized activities that let to do processes based on games, its nature lets the researcher to execute them in a precise way to get the development in the children.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje tiene importancia fundamental para el hombre, ya que cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores, y no hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que éstos aprendan y se desarrollen tan velozmente como en la primera infancia, donde la atención y el cuidado que reciben los niños y niñas durante los primeros años de vida especialmente en los cinco años iniciales tienen importancia elemental ya que influyen en el resto de sus vidas.

Aspectos que no se limita a los niños y niñas de determinada edad ni depende de la existencia de un ámbito escolar estructurado sino depende del cómo se alienta a los niños a que jueguen e investiguen, se les ayuda a que aprendan y avancen en su desarrollo social como emocional, físico e intelectual, en el que cobra importancia el juego en el desarrollo cognitivo, y cumple una función primordial con respecto al aprendizaje de los niños, independientemente de su contenido real, el proceso del juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética implica la exploración, la experimentación con el lenguaje, el conocimiento y el desarrollo de las aptitudes sociales, donde los niños aprenden a comportarse imitando la conducta de quienes les rodean, por ello las personas que les cuidan deben contar con los conocimientos y las aptitudes necesarias para brindarles en la primera infancia los mejores ámbitos de aprendizaje y de interacción.

Como parte de la investigación se analizó las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa en el que se perfecciona la coordinación motriz expresándose y representándose el mundo personal con el entorno mediante una combinación y aplicación de juegos, canciones, rondas, arte a

través de técnicas grafoplásticas combinando actividades que incluye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central, cuya acción es decisiva para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno.

Además sí se considera las características psicológicas y pedagógicas del proceso educativo a desarrollar con las niñas y niños en esta etapa de formación, los bloques curriculares se han conformado tomando en cuenta los centros de interés articulados en ejes del aprendizaje y componentes del aprendizaje en función de alcanzar las destrezas con criterio de desempeño, basados en un perfil de desarrollo de niño integrando los conocimientos, experiencias, habilidades, destrezas y actitudes, donde su selección responda a criterios de pertinencia, actualidad, alcance, continuidad e integración que contribuyen a organizar el desarrollo de actividades que favorecen la integración de los niños con el desarrollo motriz y materiales hacia su formación integral.

El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

- **Capítulo I** se inicia el recorrido con el problema de investigación comprende los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, la delimitación que incluye las unidades de observación la delimitación espacial y temporal la primera parte describe el lugar donde se realizó la investigación y el tiempo realizado. El objetivo general y los específicos donde se puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación que determina y explica los aportes y la solución al problema, del presente estudio.
- **Capítulo II** Se describe la fundamentación teórica que sustenta el tema que se investigó y la propuesta desarrollada; a la vez se realizó la explicación en base a varios enfoques, estudio del problema y también se emite juicios de valor, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación y matriz categorial.

- **Capítulo III** En este capítulo se describe la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.
- **Capítulo IV** Se analiza e interpreta los resultados de las encuestas y fichas de observación aplicados a niños/as y educadores para conocer más a fondo de la situación del problema en una manera técnica.
- **Capítulo V** Se señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.
- **Capítulo VI** Se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, como por ejemplo la propuesta de este trabajo de investigación para lo que se realizó una Guía de aprendizaje de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños/as de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “General Rafael Arellano”

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La educación en la actualidad, está atravesando cambios significativos a través de la aplicación de nuevas Políticas de Gobierno las cuales pretenden buscar mejoras en el sistema educativo, que propicien una enseñanza de calidad con calidez a través de la capacitación docente encaminada a perfeccionar los conocimientos mediante nuevas metodologías, estrategias con técnicas de trabajo dentro y fuera del aula; las mismas que permitan al niño convertirse en protagonista de la revolución educativa.

En atención a lo expresado los diferentes establecimientos educativos de la Zona Regional 1 ofertan servicios donde el aula se convierte en el lugar ideal para que los niños y niñas puedan experimentar; reordenar sus ideas sobre la vida; estructurar su pensamiento, conocerse, interactuar con los demás, desarrollar capacidades y adquirir conocimientos, creando situaciones en las que ellos se sienten seguros para dar opiniones, resolver problemas, adquirir hábitos, trabajar solos y tomar decisiones; donde los docentes son guías permanentes del proceso que se desarrolla acompañando y brindando las herramientas necesarias para que alcancen su formación de forma integral.

En este contexto la Escuela “Gral. Rafael Arellano” es una institución educativa que tiene 178 años de vida, al servicio de la niñez de Mira y sus alrededores. Numerosos maestros que en su turno les tocó laborar, siempre desplegaron su labor docente con vocación y gran responsabilidad; los padres de familia, demostrando su colaboración y dinamismo, estuvieron juntos al maestro en las variadas gestiones locales o nacionales con la finalidad de conseguir ya sea recursos materiales, económicos o humanos; y sus estudiantes que tienen una formación integral, egresan del plantel con bases académicas y comportamentales que les permiten transformarse en profesionales capaces de construir un mejor futuro para su patria. Todas estas fortalezas han logrado ubicarla en el mejor sitio y convertirla en una de las mejores de la provincia del Carchi, actualmente acoge a 600 estudiantes distribuidas en 16 cursos.

Esta Institución educativa es una de las mejores de la ciudad de Mira, cuenta con infraestructura funcional, profesionales calificados y recursos didácticos innovadores, lo que ha dado lugar a que los salones de clase tengan un número elevado de niños y niñas lo que restringe el aprovechamiento de los recursos y genera un inadecuado proceso de gestión en el aula; dificultando la coordinación de movimientos de extremidades superiores e inferiores, la rapidez de reacción, el control corporal, limitado desarrollo de la coordinación viso manual, lateralización y las prácticas lúdicas en los niños.

Sin embargo al realizar una revisión sobre la actividad académica y las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad tanto fina como gruesa; se puede evidenciar que existe mucha dificultad en el desarrollo del control y maduración tónica, del control respiratorio, postural, de desplazamientos y coordinación viso-motriz en los niños.

Dificultades que pueden ser superadas, mediante el diseño de una guía didáctica con diversas estrategias para fortalecer de manera lúdica el equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos, el manejo de nociones tónicas de esfuerzo – presión-tensión, desplazamientos rítmicos y condicionados, la motricidad gruesa, la coordinación ojo-pie, ojo-mano, manipulación de objetos, desarrollo de la motricidad fina y precisión. Lo que permite adquirir las bases de los conocimientos teóricos y llevarlos a la práctica en función de intereses y experiencias del niño asegurando una formación integral y desarrollo nocional adecuado.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Primer Año de Educación Básica, representan una etapa importante de aprendizaje que abarca conjuntos de experiencias, relaciones con actividades lúdicas tomando como eje integrador el desarrollo integral del niño, es decir permite la interrelación con el entorno que rodea al niño y el desarrollo de habilidades y destrezas ; donde la educación del niño en esta edad es un punto de partida en el proceso formativo, que integra momentos cognitivos, psicomotrices y afectivos y los bloques de experiencias sirven de guía para que el niño fortalezca el tono muscular, la coordinación de movimientos, la coordinación viso motriz, los desplazamientos rítmicos y el ejercitamiento de la motricidad fina y gruesa.

Sorprendentemente, de la propuesta planteada y los lineamientos teóricos a seguirse para potenciar las Inteligencias múltiples, como parte de ellas la física cenestésica en el niño no pasa de ser solo enunciados ya que los profesores no utilizan metodología que llegue en un valor significativo y adecuado a ellos; dando como resultado niños con limitado control de los movimientos musculares generales del cuerpo, con

problemas de equilibrio, con descoordinación ojo. pie, ojo - mano, manipulación de objetos y desplazamientos rítmicos coordinados, poca coordinación de movimientos, reflejos armónicos viso-motriz y uniformes del cuerpo que se enlazan mediante el desarrollo de los músculos de diferentes segmentos corporales, lo que dificultará la discriminación de simetría, escasa percepción y discriminación memoria visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa. Otra limitante es que las actividades planificadas, no incluyen materiales concretos sin dar importancia a que el niño aprende, palpando y vivenciando su entorno.

Entre los factores a analizarse también es la desactualización docente en esta área del conocimiento que impide el verdadero proceso de enseñanza aprendizaje; para desarrollar un alto nivel cualitativo académico en los niños. Además se debe considerar como agravante de lo descrito anteriormente las limitadas investigaciones sobre como potencializar la inteligencia física cenestésica y con ella la motricidad fina y gruesa; para alcanzar un desarrollo motriz adecuado en el Primer Año de Educación Básica y los mecanismos idóneos para su fortalecimiento.

Destacándose además que los docentes no aplican técnicas, actividades ni juegos para el fortalecimiento psicomotriz en los niños, lo que da lugar a estudiantes desmotivados, pasivos y muchas veces desequilibrados. A esto se debe sumar que los medios de aprendizaje no integran información actualizada ni estrategias metodológicas que permitan el desarrollo motriz en los niños.

Otro factor que da lugar a esta problemática es la falta de material concreto, didáctico lúdico para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, que muchas veces son escasos lo que genera clases monótonas, con

materiales didácticos tradicionales para fortalecer la lateralidad de los niños en el Primer Año de Básica.

La incidencia de esta situación ha generado que el proceso de aprendizaje en el Primer Año de Educación General Básica se realice en forma tradicional, sin materiales adecuados, con organización pedagógica inadecuada, con estrategias metodológicas, técnicas y actividades que no estimulan la motricidad fina y gruesa hacia un fortalecimiento corporal y desarrollo de los dedos, desencadenando dificultades psicopedagógicas, poco desarrollo de habilidades en el niño; dando lugar a una educación conductista centrada en afirmaciones abstractas sin tomar en cuenta que una buena estimulación temprana facilita el proceso de enseñanza aprendizaje; olvidando como técnica esencial el juego y técnicas grafoplásticas, de seguir esta situación los niños crecerán con escaso desarrollo cognitivo, motriz y afectivo.

También se debe considerar el escaso conocimiento de los padres de familia sobre estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa y la motricidad fina en sus hijos; ya sea por sus ocupaciones laborales o por desconocimiento, lo que desencadena en la falta de apoyo al proceso de aprendizaje y trabajo de aula. Dada la situación se plantea una solución que permita generar cambios en el desarrollo de la inteligencia física cenestésica y dentro de ella la motricidad fina, gruesa, la lateralización, y conocimiento de las partes del cuerpo, mediante estrategias de aprendizaje que incluye actividades lúdicas que facilitan el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y la práctica de valores.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Qué estrategias metodológicas, lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación General Básica de La Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 - 2014?

1.4 DELIMITACIÓN

Unidades Observación

En esta investigación se consideró a los 90 niños de Primer Año de Educación General Básica de los paralelos A-B- C y a los 16 docentes de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” de la ciudad de Mira en el año lectivo 2013 – 2014.

1.4.1 Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrolló en el Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” de la Ciudad de Mira Cantón Mira, Provincia del Carchi.

1.4.2 Delimitación Temporal

Esta investigación se realizó a partir del mes de Enero del 2013 este trabajo de grado permitió enfocar de forma clara las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina y motricidad gruesa en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral.

Rafael Arellano” desarrollándose una guía que detalla el proceso para fortalecer nociones y habilidades en los niños de esta edad.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

- Determinar estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 – 2014.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el grado de desarrollo de la motricidad fina y motricidad gruesa en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”
- Sustentar Teóricamente la información sobre estrategias metodológicas lúdicas, para el fortalecimiento psicomotriz de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica.
- Elaborar una guía de aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”.
- Socializar la guía de Aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación cobra importancia en la actualidad, donde la urgencia social asume cambios de paradigmas que implica el desarrollo de capacidades de los niños para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos; facilidad en el uso de las manos para transformar elementos, incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad kinestésica y la percepción de medidas y volúmenes; se relaciona con la posibilidad que tiene el individuo para vigilar sus movimientos y manejar objetos, involucra la destreza psicomotriz que controla los movimientos del cuerpo de segmentos gruesos y finos para formar secuencias.

La importancia de ejercitar la motricidad fina y gruesa se debe a que promueven actividades para la identificación de las partes del cuerpo, ubicación de segmentos corporales, discriminación de simetría, percepción memoria visual, auditiva, memoria táctil, olfativa, equilibrio en coordinación de reflejos con movimientos, coordinación viso motriz, desarrollo de los músculos finos de los dedos. Es decir, la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar emociones, alcanzar control y maduración tónica, desarrollo postural y fortalecimiento motriz.

Igualmente el desarrollo del control de desplazamientos, la maduración tónica y la coordinación ojo -mano en el Primero Año de Educación Básica resulta novedoso ya que los materiales a utilizarse para el fortalecimiento son de fácil acceso ya que constituye el propio cuerpo y materiales que se los encuentra en el medio e incluso como producto de reciclaje.

La presente investigación pretende diseñar una guía de aprendizaje, la misma que se fundamenta en la elaboración de estrategias lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso manual, eje corporal y conocimiento de las partes del cuerpo en los ejes de desarrollo; que incluye sugerencias metodológicas con evaluaciones que estimulan la psicomotricidad y potencian competencias en el niño de Primer Año de Educación Básica, donde el educar tiene características especiales, es una etapa en la que el niño/a se acerca al mundo a través de la experimentación e interacción con los demás, donde construye las nociones que le ayudarán a comprender el mundo y a cimentar todo el aprendizaje posterior, es un espacio básico para la adquisición de normas, hábitos y valores sociales, que le sirvan como instrumento para su relación y convivencia armónica con los demás, donde los ambientes de aprendizaje en esta etapa están regidos por la calidez, la seguridad y el juego, donde los docentes son los acompañantes expertos e inteligentes, que mediante una acción programada, ayudan a descubrir al niño las partes del cuerpo y la laterización en el mundo que les rodea.

Esto justifica la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo físico – cenestésico como recurso pedagógico que permite el trabajo individual y de equipo, propicia el desarrollo de actitudes de solidaridad y cooperación entre compañeros de aula y estimulen el desarrollo de destrezas de aprendizaje en los niños a nivel escolar brindando la oportunidad de dar a conocer una educación basada en el desarrollo motriz, cognitivo y valores.

Los beneficiarios directos de este trabajo investigativo son los niños/as de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” para quienes se busca a través de esta herramienta pedagógica fortalecer nociones y destrezas motrices finas y gruesas.

1.7 Factibilidad

El grupo investigador encuentra factible realizar esta investigación con estrategias metodológicas lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa con actividades divertidas para el niño/a de Primer Año de Educación Básica; debido a que las autoras tienen formación en el nivel y cuentan con la preparación para hacerlo, otro factor que posibilita la ejecución de esta investigación es la apertura de las autoridades y maestros/as de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”, la existencia de bibliografía suficiente sobre este tema de investigación y los recursos económicos para la aplicación de este trabajo de grado, lo que garantizó el desarrollo adecuado del proceso investigativo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Así como la escuela con el devenir del tiempo se ha transformado, también la enseñanza ha sufrido cambios; en los últimos años, la Educación General Básica ocupa un lugar relevante en las Políticas Educativas dentro de ese campo, se le otorga cada vez mayor relevancia en el desarrollo de la condición humana y la naturaleza; subraya la importancia de formar seres humanos creativos con valores, capaces de interactuar con la sociedad de manera solidaria, honesta y comprometida, donde los aprendizajes respondan a las exigencias sociales del momento histórico que se atraviesa; impone como reto y necesidad la formación de individuos activos, participativos, críticos, autónomos y proactivos.

Con el propósito de sustentar adecuadamente la presente investigación, se realizó un análisis documental que contienen información sobre los ámbitos a investigar; seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamentan la concepción del problema y la elaboración de la propuesta como solución.

2.1.1 Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista: Se centra en el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial; basándose en los datos

provenientes de la experiencia de los individuos; entendiéndolo como un ser que existe, deviene, surge y experimenta. Es un enfoque fenomenológico o existencial, el aprendizaje auténtico es el que provoca cambios en la conducta, en las actitudes y en la personalidad del sujeto a partir de un contacto real con los problemas que conciernen a la existencia del sujeto, de manera que sea él quien decide resolver y aprender, destaca el rol activo del individuo.

Rogers Carl. (1995) en su obra Educación Humanista manifiesta:

“La educación humanista considera que los seres humanos son únicos y tienen patrones de percepción individuales y estilos de vida particulares, el ser humano crea su mundo al pensar y reflexionar basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad, enfatiza fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual”. (p.90)

Es decir de acuerdo a esta teoría los estudiantes son entes individuales, únicos, diferentes de los demás; personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar actividades y para solucionar problemas creativamente, es decir, según esta concepción los educandos no son seres que sólo participan cognitivamente sino personas con afectos, intereses y valores particulares, a quienes debe considerarse en su personalidad total.

Dewey, John (1994) en su obra Humanismo en la Mente, afirma que el maestro humanista debe poseer las siguientes características:

“Un maestro Humanista es aquel que se interesa en el alumno como persona total; procura mantener una actitud receptiva hacia nuevas formas de enseñanza; fomenta en su entorno el espíritu cooperativo; es auténtico y genuino como persona, y así se muestra ante sus alumnos; intenta comprender a sus estudiantes poniéndose en el lugar de ellos y actúa con mucha sensibilidad hacia sus percepciones y sentimientos; rechaza las posturas autoritarias y egocéntricas, pone a disposición de los alumnos sus conocimientos y experiencia, así como la certeza de que cuando ellos lo requieran podrán contar con él”.(p.101)

Idea que concibe al maestro humanista como el gestor que permite que los educandos aprendan mientras impulsa y promueve todas las exploraciones, experiencias y proyectos que éstos preferentemente inicien o decidan emprender a fin de conseguir aprendizajes vivenciales con sentido y utilidad social, se basa en una apertura ininterrumpida a la experiencia y en la asimilación del cambio en la propia personalidad.

Casad, Ronald (2008) en su obra Modelos educativos contemporáneos manifiesta:

“De acuerdo a la Teoría humanista los alumnos son entes individuales, únicos, diferentes de los

demás; personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar actividades y para solucionar problemas creativamente, el ser humano tiene una capacidad natural para aprender; esto ocurre cuando el alumno advierte que el material a estudiar le servirá para alcanzar las metas que se ha fijado, el aprendizaje exige un cambio en la organización del yo” (p.54)

Criterio que permite inferir la nueva concepción de los estudiantes como seres que no sólo participan cognitivamente sino con afectos, intereses y valores particulares, considerándose en su personalidad total u holística.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva: Tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda.

Esta teoría cobra importancia ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Además busca

desarrollar en él su autonomía, que se acepte a sí mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea.

Ramírez, Marcelo (2010) en el Módulo de Desarrollo Curricular manifiesta:

“El objetivo de la teoría cognitiva es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral para que pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos y proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender”.(p.54)

Afirmación que es cierta, ya que concibe que el estudiante sea el constructor del conocimiento. Los métodos que se conciben son los psicológicos, ya que ponen énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana y el entorno; se orienta a potenciar las destrezas y habilidades del ser humano, a sacar a flote todas las potencialidades inventivas, creadoras, de observación e investigación.

Esta teoría pretende hacer del aprendizaje un proceso integral y organizado que conlleva a planificar, a buscar estrategias y los recursos para cumplir con el propósito educativo que es formar al ser humano y prepararlo para la vida.

2.1.3 Fundamentación pedagógica

El fundamento pedagógico atiende de manera especial al rol de la educación, del maestro y de la escuela, para interpretar ese papel es necesario entender la posición que frente a la educación adoptan diversos lineamientos y pensadores entre ellos se puede citar:

Teoría ecológica contextual.- Propone una educación para un nuevo tipo de desarrollo que integre armónicamente lo humano, lo ecológico y lo sostenible y que propicie el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, lo cual supone implementar, desde una pedagogía constructivista, el conocimiento de expectativas, motivaciones, valores y experiencias de los educandos en un determinado contexto sociocultural que incluye la familia y la comunidad; destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular. Se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta escolar; la educación es una actividad esencialmente relacional, que hace posible que los miembros de la especie humana se desarrollen como personas formando parte del grupo social.

Montero, O. (2009) en el libro de Fundamentos Pedagógicos manifiesta:

“La teoría contextual representa el modelo de enseñanza-aprendizaje; está centrado en la vida y en el contexto. Ambos resultan muy importantes para favorecer el aprendizaje significativo a partir de la experiencia. Lo importante aquí, más que etapas técnicas para enseñar, es que se pone

énfasis en el clima de confianza que crea el profesor para favorecer la comunicación espontánea, el trabajo grupal, la realización de proyectos, tareas y vivencias, las relaciones con la comunidad... que enriquezcan la experiencia de los alumnos y puedan desarrollar sus potencialidades. La fase de evaluación propia de esta teoría es, sobre todo, de índole cualitativa y formativa.” (p13)

Ideas que permiten deducir que en el proceso enseñanza-aprendizaje, esta teoría estudia las situaciones de aula y los modos cómo responden a ellas los estudiantes, para así tratar de interpretar las relaciones entre el comportamiento y el entorno.

Montalvo, R. (2010), En el módulo de Sociología y educación, manifiesta:

“El objetivo que persigue la teoría Ecológica es que el estudiante aprenda por la mediación de padres, educadores, compañeros y la sociedad en su conjunto; en la que los medios de comunicación desempeñan un rol primordial donde el sujeto procesa la información que llega a su cerebro y construye nuevos esquemas de conocimiento, pero no como una realización individual, sino en condiciones de orientación e interacción social, poniendo en el centro del aprendizaje al sujeto activo, consciente, orientado a un objetivo, pero dentro de un contexto socio-histórico determinado” (p 53)

Pensamiento que toma en cuenta las demandas, características socio-económicas y socio- culturales del entorno para poder entender o dar significado a las conductas de los alumnos, así como también es necesario saber cuáles son las expectativas, motivaciones del alumno y su contexto familiar las cuales están influenciadas por el entorno, e influyen en la relación entre el comportamiento y el entorno.

Como procedimientos a aplicarse en el desarrollo de esta teoría concibe que en el aula se desarrolle un currículo flexible y abierto, cuyo fin es adecuar las finalidades educativas; atender a la interacción entre personas y su entorno, profundizando en la reciprocidad de sus acciones; asumir el proceso de enseñanza-aprendizaje como un proceso interactivo continuo; analizar el contexto del aula y su influencia en la permanente interdependencia; tratar procesos no observables como pensamientos, actitudes y creencias o percepciones de los agentes del aula, propuestas educativas, donde los profesores crean el ambiente afectivo y hasta el material para que influya decisivamente en el aprendizaje tomando en cuenta el carácter sociable del ser humano la interacción entre los estudiantes y estudiantes- profesor que constituyen un aporte muy importante al proceso educativo.

Esta teoría evalúa la interacción entre las personas y su entorno, profundizando en la reciprocidad de sus acciones, los procesos no observables, como pensamientos, actitudes, creencias y percepciones de los agentes del aula. Tiene la virtud de buscar explicaciones científicas de cómo estos factores inciden en el aprendizaje de los educandos y al mismo tiempo, cómo pueden constituirse en facilitadores del mismo proceso. El perfil del ser humano que busca es un individuo

potencialmente crítico, creativo, ético, comprometido con el entorno al formar parte del grupo social.

Pedagogía Activa: parte de la concepción del aprendizaje como un proceso de adquisición individual de conocimientos, de acuerdo con las condiciones personales de cada estudiante, en el que interviene el principio que supone el aprendizaje a través de la observación, la investigación, el trabajo y la resolución de problemas, en un ambiente de objetos y acciones prácticas. Este modelo educativo no sobreestima la racionalidad del hombre; pregona que la educación es aprendizaje y que es necesario establecer nexos entre la escuela y la vida. El educando debe disentir, trabajar y aprender.

Cantos, R (2006) En su obra *Métodos Activos de aprendizaje*, manifiesta: entre los postulados de la pedagogía activa se detallan a continuación:

- Identificación del aprendizaje con la acción
- La escuela debe facilitar la manipulación y experimentación por parte de los estudiantes.
- El niño pasa a ser el elemento fundamental de los procesos educativos y tanto los programas como los métodos tendrán que partir de sus necesidades e intereses.
- El fin de la escuela no puede estar limitado al aprendizaje de la escuela que tiene el objetivo de preparar al niño para la vida; formando personas libres, autónomas, seguras, que hagan realidad el aprender a aprender.
- Los contenidos educativos deben organizarse con criterio psicológico; tomando en cuenta sus intereses, sus necesidades, sus posibilidades biopsíquicas y del medio inmediato, partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto.

- Al considerar al niño como artesano de su propio conocimiento, el activismo da primacía al sujeto y a su experimentación.
- Desde el punto de vista intelectual, el método preconiza el reinado de la acción, se intensifican los trabajos manuales, se utiliza el juego.
- Los recursos didácticos serán entendidos como útiles de la infancia que al permitir la manipulación y experimentación, contribuirán a educar los sentidos garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades individuales
- La evaluación es procesual, predomina la autoevaluación, donde el niño reflexiona sobre su propio aprendizaje. (p.65)

Criterios que permiten deducir que el niño es el centro de la educación o sujeto del aprendizaje; mientras que a su alrededor gira todas las otras circunstancias educativas; propugna que la acción manual e intelectual promueve la experiencia, donde la educación es la reconstrucción continua de experiencias, la esencia de su método reside en favorecer la manifestación espontánea de estímulos, orientaciones e intereses que permiten el paso de la actividad al aprendizaje; donde lo esencial es que el estudiante descubra el conocimiento y sus aplicaciones a partir de la experiencia y la libertad por lo que hay que permitir al educando observar, trabajar, actuar y experimentar con los objetos según el interés; además la escuela debe preparar al estudiante para enfrentarse a la vida, lo que implica crear situaciones para que el niño desarrolle su personalidad, favoreciendo su espontaneidad. El rol del educador es ser guía y facilitador que crea espacios y procura los recursos materiales para que el estudiante manipule y descubra los aprendizajes lo que garantiza la experiencia, la seguridad y autonomía que se requiere en la vida.

En la pedagogía activa la sociedad reivindica el valor único del individuo con sus potencialidades; incorpora como paradigma una pedagogía fundamentada en la relación del educando con el medio y con la naturaleza, donde la educación debe seguir el desenvolvimiento natural del niño y su proceso evolutivo.

2.1.4 Fundamentación sociológica

Teoría Socio – Crítica: Concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano; demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando; animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias; Integra los valores de la sociedad y a la vez lucha por la transformación del contexto social.

Gerardo Loren (2003) en el módulo “Sociología y Educación” cita el pensamiento de Goleen que destaca las características de la Teoría Socio – Crítica:

“La Teoría Socio – Crítica demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante; animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con la situación escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas de dinámicas de grupo y

juegos donde el educando es el centro de aprendizajes duraderos” (p.12)

Pensamiento que recoge los aciertos del activismo y constructivismo, reivindica la actividad del individuo como centro del aprendizaje. El proceso de aprender conlleva a que los contenidos son significativos y elaborados en forma personal, los objetivos se realizan mediante procesos de diálogo; el profesor es un intelectual crítico, transformador y reflexivo, agente de cambio social y político, la práctica es la teoría de la acción, a través de una relación dialéctica basada en el análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones.

El objetivo de esta teoría es reivindicar al niño como centro del proceso de aprendizaje; ya que la educación es un proyecto de humanización y por ello reclama la apertura a amplios horizontes sin dogmas basada en la verdad; donde el educador es un intelectual crítico, transformativo y reflexivo, agente de cambio social y político, la relación teoría - práctica es indisoluble, a través de una relación dialéctica, a partir del análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones y la práctica es la teoría de la acción.

Vicuña, Alfred (2005) en su libro “Breve Diagnóstico de una Sociedad Moderna” manifiesta las los propósitos de la Teoría Socio – Crítica:

“La Teoría Socio – Crítica tiene por propósito desarrollar al individuo intelectual, socio afectivo y praxico; dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los propósitos cognitivos,

procedimentales y actitudinales. Los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales son tratados de acuerdo con el contexto del estudiante. La secuencia se realiza según se requiere un contenido para el siguiente, la metodología parte de lo que el educando sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador; los recursos se organizan según el contexto y la evaluación aborda las tres dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal.”(p.122).

Ideas que permiten deducir que el trabajo individual o colectivo depende del momento del aprendizaje y del tipo de contenido; donde el docente es el mediador u orientador de todo lo que el estudiante aprende, y él es el centro del aprendizaje de quien aprenden sus compañeros de aula y la evaluación describe; explica el nivel de desarrollo del estudiante en cada momento del proceso; facilitando la reflexión y la meta cognición.

Esta teoría busca para el niño el desarrollo de sus capacidades humanistas centradas en la interrelación con el medio donde vive; basada en estrategias que le permitan desenvolverse en equidad y no discriminación, en resolver problemas reconociendo y respetando las diferencias individuales, culturales y sociales.

Esta teoría evalúa el proceso de aprender, involucra dinamismo e interactividad, donde lo que se aprende es interiorizado mediante procesos de diálogo y discusión entre los agentes, los saberes son socialmente significativos, los valores básicos a desarrollar son los

cooperativos, solidarios y liberadores, emancipadores a partir de una crítica básica a las ideologías, que conlleva a mejorar las condiciones, equilibrio, armonía, consenso, tranquilidad; para posibilitar que éste pueda decidir su propio camino y su destino para ello la escuela como lugar de trabajo, de participación, de desarrollo personal y social, precisa más de prácticas de colaboración, de ayuda mutua, de unión entre el hombre y la sociedad.

2.1.5 Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas son una serie de pasos que determina el docente para que los estudiantes consigan apropiarse del conocimiento, o aprender. Las estrategias pueden ser distintos momentos que aparecen en la clase, como la observación, la evaluación (siempre debe ser constante), el dialogo, la investigación, trabajo en equipo y en grupo, trabajo individual.

Los recursos didácticos (lo agrego por las dudas si te interesa) son las herramientas que le sirven para mejorar las condiciones de aprendizaje, son estimulantes para que el alumno participe y se sienta atraído

Jorge, Váter (2008) en su obra Métodos de enseñanza activos manifiesta que:

“Las estrategias metodológicas refieren a los modos ordenados o maneras sincronizadas en que los facilitadores llevarán a la práctica su labor de enseñanza y acompañarán al

participante facilitando sus procesos de aprendizaje” (p.21)

Es decir la estrategia es una guía de acción, en el sentido de que la orienta en la obtención de ciertos resultados; le da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a la meta mientras se pone en práctica, todas las acciones tienen un sentido, una orientación, donde la técnica es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia.

La estrategia didáctica es también un procedimiento lógico o analógico con fundamento psicológico (psicología cognitiva, psicología educativa) destinado a orientar el aprendizaje del estudiante, a través de la técnica que incide en un sector específico o en una fase del tema que se imparte; es el recurso particular de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia, en su aplicación puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue, la técnica se limita más bien a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso; mientras que la estrategia abarca aspectos más generales del proceso de formación.

Diomedes, Calero (2006) en el Módulo de Enfoques Educativos manifiesta:

“La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones; permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados. De manera que no se puede hablar de que se usan

estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones, en ese sentido la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje”(p.17)

Ideas con las que se concuerda ya que la utilización de estrategias enfocadas a la formación de competencias permite, de una manera vivencial, hacer énfasis en la transformación de la realidad educativa; haciendo que el estudiante aprenda de forma significativa.

Las estrategias metodológicas se pueden clasificar en:

- Estrategias para saber conocer, se trata de técnicas que ya son utilizadas por los docentes: resúmenes, ensayos o monografías, elaboración de esquemas, identificación de palabras claves o ideas principales, elaboración de taxonomías, gráficos de relación, mapas conceptuales, juegos de antónimos/sinónimos, analogías, elaboración de ejemplos, conferencia, entrevistas, visitas, exposiciones, método de preguntas, paneles de discusión, seminarios meta atención, debates y simposios, todas estas estrategias son denominadas como estrategias cognitivas.
- Estrategias para saber hacer, deben permitir no solo la actividad individual, sino, principalmente el trabajo grupal colaborativo, de manera ordenada y en la cual los estudiantes puedan aportar, desde su trabajo y percepción individual, al análisis, práctica y discusión en grupos saber ser en algunos casos. como por ejemplo las

(simulaciones) como juego de roles, aprendizaje basado en problemas, método de casos, método de proyectos y trabajo de campo, que consiste en un ejercicio de toma de decisiones secuenciales estructuradas alrededor de una actividad en la que los participantes gestionan esa actividad. Se pretende entrenar a los estudiantes a poner en práctica los conocimientos adquiridos en situaciones que simulan la realidad, en áreas de las relaciones humanas con el fin de comprenderlas.

- Estrategias para saber ser, su empleo depende del valor o actitud que se quiera lograr en los estudiantes, como por ejemplo discusión de ideales morales, diagnóstico de situaciones y habilidades sociales

Las estrategias metodológicas se basan en la combinación de métodos y medios utilizados por los formadores y los estudiantes, para facilitar el logro de los resultados de aprendizaje y, en consecuencia, de los objetivos. Si los resultados y objetivos representan el qué aprender, las estrategias metodológicas se refieren al cómo hacerlo; surgen de la planificación y organización previa del proceso de enseñanza/aprendizaje por el educador que, en su papel de mediador y facilitador, establece las actividades o situaciones más idóneas para lograrlo.

Esta planificación se basa en el análisis de:

- Los objetivos recogidos en los módulos y unidades formativas.
- Las unidades de aprendizaje, su naturaleza y duración.
- Los resultados de aprendizaje y los contenidos correspondientes.
- Los diferentes ámbitos implicados: cognitivo, procedimental y actitudinal.

Esta visión global permite organizar las actividades de enseñanza-aprendizaje sin perder el carácter integrador, y distribuirlas o programarlas según la duración total, donde cualquier estrategia metodológica contempla la realización de una actividad de enseñanza-aprendizaje en las que se conjuguen los contenidos y los resultados / objetivos a lograr.

Para elaborar una adecuada estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario seguir las siguientes recomendaciones:

- Determinar y definir la capacidad a lograr.
- Redactar el aprendizaje esperado de la sesión de aprendizaje (Capacidad y conocimientos).
- Identificar los procesos cognitivos / procesos mentales de la capacidad determinada (¿Cuáles son los procesos cognitivos que permiten el desarrollo de la capacidad?).
- Desagregar la capacidad determinada en capacidades de menor complejidad, considerando los procesos cognitivos que permiten desarrollar la capacidad y/o los alcances de los conocimientos (¿Cómo evidencio el desarrollo de los procesos cognitivos de la capacidad en los estudiantes? - Indicadores).
- Especificar la actividad de aprendizaje que permita evidenciar el cuarto procedimiento.
- Redactar los modos de ejecución para cada habilidad planteada (¿Cómo hacerlo? - Estrategias).
- Anotar los medios y materiales didácticos a usar (¿Con qué hacerlo?).

Algunas estrategias metodológicas que puedan implementarse en el aula son:

- Estrategias de aproximación a la realidad, evitan los excesos teóricos mediante el contacto directo con problemas y actividades de la vida cotidiana; de esta manera el estudiante incrementará su conciencia social haciendo una relación significativa entre la teoría y la realidad. Son útiles en todas las áreas académicas; pues facilitan trabajar con textos y otros elementos de uso cotidiano que permiten a los estudiantes que, a partir de situaciones reales, relacionen conocimientos y resuelvan problemas para consolidar aprendizajes.
- Estrategias de búsqueda, organización y selección de la información, preparan a los estudiantes para identificar y organizar la información y el conocimiento a su alcance; por ello resultan adecuadas para la realización de investigaciones a mediano plazo sobre autores, postulados, periodos históricos o desarrollo científico. Por sus características desarrollan la objetividad y racionalidad; así como las capacidades para comprender, explicar, predecir y promover la transformación de la realidad.
- Estrategias de descubrimiento son las que motivan el deseo de aprender; activan los procesos de pensamiento y crean el puente hacia el aprendizaje independiente; en ellas resulta fundamental el acompañamiento y la motivación que el docente dé al grupo; el propósito es llevar a los estudiantes a que descubran por sí mismos nuevos conocimientos
- Estrategias de extrapolación y transferencia propician que los aprendizajes pasen de la teoría a la práctica, relacionados con otros campos de acción y de conocimiento hasta convertirse en un bien de

uso que mejore la calidad de vida de las personas; mediante el cual los estudiantes reconocerán el conocimiento como algo integrado y no fragmentado

- Estrategias de problematización, permiten la revisión disgregada de la realidad en tres ejes: el de las causas, el de los hechos y condiciones, y el de las alternativas de solución. Impulsa las actividades críticas y propositivas, además de que permiten la interacción del grupo y el desarrollo de habilidades discursivas y argumentativas.
- Estrategias de procesos de pensamiento creativo divergente y lateral promueven el uso de la intuición y la imaginación para incentivar la revisión, adaptación, y creación de diversos tipos de discursos, orales y escritos, formales e informales; son bastante útiles para trabajar los contenidos del área de comunicación. Por ejemplo: a partir de una palabra, una imagen, una oración se propone crear un cuento o una historia.
- Estrategias de trabajo colaborativo, integra a los miembros del grupo, incrementan la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa; la apertura a nuevas ideas, procedimientos y formas de entender la realidad; multiplican las alternativas y rutas para abordar, estudiar y resolver problemas.

2.1.5.1 Estrategias Lúdicas

Hay pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como las actividades lúdicas y el juego. Si se retrocede la mirada a las antiguas civilizaciones, se puede encontrar no solo indicios de juegos relacionados con la cabalística, sino aun juguetes tan simples y tan complejos a la vez; esto hace pensar que el juego estuviera en la entraña

misma del hombre desde los primeros albores de la humanidad o desde los primeros momentos de su vida. Y es por ello que se han escrito una infinidad de libros sobre el juego y los juguetes y se ha intentado definir al juego como una actividad esencial del ser humano que permite como ejercicio de aprendizaje una actividad de recreación y descanso.

Castro, Fernando, (2007) en el módulo de “Psicopedagogía General” manifiesta:

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos; siendo parte constitutiva del ser humano, el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llora”(p.12).

Es decir la lúdica en los niños/as, tiende en todo momento a la representación, a la simbolización, a la abstracción del acto del pensamiento; es el camino para el desarrollo de sus potencialidades futuras, intelectuales, es una gimnasia del espíritu. Y cuando se habla de técnicas lúdicas como la poesía, música, se hace alusión a una forma de actividad que no solo es agradable y aleja del pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma; donde recrear es volver a crear, inventar, descubrir nuevas imágenes, nuevas reacciones. De allí que la actividad lúdica cobra importancia en los niños/as que poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, orienta a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento; lo que permite inferir el valor educativo esencial de la lúdica como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu, como tónico y como valor que fomenta alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someter voluntariamente a experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una obra, con un proyecto incluido, la terminación de un arduo trabajo.

Cantos, José: (2003) en el módulo de técnicas lúdicas cita el pensamiento de Rene Cortijo:

“Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil proponga a los niños/as juegos y juguetes adecuados, que son ejercicios para su desarrollo; pero más importante aún es que él los asuma, los acepte y los considere como propios.” (p.12).

Es decir siempre se ha relacionado a los juegos, con la lúdica así como a las emociones que se producen, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darse cuenta se expresa en el diario vivir en actividades tan simples como en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, la música, la plástica, la pintura, narrativa, expresión oral, títeres, escultura, lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, gozo y placer

Williams, Ronald, (2002) en su obra *Tiempos de educar manifiesta*: Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los niños. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés, es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso.
- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra. Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).
- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes: promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo, los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar, se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.
- Trabajo intensivo continuo: el método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los niños se aburran y divaguen; es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.
- Efecto Oficial: sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

Pensamientos con los que se concuerda, ya que la actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida; donde los niños aprenden todo lo que necesitan para desarrollarse y bastaría con seguir su curso vital para que este fuera perfecto. Como toda actividad humana las técnicas lúdicas permiten un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y, consecuentemente, un enriquecimiento personal. Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción, es educar permanente al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación.

De allí que las actividades en el tiempo libre son actividades educativas; por lo que se considera como un recurso socializador, que permite una educación permanente; que facilita aprendizajes significativos y posibilidades la ejercitación y experimentación, por ello es quizá que la actividad lúdica forma parte de los derechos universales del niño; considerada como una actividad pedagógica, que presenta beneficios que puede proporcionar a las personas que lo practican, que enriquece o desarrollo la conducta y la personalidad.

Si se parte de la idea que el ambiente lúdico escolar se considera como la disposición de todos los miembros de una comunidad escolar al juego, la diversión y el placer, con fines educativos; es allí donde los estudiantes deben tomar una postura activa desde el primer día en que el profesor les exponga los objetivos que se persiguen con la lúdica escolar; el profesor determina y presenta sus objetivos, pero ellos (los estudiantes) tendrán que involucrarse en la definición de los suyos propios en las sesiones de juegos, mediante una actividad dinámica que escogerá el profesor previamente, en la que será muy comprensivo ante las respuestas que proporcionen los estudiantes y hacer de los errores que

puedan tener en la exposición de sus criterios, un mecanismo de adquisición de conocimientos.

En este tenor la estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertir y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas de juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencia y destreza. Por su importancia en el proceso educativo se ha considerado las siguientes técnicas lúdicas para el desarrollo del niño y sus potencialidades:

La danza : Es la mezcla armoniosa de movimientos, casi siempre, al ritmo de una música, en la que intervienen varios factores, como el tiempo, el ritmo musical; nace la práctica sistemática de jugar bailando, de crear con el movimiento corporal; lo que permite al niño fortalecer la integración de su personalidad al mismo tiempo que refuerza su identidad grupal y sentido comunitario; la creatividad corporal pone los cimientos para una mejor asimilación de nociones intelectuales que el niño está por adquirir, la interacción de las capacidades estructurales como reflexión, percepción, habilidades, vivencias, formulación , simbolización, expresión y comunicación dentro de la creación lúdica, constituye la semilla más productiva del proceso lúdico.

Álvarez, Flor, (2002) en su obra Arte en la escuela manifiesta:

“En la danza infantil no existen pasos ni estilos, lo que importa es que el niño pueda expresarse, para enseñar al niño a bailar es necesario conocer su identidad, para ello se debe cultivar la capacidad de

crear movimientos, en lugar de estimular su capacidad motora sin objetivo cultivamos su sensibilidad. Por ello es necesario motivar al niño con juegos y ejercicios que lo pongan en contacto con su propia sensibilidad” (p.64)

Criterio con el que se concuerda, ya que la danza infantil es la actividad en la que se realiza el movimiento no en razón de la destreza sino de la expresión individual; donde el niño experimenta a través de la danza sus sentimientos de realización que no encuentra en otra actividad, porque la danza pone simultáneamente en acción todas sus potencialidades; además le enseña al niño tanto la conciencia del cuerpo como el control de sus movimientos; este aprendizaje le sirve para los juegos, los deportes y la vida diaria y para ampliar su percepción sensible a todo.

El Teatro.- Es uno de los grandes lenguajes artísticos del hombre, es el arte de la escena en vivo, El teatro prepara al niño para la vida adulta ya que es un fenómeno ex pectado por el niño y su acontecimiento es poético con un universo de ficción paralelo a la realidad.

Segovia, Alexander (2005) en el módulo de Creatividad en el aprendizaje cita el pensamiento de Cortijo René:

“El teatro, en el ámbito de la educación forma parte de las técnicas pedagógicas utilizadas para desarrollar las capacidades de expresión y comunicación de los estudiantes; centrándose no sólo en las habilidades lingüísticas de leer,

escribir o hablar sino sobre todo, en la habilidad de comunicar” (p.11)

El teatro como recurso didáctico ha sido utilizado en todas las épocas y situaciones. Desde los diálogos teatrales, hasta las modernas técnicas de dramatización que contemplan la enseñanza como un todo; en las cuales teoría y práctica se retroalimentan y se contemplan tanto los aspectos cognitivos de la formación como los aspectos afectivos, perceptivos, psicomotores, artísticos y sociales.

Sin embargo, el teatro no se puede reducir en la escuela a un mero instrumento didáctico. Para delimitar bien todas las facetas de la enseñanza del teatro en la educación se deberían abordar, desde un enfoque global, áreas de conocimiento que van desde la teoría literaria, la semiótica teatral, la didáctica de las lenguas, la animación lectora, el arte dramático y otras, hasta las relacionadas con los talleres de escritura, la expresión corporal, el fomento de la creatividad, la expresión artística o la educación emocional. Y lo que es más importante, tener en cuenta los aspectos metodológicos que ayudan el desarrollo de la capacidad de interrelación de todas estas formas de expresión por medio de la interdisciplinariedad.

Cadena, Arturo: (2005) en su obra Arte infantil manifiesta:

“El teatro se ha convertido en una gran herramienta de aportes invalorable. De una forma inmediata y amena, conecta al niño con el mundo del arte y le abre las puertas de la sensibilidad estética, de la reflexión, de la

capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo; abre las puertas al conocimiento, a la cultura y a historias sin fronteras” (p.13).

Al mismo tiempo que el teatro invita a los niños al pensamiento y a la reflexión, también los atrae a la diversión, es un lenguaje que trabaja con la literatura, la música, la pintura, la danza, el canto y el mimo. A través de esos elementos, una buena obra de teatro produce admiración, excitación y deseo de volver a verla.

Expresión artística y plástica.- El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias; muchas veces se descubre que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

MEC, (2010) Actualización y fortalecimiento curricular cita:

“Las artes plásticas tienen por objetivos cumplir en los primeros años de Educación General Básica el desarrollo de la motricidad fina y de la creatividad, el gusto por las obras artísticas y el buen uso de materiales, para esto, se debe realizar con los niños diferentes técnicas plásticas como el dibujo, la pintura, el estampado, el collage, el cosido, el modelado,

las construcciones, entre otras que tienen que ser recurrentes y practicadas de una manera sistemática". (p.44)

Pensamiento con el que se concuerda con el Ministerio de Educación, ya que las artes plásticas ayudan a que los niños /as desarrollen su motricidad de una manera natural y lúdica; para ello es importante que el educador tenga claro la intencionalidad en la realización de las diferentes técnicas y que todos los trabajos tengan significación; otro de los aspectos por lo que es relevante enseñar a los niños a expresarse artísticamente es porque a través de sus actividades se promueve el desarrollo creativo lo que genera oportunidades para alcanzar la maduración de la persona y para que se expresen libremente al dibujar, modelar, construir, pintar, crear arte y expresarla, lo que da lugar a que en el futuro disfruten del arte y lo valoren. En consecuencia es necesario que los docentes expliquen de manera clara los pasos a seguir y la forma de utilizar adecuadamente los diferentes materiales de arte, guiando a cada momento e incentivar a que los niños aprendan a realizar un trabajo autónomo.

La educación artística en los primeros años de la infancia podría muy bien ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos o iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con el medio en que actúa. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en todo proceso creador; la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles.

Técnica de narración.- Es un relato de algo real o ficticio, contado de forma que resulte creíble, se pueden narrar historias o sucesos utilizando medios muy distintos: de forma oral o escrita, mediante gestos, a partir de dibujos, con fotografías; actividades que van a permitir al niño a expresar lo que siente a través de la invención de un cuento o ponerle el final al cuento que se está narrando, para la utilización de esta técnica se debe seguir un proceso que ya está establecido.

El narrador o pequeño cuenta cuentos es una técnica que permite contar un cuento que el niño ha oído y lo dice con sus propias palabras; para ello hay dos formas de motivarlo, la primera es que los padres le cuenten al niño un cuento en casa y al día siguiente el niño venga al aula a contarlo, es más, si viniese vestido como algún personaje del cuento para recrear, por ejemplo si contara el cuento de la caperucita roja vendría vestido de lobo o de caperucita. La otra opción es que la maestra con el traje adecuado narre a los niños un pequeño cuento, donde deberá utilizar la mirada, el cuerpo y los gestos para motivar la historia, situación que permitirá que el niño aprenda este recurso de expresión oral para narrar él sus propias historias.

Técnicas de expresión oral.- El objetivo prioritario de la educación es que cuando los niños terminen sus años de estudio, se conviertan en competentes comunicativos; es decir que puedan comunicarse en forma verbal produciendo y comprendiendo cualquier tipo de texto, en cualquier situación que se le presente. Por tanto, es deber de los educadores sentar las bases en los primeros años, presentando a los estudiantes situaciones en las que los niños puedan expresar oralmente sus opiniones participan en conversaciones; crean distintos textos con un propósito comunicativo, determinado e incentivar el disfrute de textos literarios, que desarrollen la

conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar, leer de manera eficaz.

Es importante que los niños conozcan los tipos de textos con el que trabajan puesto que están en capacidad de comprender la diferencia entre una rima, un poema, una instrucción. Dentro de las técnicas de expresión oral tenemos a las adivinanzas, rondas, retahílas, canciones, formar frases a través de imágenes, entre otras.

Las rondas: son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición, se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento, en su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica, normalmente cuando hay niños que juegan a las rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia.

Las canciones: una canción es una composición musical para la voz humana (comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales) y con letra. Típicamente es para un solo vocalista, aunque puede también ser para un dueto, trío, o para más voces (música coral). Las palabras de las canciones son tradicionalmente de versificación poética, aunque pueden ser versos religiosos de libre prosa. Las canciones pueden ser ampliamente divididas de muchas maneras distintas, dependiendo del criterio usado. Una división es entre "canciones artísticas", "canciones de música popular", y "canto folclórico".

2.1.6 El juego una oportunidad para el desarrollo motriz

Uno de los más valiosos y duraderos regalos que los maestros y padres pueden ofrecer a los niños es el juego, herramienta en la que él proyecta su mundo, reproduce sus vivencias y relaciones con el entorno, no se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, grandes pedagogos como Rousseau y Peaget afirman que: **“El juego es el método más eficaz para aprender”**.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida; por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, buscando en los niños y niñas mantener el interés. El Propósito del Juego es desarrollar la capacidad de relacionar e integrar conceptos, hechos, factores y fenómenos, ejercitar el juicio crítico y el pensamiento constructivo, para obtener conocimientos y recreación al mismo tiempo.

Desde el punto de vista pedagógico y terapéutico, el juego se ha revalorizado cada día más y actualmente se lo considera como una necesidad real; por lo que se debe elegir la clase de juego más apto para la consecución de un fin determinado.

Charmes, W, (2006) en su obra Técnicas Lúdicas en la Infancia, manifiesta:

“Para el desarrollo de la inteligencia a través del juego se debe tomar en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad:

intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura". (p.47)

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje; aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, donde el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquica; es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende de solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia; también favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio, da soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

Carrero, Y, (2006) en el módulo Metodología Juego Trabajo, indica:

“El primer fin de la educación concierne a la persona en su vida personal y en su progreso espiritual, el segundo lugar es guiar el desarrollo de la persona en la esfera social, en esta perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada, priorizando el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ambiente de equilibrio entre los valores individuales y sociales del niño”.(p.68)

Idea que concibe el juego como una actividad natural de los niños y niñas, lo cual le proporciona placer y satisfacción por tanto, si un niño no se divierte con lo que hace, no puede decirse que juega; es posible mencionar que el valor del juego como recurso esencial de organización, desarrollo y crecimiento favorece a la personalidad del niño o niña en formación.

Rutherford, J, (2005) En su obra Educación Activa, manifiesta:

“El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora; como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y

valorativos de manera lúdica; los juegos para cumplir su función didáctica debe crear en los niños las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas, fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos acelerando la adaptación a los procesos dinámicos de su vida generando interés hacia el aprendizaje de forma divertida” (p.59)

Pensamiento que enfoca la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño, su importancia educativa es trascendental y vital. Si analizamos la teoría de las inteligencias múltiples, plantean operaciones y habilidades que las caracterizan y la forma como los individuos las utilizan para resolver problemas y elaborar productos, es decir, se dirige a los resultados del proceso donde fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir.

El juego otorga espacio a la imaginación y a la fantasía, impulsa la creatividad y, al mismo tiempo, es un vehículo de inserción en el mundo social de las reglas y principios de convivencia. El juego es siempre una función cargada de sentido, representa un elemento lúdico muy

importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje; el ambiente relajado que proporciona el juego favorece su expresión y comunicación, al mismo tiempo que le permite reforzar los hábitos ya adquiridos y asimilar la realidad.

Existen juegos de muchos tipos y cada uno puede tener una finalidad específica:

- Los juegos de reacción provocan respuestas rápidas ante acciones acordadas previamente en el momento en que el niño identifica la señal como tal y responde.
- Los juegos individuales permiten que el niño desarrolle su personalidad a través de su propio juego, a la vez que establece un vínculo entre la realidad interna y la realidad externa.
- Los juegos colectivos favorecen la comunicación con los demás y permiten iniciar relaciones emocionales importantes para el desarrollo de los contactos sociales.

El juego es una actividad natural del niño, lo cual le proporciona placer y satisfacción, ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas y sirve para conocer las propiedades aptitudes y sus límites, representa una fuente de relación con los demás. Es un medio de aprendizaje que no hace falta que sea intencionado o programado por el educador; se desarrolla en un contexto humano y medioambiental determinado con cuyos elementos interactúa el niño y la niña, conocen cuáles son sus capacidades, porque las confrontan y aprenden a modificarlas para poder conseguir mejores resultados.

El juego es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces el niño lo utilice como medio terapéutico de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio; es también promotor de las facultades cognitivas, principalmente porque tiene una gran carga imaginativa, potencial que permite al niño pensar en numerosas alternativas para ejecutar acciones, enfrentar problemas y desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento. Un elemento presente en los juegos que favorece la cognición es la construcción de las reglas, la ejecución de secuencias, la búsqueda de alternativas, las relaciones causa efecto.

El rasgo más distintivo del juego es la expresión corporal, es decir el movimiento, la acción, la manipulación, en este sentido, el juego responde a los rasgos esenciales de las etapas evolutivas de los niños en las que la expresión corporal es parte esencial de su vida. Obviamente, entre lo cognitivo y el cuerpo existe una profunda relación dialéctica. Además favorece el desarrollo de determinadas actitudes de los menores, tales como enfrentar obstáculos y correr riesgos; es una reserva inagotable para el desarrollo de los recursos de la personalidad, entre los cuales se destacan la autovaloración y el sentido personal.

Entre las características del juego se pueden citar:

- El juego es una actividad libre;
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo;
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía,
- El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica;

- El juego crea orden, es orden, la derivación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula;
- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas con ritmo y armonía.

2.1.7 Los juegos y su aporte al desarrollo físico – kinestésico del niño.

No hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que éstos aprendan y se desarrollen tan velozmente como en la infancia, donde la atención y el cuidado que reciben los niños y niñas durante los primeros ocho años de vida -y especialmente en los tres años iniciales- tienen una importancia fundamental e influyen en el resto de sus vidas.

El aprendizaje no se limita a los niños y niñas de determinada edad, ni depende de la existencia de un ámbito escolar estructurado sino depende del cómo se alienta a los niños a que jueguen e investiguen; se les ayuda a que aprendan y avancen en su desarrollo social como emocional, físico e intelectual, en el que cobra importancia el juego en el desarrollo cognoscitivo, y cumple una función primordial con respecto al aprendizaje de los niños, independientemente de su contenido real; el proceso del juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética implica la exploración, la experimentación con el lenguaje, el conocimiento y el desarrollo de las aptitudes sociales, donde los niños aprenden a comportarse imitando la conducta de quienes les rodean; por ello las personas que les cuidan deben contar con los conocimientos y las aptitudes necesarias para brindarles en la primera infancia los mejores ámbitos de aprendizaje y de interacción.

En este contexto el desarrollo del esquema corporal y motricidad gruesa y fina cobra validez ya que permite al niño usar el propio cuerpo, para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles. Se localiza en la zona motora, cerebelo, ganglios basales, entre las operaciones que promueven actividades kinestésicas se pueden citar la identificación de las partes del cuerpo, ubicación de segmentos corporales, discriminación de simetría, percepción, discriminación, memoria visual, percepción, discriminación, memoria auditiva, percepción, discriminación, memoria táctil, percepción, discriminación y memoria olfativa, percepción, discriminación gustativa, equilibrio en coordinación de reflejos con movimientos.

Villarreal, Y, (2005) En el módulo de Didáctica Especial, manifiesta:

“El niño aprende cuando la enseñanza se completa con dinámicas, movimientos y cuando se involucran los sentimientos y las emociones; un niño que ha ejercitado la inteligencia corporal kinestésica puede identificarse muy fácilmente porque es sensible, emocional y muy cariñoso; su voz es lenta y con muchas pausas, le gusta mucho la comodidad, es muy relajado en su arreglo a veces resulta difícil mirarlo a los ojos, porque tiende a dirigir la mirada hacia abajo, lo que significa que está reconociendo sus sentimientos al hablar, gesticula mucho y hace movimientos con las manos, le gusta tocar y ser tocado, utiliza el berrinche como una forma de comunicar lo que no puede transformar en palabras”.(p.9)

Afirmación que permite inferir que el objetivo de un niño es sentir el mundo exterior, los sentimientos o sensaciones corporales y el movimiento, donde aprende mejor cuando se involucra en movimientos corporales y las emociones aprenden fácilmente en la práctica o por medio de la experimentación tiene una gran intuición memoriza mejor cuando hace algo repetidamente.

Andrade, T, (2002) en su obra Estrategias lúdicas, manifiesta:

**“El juego recreativo permite que el niño de educación preescolar identifique las partes del cuerpo, ubique los segmentos corporales, la discriminación de simetría, percepción, discriminación y memoria visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa; ayuda al control y maduración tónica, permite la relajación global y segmentaria, fortifica el tono muscular, maneja nociones tónicas de esfuerzo, presión y tensión, facilita el control respiratorio al interiorizar la inspiración y espiración, permite el equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos, apoya el control de desplazamientos rítmicos y condicionados, el uso de formas, el desarrollo de la motricidad gruesa”
(p.76)**

La importancia del ejercitamiento corporal parte de acciones sencillas como la coordinación viso-motriz, coordinación ojo – pie, ojo – mano, manipulación de objetos permiten el desarrollo de la motricidad fina, habilidad para usar todo el cuerpo, expresar ideas, sentimientos y facilidad en el empleo de las manos para producir o transformar cosas y precisión en cada movimiento corporal.

2.1.8 La Motricidad

Cárdenas, Miguel, (2006) Psicomotricidad en la infancia, manifiesta:

“La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo” (p.56).

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad gruesa. La motricidad puede clasificarse en fina y gruesa.

2.1.8.1 Motricidad Gruesa

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estos llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar

una pelota. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Pozo, David. (2007) en la obra "El juego herramienta para el desarrollo motriz", cita los ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa

- Arrastre sobre la espalda, empujándose con los pies sobre el suelo.
- Ejercicios de gateo:
 - Avanzar simultáneamente pie y mano del mismo lado;
 - Avanzar simultáneamente pie y mano del lado opuesto;
 - Avanzar las dos manos y luego los dos pies;
 - Avanzar en patrón cruzado.
- Pararse en un solo pie con los ojos cerrados
- Apoyar sobre el vientre, dejar los miembros inferiores extendidos, apoyarse sobre los codos y los antebrazos replegados, para avanzar.
- Apoyar el vientre sobre un banco, manteniendo los miembros inferiores extendidos y moverlos
- Pararse en un solo pie, brazos horizontales y ojos cerrados
- Saltar en un solo pie, adelante, atrás, derecha, izquierda.
- Caminar en puntillas y en los talones con los ojos cerrados.
- Saltar abriendo y cerrando las piernas, al abrir y cerrar las piernas golpear las manos.
- Pedirle al niño que camine en un área de espacio libre, con la finalidad de observar la coordinación de los movimientos, soltura, balanceo de los brazos, posición del cuerpo.
- Mientras camina hacer ejercicios con los brazos.
- Botear pelotas de diferentes tamaños con una y dos manos.
- Realizar movimientos armónicos simultáneos con independencia de acción en cada mano.

- Trotar permaneciendo en el mismo lugar lo que implica un nivel de representación mental y la coordinación de los movimientos.
- Pasar por debajo del cordel o mueble sin toparlo.
- Pasar por un aro.
- Salto de bastones, ulas, aros y llantas en el patio ubicados como obstáculos en el cual los niños saltan en dos y en un solo pie.
- 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.
- Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

Soto, Estefano; (2004) en el módulo de Habilidades infantiles manifiesta:

“La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” (p.5).

El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

El conocimiento del esquema corporal y el desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo; ya que según estudios psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos sensor - perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo y desarrollo de la inteligencia física – cinestésica.

2.1.8.2 La Motricidad Fina

La Educación Preescolar es un recurso dinámico y potenciador de crecimientos múltiples en los seres humanos, constituye el eslabón inicial de todo el Sistema Nacional de Educativo del país; en el cual se sientan las bases para el desarrollo de la personalidad de los niños/as y tiene como objetivo fundamental el garantizar su desarrollo integral en el orden físico, intelectual, moral y estético.

La Motricidad refleja todos los movimientos del ser humano, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Solórzano, L (2007) en su obra “Matices para Desarrollar Nociones”, define lo siguiente: **“Motricidad fina son los movimientos armónicos y uniformes de la mano, que se enlazan mediante el desarrollo de los músculos de este segmento corporal” (p.11)**

Es decir la motricidad fina tiene gran importancia en las primeras etapas de la vida del niño/a, por tanto es necesaria su inclusión dentro de

la etapa infantil y básica. No obstante se piensa que el trabajo psicomotriz que se lleva a cabo en la escuela es bastante escaso, lo que supone desaprovechar una de las formas más idóneas y enriquecedoras con las que se cuenta, para que los niños/as aprendan y se desarrollen adecuadamente sin olvidar ninguna de las áreas que conforman su globalidad.

Las habilidades motoras finas involucran el movimiento y la destreza de las manos y los dedos, son las que permiten a los niños comprender la textura, movimientos y formas, es decir prepara al niño ejercitando los músculos finos de los dedos y la capacidad viso motora acciones que coadyuvan en la preparación para la escritura.

La mejor forma de ejercitarlas es animar en todas las actividades educativas a los niños a jugar, manipular objetos y juguetes con los dedos, modelado en arcilla, masa, recortado de figuras, armado, entorchado, plegados en papeles de diferentes texturas.

Delgado, T. (2003) en el módulo de actividades para el desarrollo psicomotriz sugiere seguir las siguientes ideas:

“Incentive a los niños a usar diversos materiales como: palillos de dientes, agujas punta roma, clavijas para grabar los diseños y detalles en sus creaciones plastilina, construcción por bloques de madera, rompecabezas, tarjetas de cordón, o ensartar bolas, trocear, arrugar papel, jugar con marionetas de los dedos, el corte con tijeras es una de las mejores actividades para que un niño prepare sus músculos de los dedos para la

escritura. Después de algunas habilidades motoras finas se han dominado, por lo general alrededor de la edad preescolar, se debe proporcionar a su hijo con una serie de pre-escritura actividades. Dibujo con tiza y la pintura son excelentes actividades de desarrollo motor fino, dibuje grandes letras en una hoja de papel deje que el niño trace las líneas con un marcador punto a punto juegos también son excelentes para el desarrollo de los músculos finos de los dedos". (p.14)

Aserción que es cierta ya que las actividades enunciadas permiten a los niños y niñas a usar sus músculos menores para manipular un objeto, promover la creatividad mediante actividades de arte, juegos de mesa, que incluyen los dados ofreciendo todo tipo de oportunidades para desarrollar habilidades viso – motoras.

2.1.8.3 Orientaciones metodológicas para favorecer la coordinación dinámica manual o motricidad fina.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos; ya que existen diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico, el iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

El Dr. Gutiérrez, R (2002) en su obra “Las Nociones en los Niños”, afirma que entre los aspectos de la motricidad fina que se pueden potenciar tanto a nivel escolar como formativo son:

- a. **Coordinación viso – manual:** La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano, los elementos más afectados, que intervienen son la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo, es muy importante tener en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio de papel tan reducido como una hoja de papel; será necesario que pueda dominar este movimiento en el suelo, pizarra con elementos de poca precisión como pintura de dedos , pincel, tiza.
- b. **Motricidad facial:** Este es un aspecto que pocas veces entra en programaciones, debido a que no parece punto de partida para conseguir otras adquisiciones; su importancia sin embargo es extraordinaria desde dos puntos de vista. El del dominio muscular, la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara.
- c. **Motricidad fonética:** Todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo, incluye la fonación que posibilita el paso de aire a través de los diferentes órganos, la motricidad general de cada uno de los órganos del hablar, la coordinación de los diferentes movimientos y la automatización del proceso fonético del habla.
- d. **Motricidad gestual:** El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que aquella pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como la viso – manual exigen un dominio de la muñeca que

permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una dependencia segmentaria así como un tono muscular.

2.1.9 La guía didáctica

El aprendizaje por guías, permite optimizar los recursos, en el caso de áreas psicomotrices tienen una proyección de excelentes resultados; implica todo un contenido para orientar al estudiante en la adquisición de conocimientos teórico - prácticos, que es un procedimiento que ayuda a personalizar el aprendizaje del estudiante a alcanzar objetivos cognoscitivos y el desarrollo de destrezas.

Loren, Martín, (2007), Desarrollo de la Inteligencia afirma que:

“Una Guía es un medio más que el maestro utiliza por tanto el estudiante aprende de su maestro, para esto es necesario complementar con los libros y otros materiales didácticos que estén al alcance del estudiante; permitiendo de esta manera personalizar el trabajo que fue planificado para todo el grupo”(p. 19).

Una Guía permite que el docente tenga una serie de aplicaciones para que se ejercite experimente con sus estudiantes; las utilice y valore su importancia, comprende una serie de experiencias para realizarlas en grupo, casi todas están divididas en tres momentos:

- El primero, para trabajo individual que le permita a cada uno recordar y rescatar sus propias experiencias.
- El segundo, para el trabajo en parejas, tríos o grupos pequeños, es un momento para exponer ideas, elaborar materiales y reflexionar sobre lo vivido.
- El tercero, es un momento para trabajar en plenaria, buscando acuerdos para la realización y puesta en marcha de mejores experiencias y propuestas con respecto a la educación y desarrollo de las niñas y niños.

Todas las experiencias propuestas pretenden partir de las vivencias personales y, para que estas se plasmen, se proponen actividades diversas como: planificaciones, juegos, talleres que incluyen técnicas grafoplásticas, técnicas lúdicas como: rondas, canciones, teatro, cuentos, fábulas, entre otras.

La Guía de aprendizaje es una herramienta pedagógica en la que el estudiante asume un papel diferente; reúne características que propicia a que se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle las habilidades de buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información, asumiendo el papel activo en la construcción de su propio conocimiento.

Acosta, W (2002) en su obra “Didáctica Especial” manifiesta que:

“La Guía de aprendizaje propicia a que el estudiante asuma un rol participativo, colaborativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas,

aportaciones, opiniones y experiencias con sus compañeros; convirtiendo así la vida de aula en un foro abierto en la reflexión y al contraste crítico de pareceres y opiniones”. (p. 45).

Una Guía de aprendizaje pretende que el estudiante tome contacto con su entorno para intervenir socialmente a través de actividades como trabajos en proyectos de aula, estudiar casos para proponer soluciones a problemas. Busca que el estudiante se comprometa en un proceso de reflexión sobre lo que hace, como lo realiza, los resultados que logra, proponiendo también acciones concretas de mejoramiento para el desarrollo de su autonomía, pensamiento nocional, actitudes colaborativas, habilidades, valores con capacidad de auto evaluación. De esta manera se integra todos los aspectos de la formación del estudiante, con el desarrollo de los más altos niveles afectivos, cognoscitivos y psicomotrices para que se convierta en un agente de cambio social.

Sotomayor, José (2009) en el “Módulo de Medios Pedagógicos” en el aula, cita el pensamiento de Sacristán J. en el que manifiesta que:

“Una Guía de aprendizaje, favorece la participación dinámica del estudiante en la construcción del conocimiento, evita la dependencia del estudiante al verbalismo del profesor y sobre todo favorece un cambio sustancial en la gestión de Inter-aprendizaje en el aula- taller; porque propicia la investigación, el profesor no es el hacedor de la ciencia sino el propiciador de actividades de aprendizaje, que orienta y facilita la adquisición

efectiva del conocimiento de sus estudiantes”. (p. 13)

Una guía estructurada bajo normas técnicas, para la potenciación de la destreza motriz y esquema corporal; permite diseñar situaciones de aprendizaje en la que el niño aportará con creatividad en la reproducción, aplicación y generación de conocimientos.

Reyes, Alfonso (2003), en su obra “Didáctica General Estructurada” manifiesta que:

“Una Guía de aprendizaje estructurada de forma práctica permite a los participantes estar involucrados porque a través de su experiencia se van formando valores que constituyen la motivación fundamental para la acción educativa. Por una parte el profesor conociendo a sus estudiantes podrá adaptar los contenidos del trabajo a los intereses y necesidades de ellos, mientras que los estudiantes al sentirse comprometidos, mantienen interés en el desarrollo de las actividades de aprendizaje” (p. 37).

Una Guía de aprendizaje, permite a los estudiantes integrarse en situaciones de aprendizaje teóricas, actividades prácticas que con la orientación del maestro favorece la integración; propicia un aporte de ideas que ayudan a una comprensión más real y significativa, como principio de organización se presenta en forma gradual y secuencial de lo sencillo a concreto hacia lo más complejo y abstracto; aspectos que se

presentan en un orden de organización de las actividades de aprendizaje que deben realizarse tanto en el taller como en cualquier ambiente previsto para el acto educativo.

Los procesos necesarios para la realización de la guía constituyen:

- Determinación de los hechos a los que se trata de cambiar mediante la guía, en este caso los problemas existentes sobre las dificultades en las destrezas orales.
- Evaluación inicial del problema detectado.
- Sustentación teórica para la formulación de la guía mediante la revisión bibliográfica que permita la base teórica para la guía.
- Elaboración de la guía poniendo énfasis en las indicaciones metodológicas para el uso.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Al concluir el análisis documental de los diferentes tipos de modelos, enfoques y teorías el proyecto se sustenta filosóficamente en la Teoría Humanista que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad, enfatiza fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

Psicológicamente en la Teoría Cognitiva que concibe el desarrollo del niño, como los procesos de aprendizaje, determinando las bases teóricas que consideran al niño como eje central y la motivación como factor predominante para el desenvolvimiento de la psicomotricidad, inteligencia y socio afectividad presente en la etapa evolutiva en que se encuentra.

Pedagógicamente se fundamenta en la Teoría Ecológica Contextual, corriente actualizada que comparte con casi todos los descubrimientos de la teoría cognitiva, pero destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula; en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular. En la Pedagogía Activa que exige que el educando sea sujeto de su aprendizaje, un ser activo

Sociológicamente se basó en la teoría Socio – Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano; demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social.

Como eje prioritario en la investigación se ha analizado las estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo de la psicomotricidad que incluye dominio corporal dinámico y estático que concibe la habilidad del niño para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, ritmo, tonicidad, respiración y relajación, flexibilidad, esquema corporal con el conocimiento de las partes del cuerpo, el eje corporal y la lateralización así como la coordinación viso-manual, fonética y motricidad gestual.

La posición que adopta la autora en base a la citada sustentación concibe los lineamientos de la pedagogía activa, las técnicas lúdicas para generar aprendizajes y las concepciones teóricas que apoyan la construcción de ellos mediante el juego como actividad natural del niño

que le proporciona placer, satisfacción experiencias, esfuerzo práctica de valores y sobre todo aprendizajes duraderos.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los términos que a continuación se describen son tomados como fuente bibliográfica del Diccionario Pedagógico. (Foulkie Paul)

- **Acompañamiento pedagógico.-** Es un plan de acción tutorial a realizarse en un periodo para estimular el aprendizaje, el desarrollo personal y social.
- **Aprendizaje.-** Es el cambio relativamente permanente en la capacidad de realizar una conducta específica como consecuencia de la experiencia, lo que logra el estudiante como parte final de la enseñanza y que se evidencia con el cambio de conducta.
- **Aprendizaje Significativo.-** es el aprendizaje que se puede incorporar a las estructuras de conocimientos que tiene el sujeto, que tiene significado a partir de la relación que establece con el conocimiento anterior y el nuevo aprendizaje; haciendo que este sea duradero y significativo.
- **Aprendizaje cooperativo.-** Es adquirir conocimientos por medio del estudio y experiencia grupal, aprendizaje que promueve el apoyo entre unos y otros, lo que ayuda a desarrollar el pensamiento de los estudiantes; esta experiencia refina las ideas propias para poder expresarlas a otros, y al considerar las ideas de los demás desarrollan niveles superiores de conocimiento

- **Aptitud.-** es la predisposición natural para algo, don, talento.
- **Compertencia.-** Forma sustantiva que responde mejor a la estructura del ser humano y a las aspiraciones profundas de la sociedad, por consiguiente, educar para compartir es más saludable y productivo sin duda que educar para competir.
- **Competencia cognitiva.-** Es un saber hacer en contexto, es decir, aquellas acciones que expresan el desempeño del hombre en su interacción con contextos socioculturales y disciplinares específicos.
- **Contexto cultural.-** Conjunto de condiciones o características de origen cultural que rodean y describen una situación que desea examinar, mejorar o transformar.
- **Constructivismo.-** Teorías acerca de los procesos cognoscitivos, unas hacen referencia al carácter pasivo y otras al carácter de dichos procesos.
- **Destreza.-** Es pulir las habilidades de los individuos mediante procesos. Es un producto de los aprendizajes que significa saber hacer. Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.
- **Didáctica.-** Relativa a la enseñanza; adecuada para enseñar.
- **Estrategia.-** Formulación operativa, distintas a traducir políticas a ejecución.
- **Estrategias lúdicas.-** Conjunto de acciones que fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una

amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

- **Estrategia Metodológica.-** Son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.
- **Evaluación.-** Proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.
- **Guías Didácticas.-** Recurso didáctico base del aprendizaje cumple la función formativa y orientada del profesor; motiva el aprendizaje y aclara dudas individuales del estudiante que tiene que aprender, cómo tiene que aprender y cuando habrá aprendido.
- **Habilidades.-** Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.
- **Holístico.-** es un término procedente del griego Holos que significa todo, entero, completo; se basa en el principio según el cual el todo es mayor que la suma de las partes y el todo está en cada una de las partes en interacciones paradójicas y permanentes. En educación corrige el intelectualismo exagerado de los países occidentales abriendo espacio a los valores, la motivación y la inteligencia emocional.
- **Inteligencia:** Capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para uno o varios contextos comunitarios o culturales.
- **Inteligencias múltiples.-** Potencial humano basado en la suma de habilidades basadas en categorías. Postulado de Howard Gardner sobre habilidades del ser humano.

- **Material didáctico.-** Conjunto de recursos gráficos, literarios, visuales, informáticos, de los que se vale el educador para lograr una comprensión en los alumnos de los contenidos de la enseñanza.
- **Método.-** Guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.
- **Metodología.-** Componente que va implícito en el currículo y que depende de la orientación paradigmática. Se refiere a la aplicación de métodos, técnicas formas que el maestro utiliza para que se lleve a efecto los contenidos de los planes y programas.
- **Motivación.-** Causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.
- **Proceso Enseñanza – Aprendizaje.-** Es el conjunto de actividades mentales y emocionales que desarrolla el maestro y el estudiante, para adquirir nuevos conocimientos.
- **Recursos Didácticos.-** Son situaciones o elementos exactos o audiovisuales que permiten el proceso enseñanza – aprendizaje como medio propulsor de imágenes cognoscitivas.
- **Relaciones interpersonales.-** Son el conjunto de contactos de los seres humanos como seres sociables con el resto de las personas.
- **Senso - percepciones.-** Es la reproducción de las sensaciones o representaciones que configuran una totalidad, una unidad armónica y equilibrada.
- **Técnicas.-** Conjunto de procedimientos, que sirven para desarrollar las destrezas. Modalidad de recurso didáctico de carácter

metodológico, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje.

- **Técnicas Pedagógicas.-** Son las ideas y estrategias para el mejoramiento de una clase o presentación de un tema.
- **Técnicas lúdicas.-** La técnica es considerada como un procedimiento didáctico que incluye actividades lúdicas y el juego que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que persigue con la estrategia
- **Teoría de Aprendizaje.-** Son paradigmas que señalan la forma en que el estudiante llega al aprendizaje de nuevos contenidos.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”?
- ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas son recomendadas para el fortalecimiento psicomotriz de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica?
- ¿La elaboración de una guía de aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”?
- ¿Los maestros al ser socializados aceptarán aplicar la propuesta de guía de Aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz

fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>Conjunto de acciones que fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad; evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.</p>	<p>Estrategias Lúdicas</p>	<p>Juegos de aula. Proyectos de aula. Técnicas activas Técnicas plásticas Talleres</p>	<p>Los niños desarrollan Coordinación muscular. Flexibilidad Muscular. Independencia</p> <p>Habilidad sensorio motriz y esquema corporal Expresión gráfica.</p> <p>Desarrollo afectivo.</p> <p>Razonamiento irreversible y pre lógico.</p> <p>Juegos e imitación verbal.</p> <p>Los niños se encuentran motivados para realizar actividades individuales, trabaja en grupo, son participativos y creativos</p>
<p>Habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación viso motora, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad, ritmo, coordinación visomotriz, tonicidad, autocontrol, lateralidad y velocidad,</p>	<p>Motricidad fina.</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Conocimientos previos o experiencias.</p> <p>Nuevos conocimientos</p>	<p>Pinza digital fortalecida</p> <p>Trabaja con las manos con facilidad</p> <p>Arruga, rasga y troza diferentes materiales.</p> <p>Diferencia colores y texturas.</p> <p>Moldean figuras sencillas.</p> <p>Recorta en forma libre y por siluetas.</p> <p>Ensarta figuras con material concreto</p> <p>Traza en forma libre</p> <p>Utiliza el lápiz para pre escritura.</p>

			<p>Coordina de forma independiente los movimientos de las áreas laterales del cuerpo.</p> <p>Demuestra equilibrio corporal de posición erguida y apoyos.</p> <p>Controla los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio</p> <p>Reconoce nociones de orden espacial</p> <p>Realiza movimientos corporales con diferentes elementos del entorno.</p> <p>Imita y crea series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales.</p> <p>Imita movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo demostrando creatividad e imaginación.</p> <p>Ejecuta y desplaza su cuerpo mediante movimientos coordinados.</p> <p>Realiza ejercicios de respiración en diferentes posiciones corporales.</p>
--	--	--	--

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación es un proyecto cualitativo factible o de intervención, ya que busca dar solución mediante el desarrollo de una propuesta válida y sustentada de estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina, motricidad gruesa y esquema corporal en los niños de Primer Año de Educación General Básica.

Para su formulación se apoya en los siguientes tipos de investigación que sirvieron de base para su desarrollo:

3.1.1 Documental.- Porque facilitó la búsqueda de información en documentos para fundamentar en base a estudios y autores diversos el marco teórico, permitiendo analizar, los diferentes enfoques, criterios; conceptualizaciones, conclusiones y recomendaciones que proporcionó este tipo de información acerca del área particular de estudio.

3.1.2 Descriptiva.- Porque sirvió para describir la realidad presente en cuanto a hechos, personas y situaciones, además recoge los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de

extraer generalizaciones significativas que contribuyan a la investigación del problema de ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad fina, motricidad gruesa y el fortalecimiento corporal en los niños de Primer Año de Educación Básica de La Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 - 2014?

3.1.3 De Campo.- Porque permitió al grupo investigador manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Este tipo de investigación permite cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos desde el lugar donde se presenta el fenómeno. Es decir en el Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”

3.1.4 Propositiva.- Porque parte de ideas innovadoras, de la necesidad de solucionar un problemas a nivel local y global, que permitió elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estándares de calidad, con el fin de lograr altos niveles de productividad o alcanzar reconocimiento científico interno y externo.

3.2 MÉTODOS

Para el desarrollo de la presente investigación se empleó los siguientes métodos:

- 3.2.1 El Método Científico.-** Se aplicó a la investigación, utilizando un conjunto de estrategias, procedimientos lógicos, estadísticos, para aplicar un proceso ordenado coherente y sistemático, para llegar a la comprobación y demostración de la verdad. Este método permitió el análisis del caso particular de la Institución que constituye el universo de la investigación.
- 3.2.2 El Método Descriptivo:** Puesto que tiene como base la observación sirvió para describir el problema, tal como se presenta en la realidad de la Institución investigada; permitiendo una visión contextual del problema y del lugar en tiempo y espacio.
- 3.2.3 El Método Analítico - Sintético:** Porque es de gran necesidad desglosar la información y descomponerla en sus partes, con él se logró la comprensión y explicación amplia y clara del problema, determinando sus causas y efectos; sirve para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.
- 3.2.4 El Método Inductivo – Deductivo:** Se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema; se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

3.2.5 El Método Estadístico: Se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumir la información a través de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructurará las conclusiones.

3.3 TÉCNICAS

Entre, las técnicas e instrumentos que se utilizaron se pueden citar: La encuesta que incluye preguntas estructuradas técnicamente que fueron aplicadas a las maestras que laboran en Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” de la ciudad de Mira y la observación a través de una ficha de observación; en ella se registró los cambios y manifestaciones positivas o negativas que se presenten en los niños y niñas. Una vez aplicados los instrumentos se procedió a realizar un análisis de cada uno de ellos con la finalidad de tabular los datos consignados, posteriormente se tabuló e interpretó los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y diagramas estadísticos que proporcionan una visualización objetiva para la elaboración de un diagnóstico tanto del desarrollo del proceso de aprendizaje como de la factibilidad de elaboración de la propuesta.

3.4 POBLACIÓN

La población que se tomó para realizar la investigación está conformada por la totalidad de los docentes y estudiantes del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”

Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”		
Paralelos Primero	Docentes	Niños/as
A	1	30
B	1	30
C	1	30
	1	
TOTAL	4	90

Fuente Dirección Escuela “Gral. Rafael Arellano”

3.5 MUESTRA: Por ser un número reducido de población no se calcula la muestra y se procedió a trabajar con todo el universo.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 PROCESOS

Luego de haber realizado la encuesta a la población de docentes y las fichas de observación a los niños se ha logrado obtener información necesaria para la realización de esta investigación; la misma que ha tenido como objetivo analizar cada una de las respuestas tanto en forma cualitativa como cuantitativa, utilizando gráficos y cuadros, los mismos que detallan los porcentajes exactos de las respuestas obtenidas.

Para la recolección de la información se aplicó una encuesta a los docentes del Primer año de Educación Básica y una ficha de observación a los niños del mismo nivel. Una vez que se obtuvieron los resultados en frecuencia se procedió a realizar el cálculo para transformar las frecuencias en porcentajes mediante una regla de tres simple. Los porcentajes obtenidos se ingresaron a la hoja de cálculo Excel.

Luego en la barra de menú la opción insertar, en el grupo ilustraciones, se escogió gráficos circulares que sirvieron a las investigadoras para el análisis e interpretación de estos resultados, los mismos que se presentan a continuación.

4.2 RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES

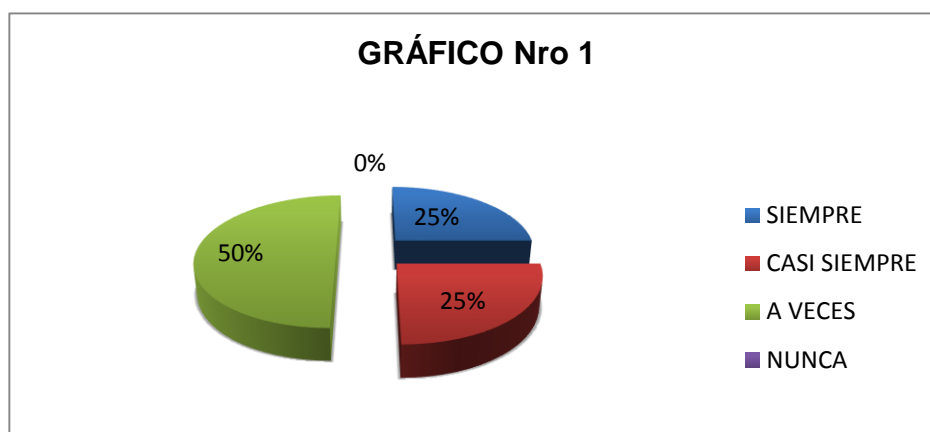
PREGUNTA Nro. 1

1. ¿Usted aplica en su trabajo de aula, actividades para que el niño controle los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio?

TABLA Nro. 1

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	1	25
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	2	50
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que los educadores a veces aplican en su trabajo de aula, actividades para que el niño/a controle los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio; lo que demuestra que los docentes desconocen cómo aplicar en su labor diaria técnicas para desarrollar el equilibrio en el niño como capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en pie, interiorizando el eje corporal y ejercitando reflejos que le permitan disponer de las fuerzas y el peso para realizar movimientos para mantenerse de pie. Este resultado y este análisis se encuentran en el tema del marco teórico de la motricidad gruesa, citado en este trabajo de grado.

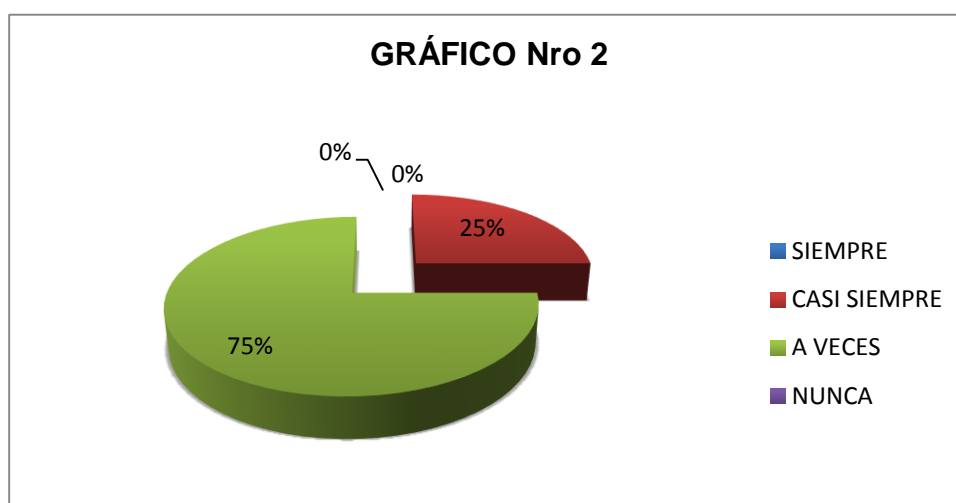
PREGUNTA Nro. 2

2. ¿El realizar movimientos corporales con diferentes elementos del entorno ayuda a desarrollar la coordinación motora en los niños?

TABLA Nro. 2

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	3	75
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que los educadores a veces ayuda a desarrollar la coordinación motora y realizan movimientos corporales con diferentes elementos del entorno; lo que refleja que los docentes desconocen de materiales que rodean al niño para ejercitar el cuerpo, desarrollar facultades psíquicas, motrices y alcanzar un dominio del objeto en el espacio. Este resultado y este análisis se reflejan en el tema del marco teórico el juego una oportunidad para el desarrollo motriz.

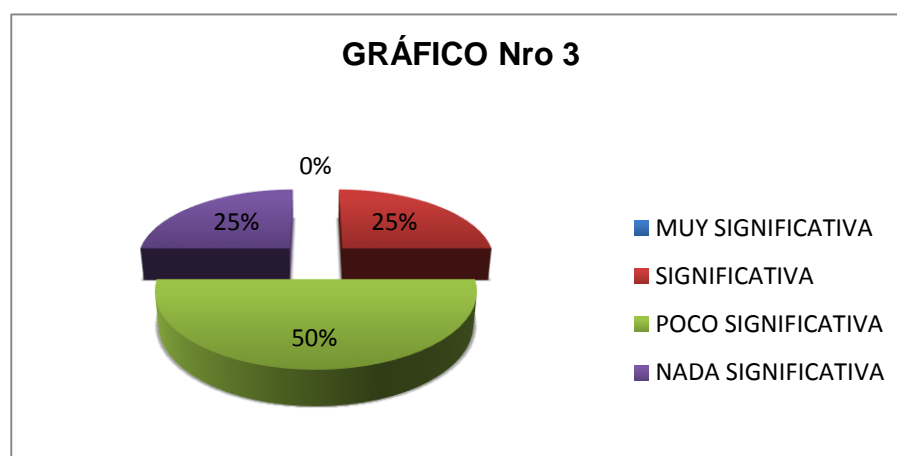
PREGUNTA Nro. 3

3. ¿Los niños al imitar y crear series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales logran desarrollar nociones de orden espacial en forma?

TABLA Nro. 3

RESPUESTA	f	%
MUY SIGNIFICATIVA	0	0
SIGNIFICATIVA	1	25
POCO SIGNIFICATIVA	2	50
NADA SIGNIFICATIVA	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados visualizados demuestran que la mayoría de los educadores investigados afirman que los niños al imitar y crear series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales logran desarrollar nociones de orden espacial en forma poco significativa. Lo que demuestra que los maestros desconocen la importancia de la imitación como actividad para interiorizar nociones de tiempo – espacio, velocidad, intervalo, puntos de referencia donde los niños aprendan a organizar series que buscan ejercitar movimientos que lo fortalezcan integralmente. Este resultado se observa en el marco teórico ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, citado en este trabajo de grado.

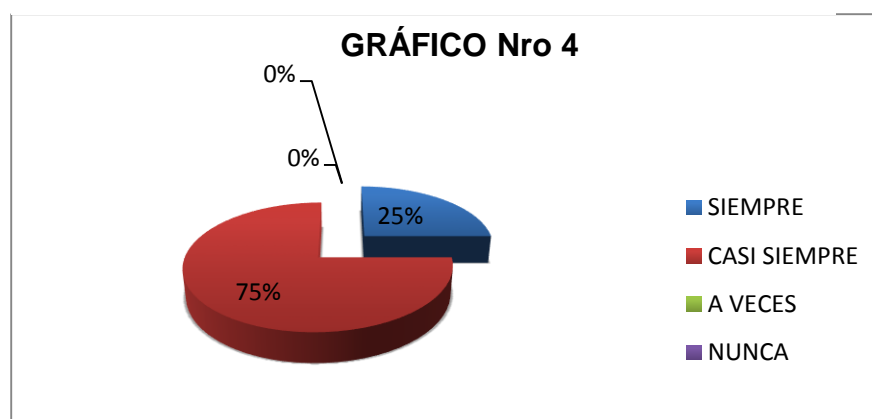
PREGUNTA Nro. 4

4. ¿En el trabajo de aula, las actividades para desarrollar la motricidad gruesa y fina pueden ayudar a que el niño/a limite y cree series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales y fortalezca la pinza digital?

TABLA Nro. 4

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	1	25
CASI SIEMPRE	3	75
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados registrados en la tabla muestran que los docentes en un alto porcentaje afirman que en el trabajo de aula casi siempre las actividades para desarrollar la motricidad gruesa y fina pueden ayudar a que el niño/a limite y cree series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales y fortalezca la pinza digital. Lo que refleja que los maestros reconocen la importancia de fortalecer habilidades en el niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, adquirir agilidad, fuerza, velocidad en sus movimientos y mejorar las capacidades viso motoras. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico, la motricidad. Citado en el trabajo de grado.

PREGUNTA Nro. 5

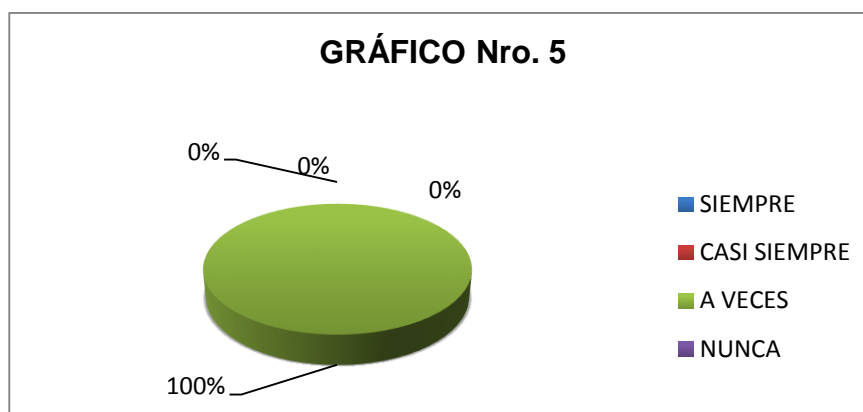
5. ¿En el ejercicio docente el utilizar rondas, canciones, cuentos, juegos recreativos y actividades creativas pueden ayudar a que el niño/a controle el dominio corporal dinámico, los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio y la capacidad viso- motora?

TABLA Nro. 5

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	4	100
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano "

Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que los docentes en unidad de criterio a veces en su ejercicio docente utilizan rondas, canciones, cuentos, juegos recreativos y actividades creativas para ayudar a que los niños controlen el dominio corporal dinámico, los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio y la capacidad viso- motora. Lo que evidencia que los educadores en forma esporádica emplean técnicas lúdicas que favorecen el desarrollo de la motricidad fina y gruesa que involucran el fortalecimiento de los músculos finos de los dedos y de los largos para alcanzar equilibrio, tonicidad y ritmo corporal. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico los juegos y su aporte al desarrollo físico – kinestésico del niño, citado en este trabajo de grado.

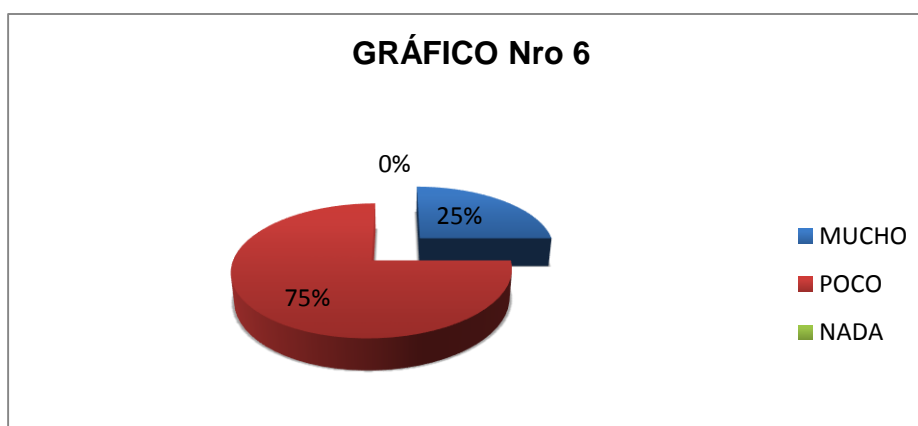
PREGUNTA Nro. 6

6. ¿Conoce qué actividades son recomendables para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados en el Primer Año de Educación Básica?

TABLA Nro. 6

RESPUESTA	f	%
MUCHO	1	25
POCO	3	75
NADA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados registran que la mayoría de los educadores investigados indican que es poco lo que conocen sobre actividades para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados en el Primer Año de Educación Básica. Lo que refleja que los docentes desconocen de técnicas con actividades lúdicas y recreativas que permitan el desarrollo psicomotriz en el niño de esta edad. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico de las estrategias lúdicas, citado en este trabajo de grado.

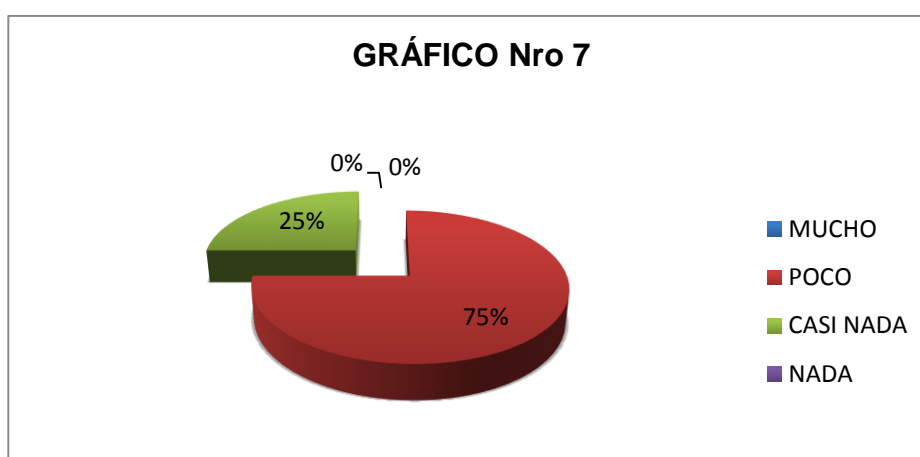
PREGUNTA Nro. 7

7. ¿Su Institución cuenta con la infraestructura adecuada para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños/as?

TABLA Nro. 7

RESPUESTA	f	%
MUCHO	0	0
POCO	3	75
CASI NADA	1	25
NADA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que los docentes en un alto porcentaje manifiestan que es poca la infraestructura con que cuenta la Institución para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños/as. Lo que evidencia que los maestros no disponen de materiales e implementos para fortalecer habilidades motrices, desarrollar nociones, razones que validan la novedad de la propuesta de diseñar un recurso didáctico con estrategias lúdicas y materiales de reciclaje. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico de las estrategias lúdicas y guía didáctico, citado en este trabajo de grado.

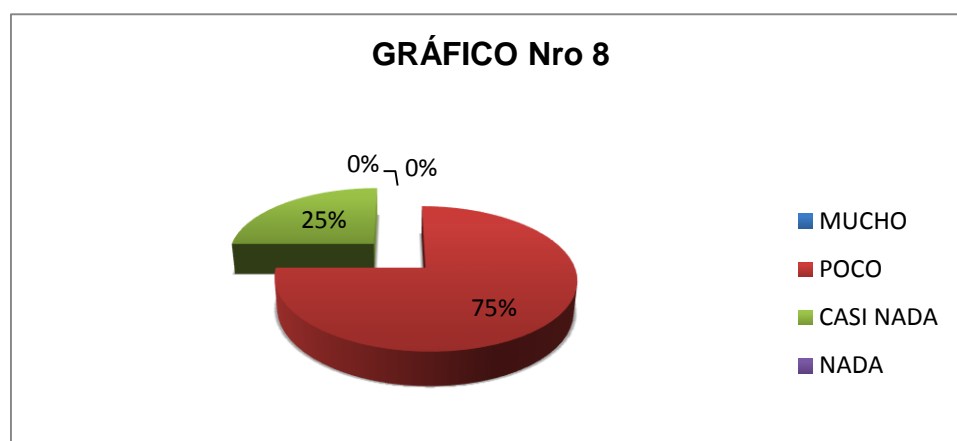
PREGUNTA Nro. 8

8. Conoce Ud. ¿Qué Técnicas son recomendables para potenciar la motricidad fina y gruesa en los niños en el Primer Año de Educación Básica?

TABLA Nro. 8

RESPUESTA	f	%
MUCHO	0	0
POCO	3	75
CASI NADA	1	25
NADA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que la mayoría de los educadores investigados manifiestan que es poco lo que conocen sobre técnicas para potenciar la motricidad fina y gruesa en los niños en el Primer Año de Educación Básica, lo que demuestra que los docentes requieren de un recurso que incluya variedad de estrategias con técnicas y actividades lúdicas que permitan el desarrollo de nociones, habilidades viso motoras y del esquema corporal dinámico del niño. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico de la guía didáctica, citado en este trabajo de grado.

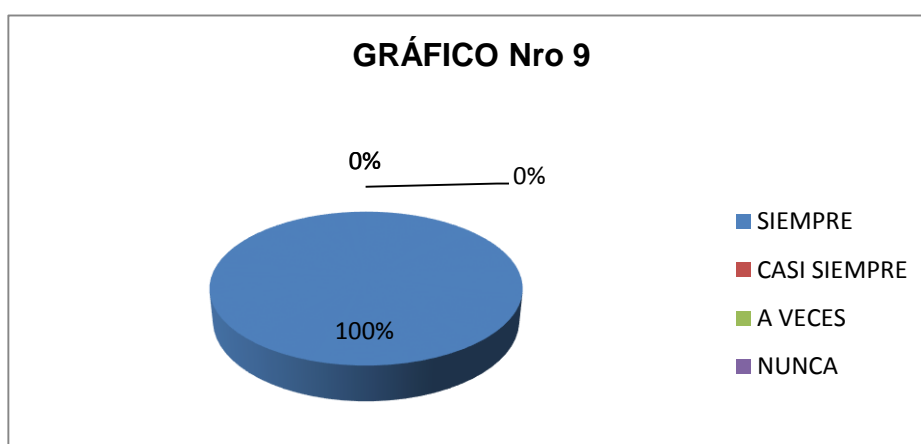
PREGUNTA Nro. 9

9. ¿Considera usted al juego como parte fundamental para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica?

TABLA Nro. 9

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	4	100
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En los resultados registrados en la tabla se indica que el juego siempre es una parte fundamental para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica. Lo que refleja que los educadores consideran esta actividad lúdica natural del niño para fortalecer el equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos, la estructura corporal y la capacidad motriz de forma muy significativa. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico de los juegos y su aporte al desarrollo físico – kinestésico del niño, citado en este trabajo de grado.

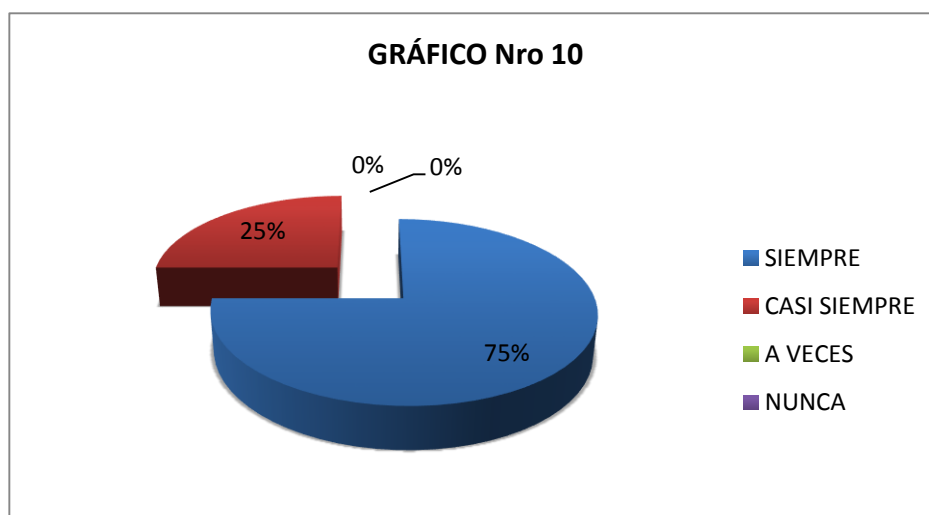
PREGUNTA Nro. 10

10. ¿Piensa Usted que una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas le ayudará a que el niño fortalezca la motricidad y la estructura corporal?

TABLA Nro. 10

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	3	75
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla muestran que la mayoría de los educadores investigados consideran que siempre una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas le ayudará a que el niño fortalezca la motricidad y la estructura corporal; lo que evidencia que los docentes reconocen el valor de un recurso estructurado de manera técnica que mediante el trabajo coordinado tanto en forma individual como en equipo posibilita el desarrollo de habilidades motrices de forma lúdica. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico Importancia de la guía didáctica, citada en este trabajo de grado.

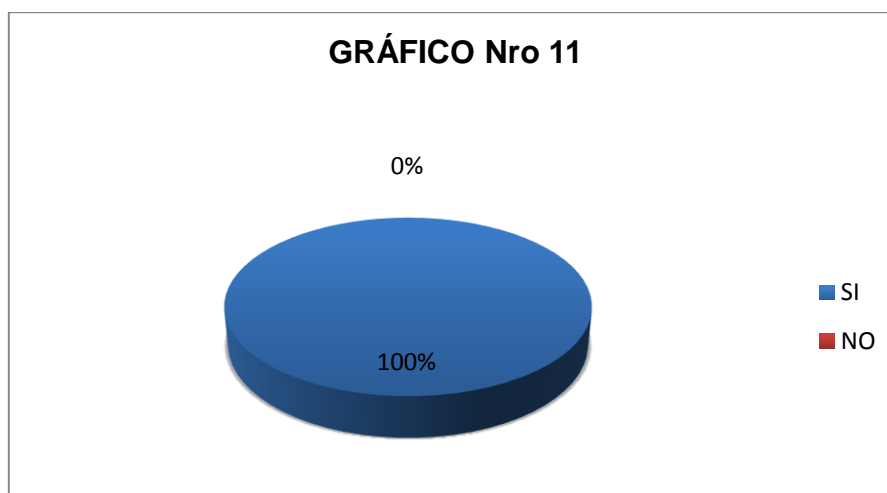
PREGUNTA Nro. 11

11. ¿Estaría dispuesto a trabajar con una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados y alcance un desarrollo motriz en el Primer Año de Educación Básica?

TABLA Nro. 11

RESPUESTA	f	%
SÍ	4	100
NO	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela " Gral. Rafael Arellano"
Elaborado: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



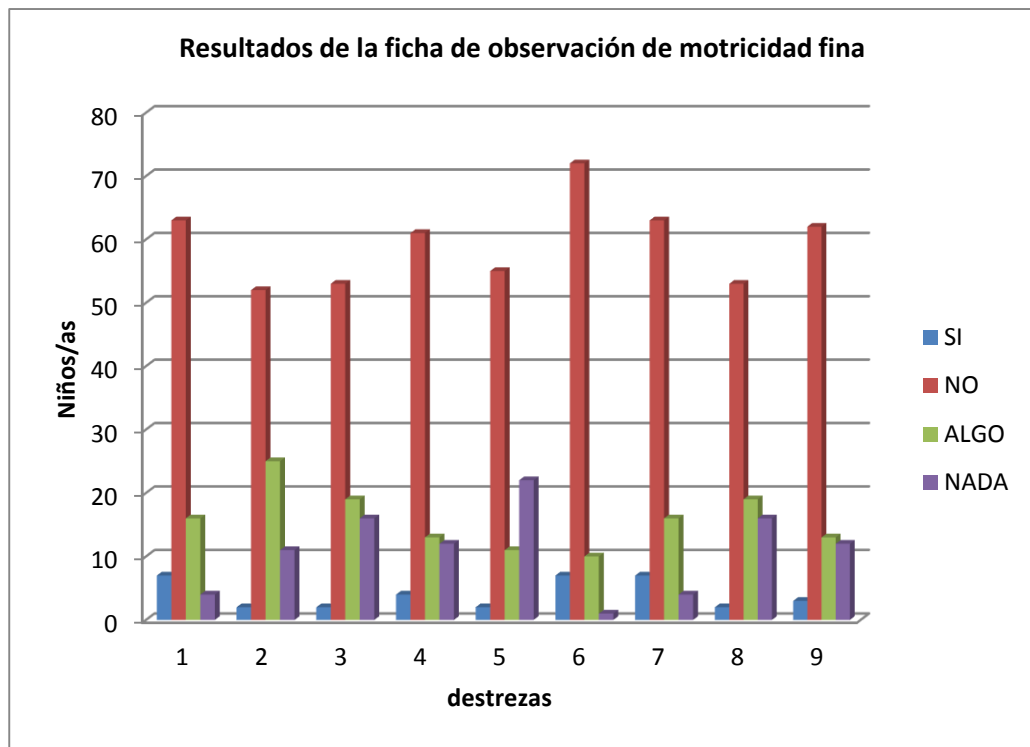
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La totalidad de los educadores investigados muestran su disposición de trabajar con una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados y alcance un desarrollo motriz de forma muy significativa. Este resultado y este análisis se convalidan con el tema del marco teórico la guía didáctica, citada en este trabajo de grado.

4.3 RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

	El niño Arruga, rasga y troza diferentes materiales	El niño ensarta cuentas con material concreto	El niño traza en forma libre	El niño realiza modelado de figuras sencillas con diversos materiales	El niño recorta en forma libre revistas y periódicos	El niño hace siluetas y las punza con marcadores finos,	El niño desarrolla el teatro de sombra, títeres y marionetas para representar roles de personajes.	El niño trabaja con facilidad dibujos con las manos	Realiza cosido de figuras sencillas. Y anudado con diferentes fibras.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SÍ	7	2	2	4	2	7	7	2	3
NO	63	52	53	61	55	72	63	53	62
ALGO	16	25	19	13	11	10	16	19	13
NADA	4	11	16	12	22	1	4	16	12
TOTAL	90	90	90	90	90	90	90	90	90

Fuente: Ficha de observación motricidad fina
 Autoras: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón



Luego de haber aplicado la ficha de observación de motricidad fina a los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la escuela “General Rafael Arellano” se evidencia que el 70% No arruga, rasga y troza diferentes materiales, el 58% No ensarta cuentas con material concreto, el 59% No traza en forma libre, el 68% No realiza modelado de figuras sencillas con diversos materiales, el 61% No recorta en forma libre revistas y periódicos, el 80% No hace siluetas y las punza con marcadores finos, el 70% No desarrolla teatro de sombra, títeres y marionetas para representar roles de personajes, el 59% No trabaja con facilidad dibujos con las manos, el 69% No realiza cosido de figuras sencillas y anudado con diferentes fibras. Lo que demuestra que los niños observados no han desarrollado destrezas motrices fina, generando un escaso fortalecimiento de los músculos finos de las manos al formar la pinza digital, lo que desencadena en limitaciones para la iniciación en pre- escritura y dificultad para realizar diversas acciones viso – motoras con las manos.

4.4 FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA Y ESQUEMA CORPORAL PARA LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

	Coordina de forma independiente los movimientos de las áreas laterales del cuerpo.	Demuestra equilibrio corporal de posición erguida y apoyos	Controla los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio	Reconoce nociones en el espacio	Realiza movimientos corporales con diferentes elementos del entorno	Imita y crea series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales.	Imita movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo, demostrando creatividad, imaginación y fantasía.	Desplaza su cuerpo mediante movimientos coordinados.	Realiza ejercicios de respiración en diferentes posiciones corporales.	Coordina movimientos para ejercitar su ritmo, equilibrio y tonicidad
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SÍ	29	14	9	17	21	27	31	28	33	14
NO	57	68	73	67	62	59	57	61	54	65
A VECES	4	8	8	6	9	4	2	1	3	11
TOTAL	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90

Fuente: Ficha de observación motricidad fina
 Autoras: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón

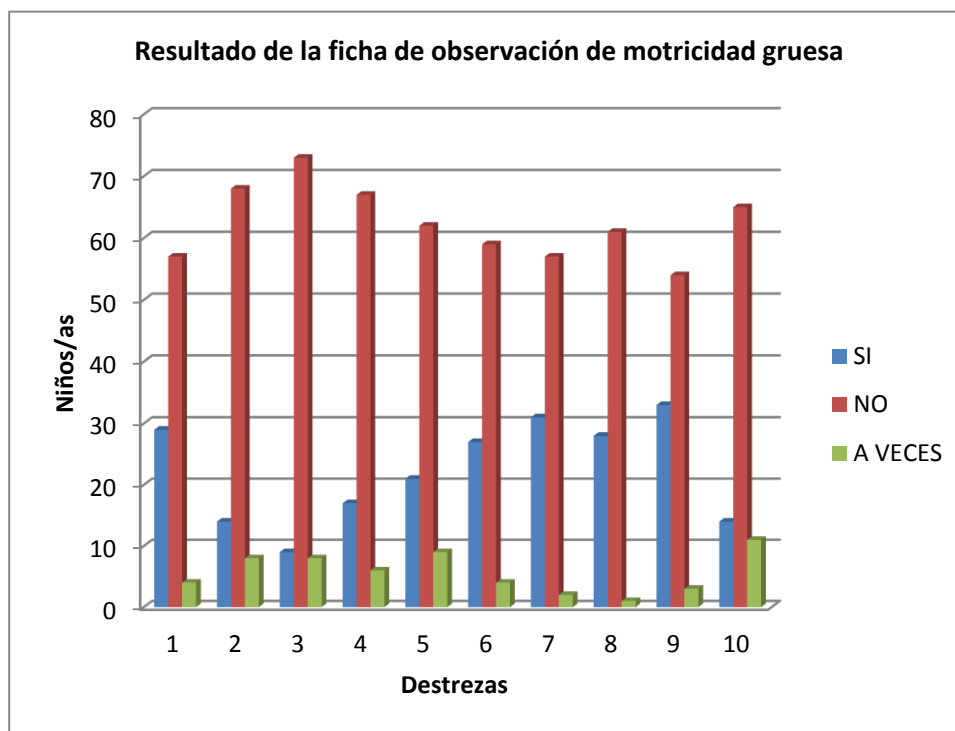


Gráfico: Ficha de observación motricidad gruesa
 Autoras: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Luego de haber aplicado la ficha de observación sobre motricidad gruesa a los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica de la escuela “General Rafael Arellano” se evidencia que el 63% No coordina de forma independiente los movimientos de las áreas laterales del cuerpo, que el 76% No demuestra equilibrio corporal de posición erguida y apoyos, que el 81% No controla los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio, que el 74% No reconoce nociones en el espacio, que el 67% No realiza movimientos corporales con diferentes elementos del entorno, que el 66% No imita y crea series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales, que el 63% No imita movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo demostrando creatividad, imaginación y fantasía que el 68% No desplaza su cuerpo mediante movimientos coordinados, que el 60% No realiza ejercicios de respiración en diferentes posiciones corporales y que el 72% No coordina movimientos para ejercitar su ritmo, equilibrio y tonicidad. Lo que refleja que los niños no han desarrollado en alto porcentaje el esquema corporal, el sentido de la

lateralidad y la direccionalidad; no han perfeccionado la coordinación motriz y la situación del cuerpo en el espacio, no poseen la capacidad de visualizar, ni representan de manera gráfica ideas visuales o espaciales; razones que validan la novedad de diseñar una guía con estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa, con ello el control y maduración tónica, el control respiratorio, el control postural, el control de desplazamientos, la coordinación viso motora, es decir las capacidades para utilizar todo el cuerpo, coordinar movimientos generales y manuales, incluyendo habilidades físicas específicas como equilibrio, fuerza, flexibilidad y nociones auto perceptivas, táctiles y musicales.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES.

Luego del análisis de las encuestas aplicadas a los docentes de la Escuela “Gral. Arellano”, y de la observación a los niños/as de Primer Año de Educación General Básica, se puede determinar las siguientes conclusiones.

1. Los educadores indican que casi siempre desarrollan actividades para que el niño tenga coordinación viso motriz, coordine de forma independiente los movimientos del cuerpo y se desplacen de forma rítmica y condicionada; mientras que la observación realizada a los niños refleja que la mayoría no han desarrollado la pinza digital, el esquema corporal y las nociones tónicas dificultando cada vez más su coordinación psicomotriz.
2. Los maestros afirman que conocen poco sobre estrategias lúdicas y el proceso para su aplicación para el desarrollo del tono muscular, el equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos del cuerpo de los niños de Primer Año de Básica; mientras que se puede evidenciar en la observación realizada a los niños que la mayoría tienen dificultad al desarrollar movimientos de coordinación, desplazamiento y sincronización rítmica.
3. Los educadores en unidad de criterio indican que apoyan el desarrollo de la motricidad fina y gruesa realizando movimientos

con diferentes elementos del entorno desarrollando facultades psíquicas motrices. En tanto que al observar a los niños se evidencia que no alcanzan un dominio del objeto y precisión para conseguir dirigir o manipular el objeto.

4. Al observar a los niños/as se puede deducir que no han desarrollado nociones de objeto, no han ejercitado nociones sobre la motricidad fina y gruesa para alcanzar el dominio motriz, el dominio del espacio, limitando así la maduración normal del niño.

5.2. RECOMENDACIONES.

1. Se recomienda a los directivos proporcionar a los educadores nuevas herramienta metodológicas que apoyen su labor, implementando estrategias que generen actividades en el aula y fuera de ella para fortalecer la motricidad fina y gruesa de los niños/as.
2. Se recomienda al personal docente utilizar estrategias y técnicas lúdicas para lograr un adecuado desarrollo de las nociones de control de desplazamientos, coordinación viso motriz, control postural, respiratorio, imagen corporal y maduración tónica en los niños/as de este nivel escolar.
3. Se recomienda a los directivos de la institución y al personal docente la utilización de una guía de aprendizaje en base a estrategias lúdicas como juegos, arte, rondas canciones que representan un importante recurso para el trabajo docente y una forma divertida de aprender para los niños/as.

4. Se recomienda a los docentes, desarrollar la motricidad fina y gruesa para alcanzar el dominio motriz, el dominio del espacio y la maduración normal del niño.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA.

GUÍA DE APRENDIZAJE DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA DE LOS NIÑOS NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

No hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que éstos aprendan y se desarrollen tan velozmente como en la primera infancia; donde la atención y el cuidado que reciben los niños y niñas durante los primeros ocho años de vida -y especialmente en los tres años iniciales- tienen una importancia fundamental e influyen en el resto de sus vidas. El aprendizaje no se limita a los niños y niñas de determinada edad ni depende de la existencia de un ámbito escolar estructurado sino que depende del cómo se alienta a los niños a que jueguen e investiguen; se les ayuda a que aprendan y avancen en su desarrollo social como emocional, físico e intelectual, en el que cobra importancia el juego en el desarrollo cognoscitivo, y cumple una función primordial con respecto al aprendizaje de los niños, independientemente de su contenido real, el proceso del juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética implica la exploración, la experimentación con el lenguaje, el conocimiento y el desarrollo de las aptitudes sociales, donde los niños aprenden a comportarse imitando la conducta de quienes les rodean; por

ello las personas que les cuidan deben contar con los conocimientos y las aptitudes necesarias para brindarles en la primera infancia los mejores ámbitos de aprendizaje y de interacción.

Como parte de la investigación se analizó las estrategias lúdicas para ejercitar la motricidad fina y motricidad gruesa, por ello se hace necesario el diseño y aplicación de guías de aprendizaje en cuyas estructuras contengan herramientas didácticas activas e innovadoras que den prioridad a las actividades de tipo intelectual, procedimental y actitudinal, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes, que a su vez, favorezcan la potenciación de la capacidad viso – motora, los desplazamientos rítmicos y condicionados, el manejo de nociones tónicas y el fortalecimiento del equilibrio y coordinación de reflejos con movimientos mediante la participación activa; haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además, se sienta partícipe de las actividades que se desarrollan en el aula y fuera de ella.

La Guía con estrategias para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en base a juegos y talleres con técnicas grafoplásticas permite a los niños integrarse en situaciones de aprendizaje teóricas y actividades prácticas que con la orientación del maestro favorece la integración y aporte de ideas que ayudan a una comprensión más real y significativa; permite considerar la ejecución de trabajos en forma individual y de equipo, en el aula y en la casa, crea situaciones de evaluación en las que se puede valorar los resultados de su esfuerzo y de sus capacidades, desarrolla actitudes en los educandos, propicia actitudes de solidaridad y cooperación. Es decir favorece un cambio sustancial en la gestión de Inter-aprendizaje.

La importancia de aprender por guías radica en que los ejes del aprendizaje y sus componentes son tratados en orden y claridad extraordinaria, donde se hallan reunidos los bloques curriculares y citados con exactitud hacia el desarrollo de destrezas motrices, incluye técnicas con órdenes precisas, contempla imágenes ilustrativas vistosas lo que hace de este un recurso valioso para quien desee conocer un tema específico a profundidad, con un compendio de información actualizada, diseñada en forma sistemática como estrategia pedagógica que promueve aprendizajes de manera autónoma, con lenguaje y pautas sencillas estructuradas relacionando de forma práctica la teoría y la realidad en la que vive el niño.

6.1 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

6.1.1 Teoría constructivista

Tiene como objetivo medular responder a la unidad formada por el conocimiento y la experiencia; por lo tanto se privilegian todas las metodologías activas, donde los estudiantes descubran o inventen la realidad mediante el contacto directo, la experimentación y actividades poco programadas y flexibles, en las que el protagonista sea el propio estudiante, a quien el docente guiará en el descubrimiento, donde el propósito fundamental es formar para la vida.

En el constructivismo, privilegia el aprendizaje por descubrimiento, con la idea de que no se puede enseñar a los niños, sino que hay que permitirles crear los conocimientos que necesitan, dentro del aprendizaje, constructivista merece especial atención la actividad de resolución de problemas. También busca desarrollar técnicas lúdicas que permiten la estimulación física y afectiva, considera importante que el estudiante

fortalezca procesos mentales como observar, buscar información, identificar, analizar problemas, formular hipótesis, recopilar información, clasificar datos pertinentes, comprobar hipótesis y derivar conclusiones; que respondan a los intereses del niño, mediante el juego.

Para el constructivismo la vida real es el recurso por excelencia. No toma en cuenta los libros, los textos, ni los manuales, estos son sustituidos por estudios de campo y las clases contextualizadas, la escuela se convierte en un mundo pequeño.

En el constructivismo el aprendizaje va paralelo al desarrollo de los estudiantes, resultado de una evolución natural, la acción educativa ha de estructurarse de manera que se favorezca los procesos constructivos personales mediante los cuales opera el crecimiento. Por lo tanto, la educación debe privilegiar situaciones vivenciales y de experimentación para los estudiantes, que les proporcionen la posibilidad de desarrollar sus esquemas mentales; para que puedan por si solos construir el conocimiento. El rol del docente es preparar las actividades y experiencias para que el niño aprenda.

El constructivismo considera importante que el niño desarrolle procesos mentales como la observación, búsqueda de información, identificación y análisis de problemas, formulación de hipótesis, recopilación y clasificación de datos pertinentes, comprobación de hipótesis y derivación de conclusiones, pone énfasis en el aprendizaje de los procedimientos antes que en el aprendizaje de los contenidos presentes en la realidad; esto responde al convencimiento de que el dominio de las herramientas mentales alienta a los niños a conocer más por sí mismos, así los niños aprenden a aprender.

El constructivismo propone una secuenciación de los aprendizajes, desde lo más cercano a lo más lejano del estudiante, suponiendo que los contenidos próximos a los niños, son los más factibles de aprender. La evaluación en el constructivismo se fundamenta en la premisa de que cada estudiante construye su propio conocimiento o que el objetivo de la educación es la construcción personal de las representaciones de la realidad; por lo que al evaluar se respetan los ritmos y niveles de actuación propios de cada estudiante.

6.1.2 Teoría del Aprendizaje Significativo

Planteado por Ausubel, donde considera que el estudiante puede relacionar de modo sustancial y no arbitrario el contenido y la tarea del aprendizaje con lo que él ya sabe; estableciendo conexiones entre los dos tipos de contenidos como algo esencial, para que esto suceda el niño debe tener en su mente algunos contenidos que sirvan de enlace con los nuevos, estos conocimientos son los prerrequisitos o los conocimientos previos. Además de relacionar el nuevo conocimiento con el que ya posee, todas las operaciones mentales que el educando realiza deben ser también significativas en sí mismas.

El nuevo significado es el producto del proceso del aprendizaje significativo, que debe ser adquirido gradual e idiosincráticamente por cada educando. Como la estructura cognoscitiva de cada persona es única los significados adquiridos resultan de relacionar los conocimientos nuevos con los ya poseídos a también lo serán.

Santos, Rommel (2008) en el libro “Modelos pedagógicos y Teorías de aprendizaje”, indica:

“El aprendizaje significativo es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas que se presenten. Es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los estudiantes viven y en otras situaciones que se presentan a futuro”. (p. 9)

Es decir se producen aprendizajes significativos cuando lo que aprende el estudiante se relaciona con lo que él ya sabe, cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, más profunda es su asimilación. Cuando se comprende la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores, y cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica del área de estudio y desde la estructura psicológica del estudiante.

Entre las condiciones más importantes para que haya aprendizaje significativo son:

- Material potencialmente significativo
- Actitud de aprendizaje significativo.

El material potencialmente significativo se refiere a que el material posea significado lógico, es decir, que aquello que se presenta al estudiante para ser aprendido debe aparecer en su mente como organizado; debe tener explicaciones, ejemplos, derivados, casos especiales, generalizaciones para que sea comprendido. Otro aspecto relevante es que el material tenga en cuenta las ideas que el educando ya posee para que pueda relacionarlas con las nuevas, es decir que el material sea diseñado de manera que los contenidos del mismo corresponda a la estructura cognoscitiva del estudiante; esto significa que el estudiante debe contener ideas de afianzamiento relevantes con las que el contenido del nuevo material pueda guardar relación, que el docente se asegure de que el contenido del material que va a presentar a los estudiantes pueda ser comprendido y potencialmente significado. Esta característica del material lleva al educador a ser estricto y cuidadoso con el diseño de la secuencia en la que pretende enseñar los contenidos; si los educandos no cuentan con los prerrequisitos, el material diseñado para su enseñanza y aprendizaje no cumplirá con esta característica fundamental para que el material sea potencialmente significativo.

Actitud de aprendizaje significativo, es la segunda condición indispensable para que se produzca el aprendizaje significativo es la actitud o disposición del educando a relacionar nuevos conocimientos con su estructura cognoscitiva; muchas veces como en el caso de algunas operaciones mentales al niño le resulta más fácil o le toma menos tiempo aprender de manera mecánica cómo se realiza una operación, en vez de gastar horas razonando y comprendiendo la esencia o el significado de lo aprendido.

Marcelo Ramírez, (2009) En el módulo “Estrategias de Aprendizaje y creatividad:”

“El aprendizaje significativo es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante, facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. Produce una retención más duradera de la información, la nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo, es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante”. (p.13)

Las ventajas del aprendizaje significativo son tan claras y ciertas que su nivel de aceptación ha permitido que los nuevos conocimientos sean asimilados de forma eficaz, contruidos con la ayuda del maestro, duradera en la memoria con sentido y significatividad para la vida

6.1.3 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE PRIMER AÑO DE BÁSICA.

Uno de los objetivos de la escolaridad es formar niños y niñas participativas, autónomas espontáneas, creativas y críticos que lleguen a participar en la vida social, política y económica del país, de una manera positiva. Para lograrlo es importante conocer el nivel de maduración de los niños de esta edad, sus intereses, sus conductas motoras, las destrezas que se debe ejercitar, el nivel senso -perceptor y el aspecto psicosocial para alcanzar una formación integral.

Kely Swann (2004) en su obra "Psicología del niño" manifiesta que el niño de 4 a 5 años en lo que se refiere a la sensopercepción presenta las siguientes características:

"Imita trazos, letras, dibuja figuras con 4 pares y las identifica, conoce y nombra 6 colores tanto primarios como secundarios encuentra diferencia entre dos objetos familiares, delinea 3 o más figuras superpuestas, identifica detalles en un dibujo, teniendo en cuenta una muestra; realiza picado de siluetas en una hoja en blanco, rompe papel con los dedos, siguiendo líneas quebradas o con ángulos, recorta con tijeras líneas curvas, calca figuras sencillas con papel transparente, colorea con pincel o lápiz figuras geométricas, copia palabras, corrige e inserta tamaños en una serie, verbaliza todas las posiciones espaciales en relación con otros objetos, verbaliza nociones izquierda derecha con relación a él mismo, identifica la fuente sonora, incluyendo distancia e intensidad, hace series ascendentes, escucha palabras de 3 o 4 fonemas, identifica la fuente sonora de dos instrumentos musicales colocados en posiciones opuestas y adyacentes, tiene los conceptos temporales de mañana, tarde, ayer y hoy, realiza rimas"(p.61)

Criterio del pensador con el que se concuerda ya que el nivel de desarrollo sensomotriz del niño de esta edad, permite discriminaciones perceptivas el desarrollo de nociones, la potenciación de las inteligencias

múltiples y otras capacidades que mediante el juego y actividades planificadas técnicamente hacia la formación integral de los niños.

Victoria, Santander (2008) en su obra “Psicología Infantil” manifiesta que el niño de esta edad en lo que se refiere al aspecto psicosocial presenta las siguientes características:

“Muestra mayor temor a las cosas imaginarias o abstractas, adquiere un control interno de su conducta por fantasía y miedo, denota seguridad en sí mismo y confianza en los demás, tiene sentido de responsabilidad, cumple fácilmente con las labores cotidianas, prefiere juegos compartidos con otros niños, tiene todos los hábitos de higiene, rechaza toda forma de violencia, ama y acepta a quienes le rodean,” (p.9)

Criterio acertado que permite inferir que para el desarrollo del niño de esta edad, la responsabilidad del maestro está en propiciar el mayor número de actividades para que alcance la coordinación dinámica global y de equilibrio, eficiencia motriz, conciencia global del cuerpo, la relajación y práctica de normas de relación y convivencia, respeto de las emociones, sentimientos y necesidades de los otros en su entorno familiar y social.

Berthilde Solórzano (2005) en su obra Lenguaje y Comunicación en la Infancia, manifiesta que en un niño podemos percibir características específicas del nivel de avance del lenguaje oral describiéndose de la siguiente manera:

“El nivel fonológico se identifica cuando el niño emite consonantes complejas /r/rr/ y sinfonos con los fonemas /l/y/r/, su sistema fonológico está completamente estructurado, usa correctamente todos los estereotipos fonemáticos, emite en forma correcta el 100% de las consonantes, aún no posee dominio de silabas trabadas, suele presentar tartamudez; realiza praxias orofaciales, como: mímica de las sorpresas, chasquear la lengua, fruncir el ceño, guiñar el ojo, elevar las cejas, abrir la boca y cerrar los ojos simultáneamente, vibrar la lengua, fruncir la nariz y el labio superior al mismo tiempo, gesto de enojo”(p.88)

En concordancia con la autora se puede evidenciar en la praxis en el aula, que el niño en esta etapa escolar presenta dificultades de pronunciación, que mediante estrategias pueden ser superadas con acción del maestro y ejercicios de apoyo de los padres.

Gregory Ramos (2006) en su obra “Literatura Infantil” afirma que el niño semánticamente puede:

“Reconocer varios objetos por el uso, obedece ordenes complejas, reconoce diferencias entre acciones y objetos, su lenguaje es semejante al adulto, relata historias con su propio lenguaje, sin variar el contenido referente a la idea central, cambia la información y elabora preguntas más estructuradas, establece semejanzas y

diferencias, describe ilustraciones con narraciones complejas, organiza historietas de secuencia de mayor complejidad, aportando una interpretación personal, soluciona problemas de la vida diaria, sostiene una conversación larga, aprende contenidos escolares relacionados con la lectoescritura, comprende gran parte del vocabulario, frases complejas y cuentos, verbaliza su edad, completa oraciones, identifica analogías”(p.65)

Ideas con las que se concuerda ya que, en esta edad el niño ya posee la base lingüística que se perfeccionara en el futuro, utiliza las relaciones asimétricas y cuantificadores en la conversación, da razones largas a otra persona, encuentra sinónimos y antónimos y explica absurdos verbales y visuales utilizando conocimientos

Petra Cartagena (2007) en su obra “Literatura Infantil”, afirma que el niño a nivel pragmático puede:

“Hacer uso de las reglas del discurso, aumenta el número de tópicos, debido a que tiene una mayor experiencia y conocimiento, respeta los turnos en la conversación, emplea todas las funciones del lenguaje, utilizando con mayor intencionalidad personal, la matemática y la informativa”(p.39)

Pensamientos con los que se concuerda ya que se encuentran concluyendo la etapa del pensamiento pre operacional, caracterizada porque se dan las primeras funciones simbólicas, sin que exista un razonamiento lógico; realiza agrupaciones no figúrales y relaciones iniciales, está perfeccionando la etapa pre lógica y su periodo intuitivo, en lo que respecta al aspecto psicosocial, participa en juegos más complejos con amigos, inventa juegos diferentes, se identifica con el papel que tiene el padre o la madre, su comportamiento semeja al de un adulto.

6.1.4 IMPORTANCIA DEL DESARROLLO FÍSICO – CINESTÉSICO EN EL NIÑO

El desarrollo físico y cenestésico cobra validez ya que permite al niño usar el propio cuerpo, para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles. Se localiza en la zona motora, cerebelo, ganglios basales, entre las operaciones que promueven actividades de la inteligencia física cenestésica se pueden citar la identificación de las partes del cuerpo, ubicación de segmentos corporales, discriminación de simetría, percepción, discriminación, memoria visual, percepción, discriminación, memoria auditiva, percepción, discriminación, memoria táctil, percepción, discriminación y memoria olfativa, percepción, discriminación gustativa, equilibrio en coordinación de reflejos con movimientos. Es decir la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas, sentimientos por ejemplo: un actor, un mimo, un atleta, un bailarín que tienen la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano.

Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad la velocidad así como las capacidades auto-perceptiva, las táctiles con la percepción de medidas y volúmenes. La Inteligencia Física – Cinestésica permite con facilidad el uso de las propias manos para producir o transformar cosas; esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto-perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

Villarroel, Y (2005) en su obra “Juegos e Inteligencia”, manifiesta:

“El niño cinestésico aprende cuando la enseñanza se completa con dinámicas, movimientos y cuando se involucran los sentimientos y las emociones; un niño que ha ejercitado la inteligencia corporal cinestésica puede identificarse muy fácilmente porque es sensible, emocional y muy cariñoso, su voz es lenta y con muchas pausas; le gusta mucho la comodidad, es muy relajado en su arreglo a veces resulta difícil mirarlo a los ojos, porque tiende a dirigir la mirada hacia abajo, lo que significa que está reconociendo sus sentimientos al hablar, gesticula mucho y hace movimientos con las manos, le gusta tocar y ser tocado, utiliza el berrinche como una forma de comunicar lo que no puede transformar en palabras”.(p.9)

Afirmación que permite inferir que el objetivo de un niño es sentir el mundo exterior; los sentimientos o sensaciones corporales y el movimiento, donde aprende mejor cuando se involucra en movimientos corporales y las emociones aprenden fácilmente en la práctica o por medio de la experimentación tiene una gran intuición memoriza mejor cuando hace algo repetidamente. La inteligencia cinestésica está vinculada con la capacidad para controlar el cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, la danza, las habilidades manuales, entre otras, a través de esta inteligencia el niño adquiere información que por efecto del movimiento y la vivencia se convierte en aprendizaje significativo.

La evolución de esta inteligencia varía según se desarrollen destrezas y objetos de aprendizaje, desde el nacimiento progresa la asociación entre mirar un objeto y agarrarlo, los logros motores durante la niñez representan los componentes de flexibilidad y coordinación corporal en el futuro.

Andrade, Raquel (2002) en el módulo de “Psicología Infantil”, manifiesta:

“La inteligencia cinestésica permite que el niño de educación preescolar identifique las partes del cuerpo, ubique los segmentos corporales, la discriminación de simetría, percepción, discriminación y memoria visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa, ayuda al control y maduración tónica, permite la relajación global y segmentaria, fortifica el tono muscular, maneja nociones tónicas de esfuerzo, presión y tensión, facilita el control respiratorio al interiorizar la inspiración y

espiración, permite el equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos, apoya el control de desplazamientos rítmicos y condicionados, el uso de formas, el desarrollo de la motricidad gruesa ”

La importancia de fortalecer esta inteligencia parte de acciones sencillas como la coordinación viso-motriz, coordinación ojo – pie, ojo – mano, manipulación de objetos permiten el desarrollo de la motricidad fina, habilidad para usar todo el cuerpo, expresar ideas, sentimientos y facilidad en el empleo de las manos para producir o transformar cosas y precisión en cada movimiento corporal.

6.2 OBJETIVOS

6.2.1 Objetivo general

- Exponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la escuela “Gral. Rafael Arellano”

6.2.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar en los niños nociones motrices fina y gruesa mediante técnicas lúdicas, rondas, canciones, técnicas plásticas prácticas con lenguaje sencillo e imágenes adecuadas a la edad del educando.
- Sistematizar actividades para desarrollar el esquema corporal, el control y maduración tónica, control de desplazamientos y

coordinación viso motriz en función cronológica del proceso formativo de los niños.

6.3 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La Investigación se llevó a cabo en el Cantón Mira, en la Parroquia Mira, en la escuela “Gral. Rafael Arellano” ubicada en la Calle Eugenio Espejo Nro. 01-163 y Ricardo Rúaes, es una Institución con modernas instalaciones, planta física funcional, talleres de artes plásticas, titiriteros, areneros, laboratorio de computación, áreas verdes, cuenta con espacios lúdicos, y cuerpo docentes capacitado para una educación de excelencia y calidad; los beneficiarios directos son los estudiantes de Primero Año de Educación General Básica.

Es una Institución que promueve la formación integral del niño, atendiendo sus intereses, necesidades y motivaciones, en las que el maestro como mediador, respeta el ritmo de aprendizaje del estudiante, generando la construcción social de conocimientos y el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, estimulando la autonomía, la creatividad y la capacidad para solucionar problemas, en su diario vivir.

6.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La elaboración de una Guía de aprendizaje de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa, por sus características constituye un aporte a mejorar la calidad a través del aprendizaje, con base al constructivismo que permite un aprendizaje mediado, que constituye un recurso que ayuda al maestro a realizar con

los niños una serie de actividades para potenciar sus capacidades y a la vez incrementar el rendimiento estudiantil y su gusto por aprender.

La propuesta permitió desarrollar el esquema corporal, el control de desplazamientos, coordinación viso - motriz, hábitos de higiene, salud y nutrición y destrezas motrices en los niños, motivando a docentes y estudiantes a conocer sobre estrategias, técnicas y actividades lúdicas para potenciar nociones físicas y cinestésica en los niños de Primer Año de Educación General Básica; utilizando técnicas plásticas, juegos y actividades de aprendizaje, ejercitando las nociones hacia la construcción del conocimiento, propiciando a que el aprendizaje sea una aventura divertida.

El modelo educativo que se aplicó en el desarrollo de esta guía es el constructivista humanista, fundamentado en estrategias, técnicas y actividades, con este se espera que, el estudiante asuma un papel diferente de aprendizaje y reúnan las siguientes características:

- Permite que el niño asuma un papel participativo y colaborativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas, aportaciones, opiniones y experiencias con sus compañeros; convirtiendo así la vida del aula en un lugar abierto al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño para fortalecer el control postural, la lateralidad, ordenación espacial, motricidad fina, motricidad gruesa y esquema corporal.
- Favorece a que el estudiante se convierta en responsable de su propio aprendizaje; que desarrolle las nociones y potencie habilidades de control respiratorio, postural, maduración tónica e imagen corporal, y coordinación viso motriz, asumiendo el papel mucho más activo en la construcción de su propio aprendizaje

- Propicia el desarrollo de habilidades, la autonomía, creatividad, actitudes colaborativas, valores y capacidades meta cognitivas.

A continuación se desarrolla la propuesta para el Primer Año de Educación General Básica:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA



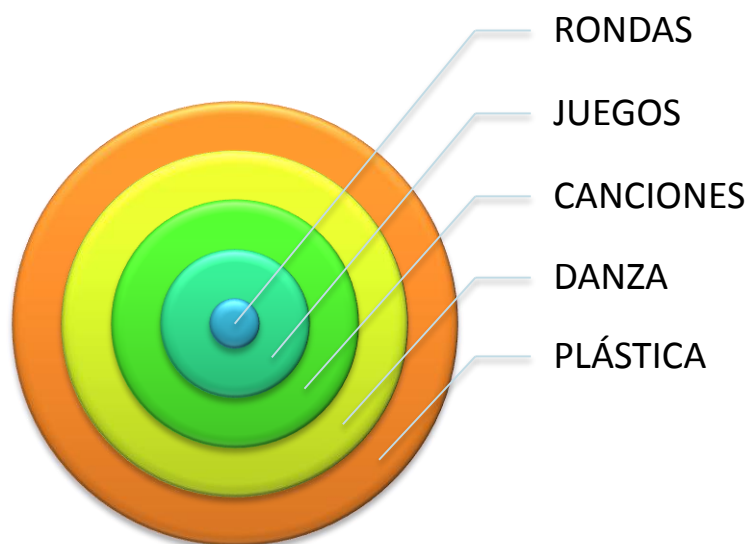
AUTORAS: Elizabeth Cajamarca y Andrea Guerrón

TUTOR: Msc. Rolando Jijón

BLOQUES CURRICULARES

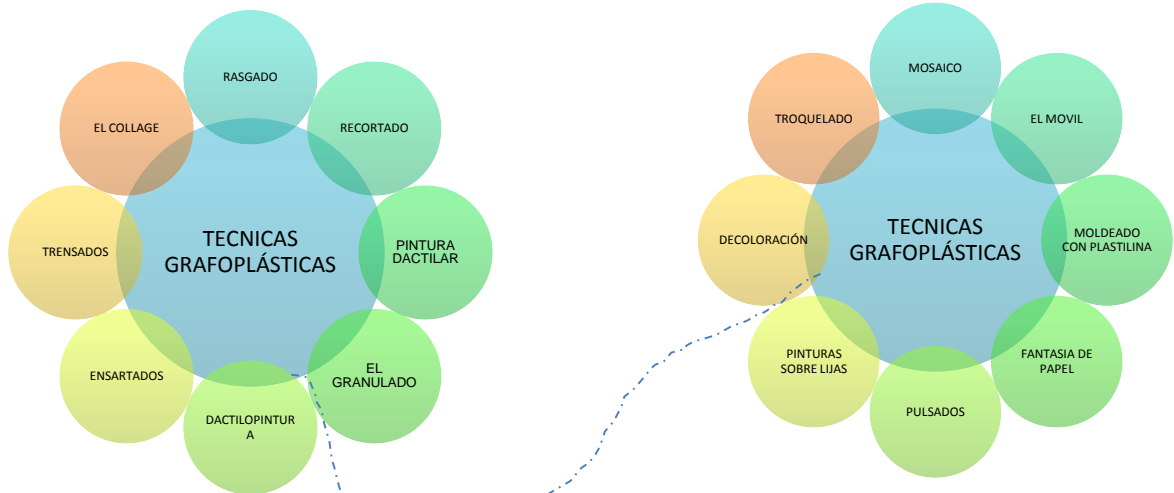


ESTRATEGIAS LÚDICAS



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

INTRODUCCIÓN

Esta guía se ha diseñado con el fin de colaborar en los trabajos de planificación al docente quien estimulará el desarrollo Físico cinestésico de los niños que permita la construcción del conocimiento por parte del educando.

El hilo conductor de esta propuesta es promover un aprendizaje eficaz que permita al niño fortalecer la motricidad fina y gruesa, mediante estrategias lúdicas como, rondas, juegos, canciones, danza y talleres de plástica con recursos pedagógicos que permitan reforzar, complementar y evaluar destrezas con criterio de desempeño.

Busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños puedan interactuar satisfactoriamente con experiencias y relacionarlas en su vida diaria, así, se pretende que los educandos desarrollen nociones y las utilicen para resolver problemas y puedan tomar decisiones acertadas.



ESTIMADAS

MAESTRAS PARVULARIAS



Los párvulos deben estar en contacto con materiales que puedan manipular y que les sirvan para acceder al desarrollo de sensaciones y percepciones, a la formación de nociones y conceptos. En cada actividad, es importante no exponer todo el material simultáneamente; conviene presentarlo de manera sucesiva, a fin de que los estudiantes descubran las características y posibilidades de utilización que ofrece. Este aspecto se debe tomar en cuenta como un elemento metodológico para la educación de la atención.

- Organice y disponga los materiales de modo que cada uno tenga su sitio específico y debidamente señalado, con el fin de que las niñas y los niños adquieran una progresiva autonomía y asuman pequeñas responsabilidades.
- Revise periódicamente el material didáctico, a fin de reparar o retirar los objetos deteriorados.
- Tan importantes son las percepciones táctil - kinestésicas como las visuales y auditivas.
- Prefiera los materiales tridimensionales a los bidimensionales.
- El trabajo con masa, arena, plastilina y otras texturas es primordial antes de la graficación
- Recuerde que antes de trabajar con grafismos se deben tener en cuenta las siguientes premisas:
 - Partir de los ejercicios con el cuerpo en espacios grandes e ir restringiéndolos hasta llegar a la hoja.
 - trabajar en hojas grandes, de medio pliego y disminuir poco a poco su amplitud hasta llegar a la línea.

Organice los espacios en el centro educativo; es muy importante para estimular y enriquecer la acción pedagógica, por lo que se debe tener

- Ofrecer un ambiente motivador, limpio y ordenado, que ofrezca seguridad y estimule el aprendizaje.
- organizar los espacios considerando la temperatura, la iluminación, la ventilación y la disponibilidad que las niñas y niños necesitan para moverse libremente por el aula.
- Distribuir el área de manera que proporcione sensación de bienestar y brinde comodidad para el movimiento en las actividades individuales y grupales.
- disponer de cada zona del aula de manera que ofrezca facilidad de acceso.
- variar los recursos decorativos motivadores a lo largo del año escolar redecorando el aula para cada tema generador, experiencia de aprendizaje o proyecto y aprovechar los trabajos realizados por las pequeñas y pequeños.
- Confeccionar tarjetas para la rotulación de los objetos de la clase.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

TEMA:

El maestro debe considerar como referentes metodológicos las recomendaciones que hace referencia la Reforma Curricular.

1. Identificar la presencia de prerrequisitos en los estudiantes
2. Al iniciar el tratamiento de cada tema, analice los objetivos y las destrezas con criterios de desempeño.
3. El trato de cada tema debe hacerse con las técnicas lúdicas que se analizan en el marco teórico.
4. Recuerde que las actividades que se proponen pretenden la participación del estudiante, por lo tanto son ellos quienes deben construir el aprendizaje.



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

COMPONENTES LÚDICOS

- Al iniciar las clases acondicione el ambiente de la clase, con el fin de que sea más dinámico y participativo, donde los niños mantengan una actitud activa y adquieren más confianza en sí mismos.
- Considere al juego como una herramienta útil para concentrar la atención, dinamizar el ambiente del aula desarrollar los contenidos, provocar la sorpresa, la risa e interés de los niños...
- Para introducir los contenidos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos, el juego es un instrumento valioso que puede ser una excusa para desarrollar un tema, puede emplearse al inicio o al final para corroborar lo aprendido
- El juego proporciona al educador una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o argumentar la motivación de los niños.
- Las actividades lúdicas bien estructuradas permiten al educador trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades, en el niño para que él asuma los retos y resuelva los problemas que se le plantean en cada actividad.
- El juego activa la capacidad creativa de los niños para inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar problemas y estimular la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.
- Cree un ambiente comunicativo en el que los niños tengan oportunidad de poner a prueba su conocimiento, ejercitar actitudes sociales y el fortalecimiento de valores.

ESTRATEGIA NRO. 1

EL ARRUGADO

Es una técnica activa que consiste en arrugar trozos regulares de papel formando bolitas lo más pequeñas posibles, se utiliza generalmente papel de seda de colores u otro papel fino. Hacer bolas de papel de seda es una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos. Hay muy pocas implicaciones en la realización de esta tarea y su motivación es muy limitada, aparte de endurecer la musculatura de los dedos; normalmente las bolas ya hechas se utilizan en llenar siluetas, en dibujos manuales, tapas de cajas, entre otras.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

OBJETIVO

- Fortalecer la coordinación visomotriz
- Desarrollar la motricidad fina y precisión digital.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del arrugado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.

CANCIÓN:



LOS DEDITOS

Cinco hermanitos muy desiguales,
Todos ellos son muy serviciales
Este gordito sabe leer,
Este curioso, sabe escribir
Aquel flaquito es vanidoso,
Pero el chiquito es caprichoso.
Este grandote tiene que ver
Que todos cinco
Tengan que hacer

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 1

MANITOS TRAVIESAS

<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>



OSITOS GOLOSOS



MATERIALES: cartulinas de color marrón claro, azul, amarillo y, opcionalmente, rojo; papel de seda marrón oscuro; ojos de plástico ovalados.

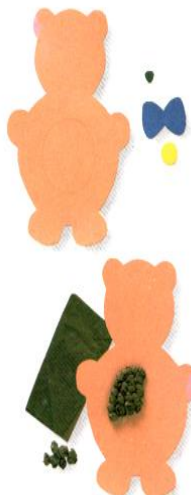
Útiles: tijeras; pegamento; rotulador negro.

Luego, pega el lazo o pajarita en su cuello y la nariz en el centro de la cara del oso.

Ahora sólo falta ponerle los ojos. Puedes pegarle unos ojos de plástico ovalados o pintárselos con el rotulador negro.

Recorta todas las piezas del oso en cartulina. Utiliza el color marrón para el cuerpo, azul para el lazo o pajarita y negro para la nariz.

Ahora haz muchas bolitas de papel de seda de color marrón oscuro. Pega las bolitas en la tripa del oso formando un gran círculo.



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

LA PELOTA CALIENTE

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Pelotas arrugadas de papel periódico y música.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Explorar el espacio a partir del desplazamiento, y la velocidad, con limitaciones.

- Se forma una gran fila con un niño detrás de otro, que coloca las manos sobre los hombros del que tiene delante. Al son de la música, la gran fila se mueve por el lugar y forma una circunferencia,
- El educador lanza la pelota a cada niño y pregunta nombres, objetos o cualidades de lo que le rodea, de forma que todos le toquen.
- Si algún niño se suelta, queda eliminado y debe sentarse en un extremo del área. ¡Juan, te has soltado!
¡Estás eliminado!



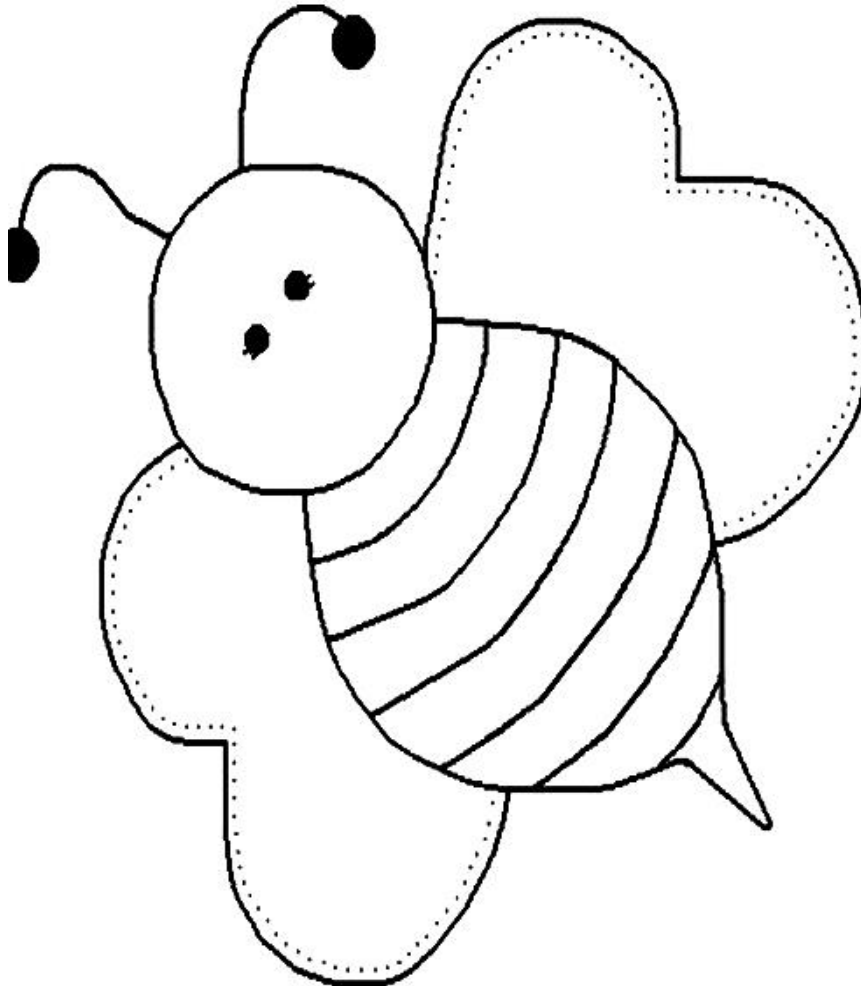
<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>



EVALUACIÓN #1

<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

Demuestro lo aprendido, arrugo papel crepe amarillo y pego dentro de las alitas de la abeja.



ESTRATEGIA NRO. 2

TEMA:

EL SALPICADO

Es una técnica de pintura libre, que contempla el salpicar al azar pintura de varios colores, sea con el pincel o con palillos o sorbetes, sirve para que el niño desarrolle la motricidad fina al sostener los objetos que salpican y permite potenciar la capacidad viso motora. Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos de los niños



<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>

OBJETIVO

- Fortalecer la pinza digital mediante la manipulación de objetos
- Desarrollar la motricidad fina de los dedos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del salpicado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.



CANCIÓN:

PALETITA DE COLORES

Hoy es el día de salpicar
Colores claros igual al mar
Colores fuertes como Sanzón
Salpica ahora al corazón
Colores rojos hasta marrón
Hoy es el día de salpicar
Colores lindos para pintar.

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

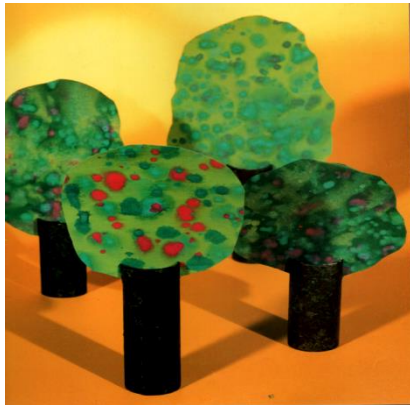
EJERCICIO DE APLICACIÓN # 2

MANITOS TRAVIESAS



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

LINDOS ARBOLITOS

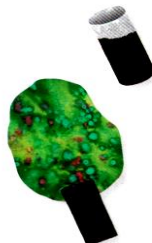
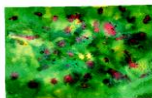


MATERIALES: cartulina verde; rollos de cartón (trozos de rollo de papel de cocina o de papel higiénico).

Útiles: acuarelas; pincel; recipiente para el agua; esponja; tijeras.

3. Deja que el papel se seque. Mientras tanto, pinta con el pincel los rollos de cartón de color marrón y conviértelos en troncos de árbol.

4. Recorta el papel pintado con la esponja, dándole la forma de copa de un árbol. Al tronco hazle dos pequeños cortes en un extremo, para poder encajar en él la copa del árbol.



1. Pasa una esponja húmeda por el papel, hasta que quede bien mojado. Ahora trabaja con rapidez. Echa gotas, salpicaduras o borrones de pintura. ¡Espárcela sobre el papel mojado!

2. Haz después lo mismo con otros colores. Para los árboles son adecuados los diferentes tonos de verde, pero también un poco de amarillo o de rojo.

JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

BANDERITAS ATREVIDAS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Banderitas rojas y blancas.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Trabajar la organización espacial a partir del movimiento corporal y el desplazamiento.

Los niños participantes se dividen en dos grupos.

El educador reparte a un equipo las banderitas rojas, y al otro, las blancas.

Un niño con banderita blanca se coloca en el centro del espacio de juego.

Todos han de prestar mucha atención a las órdenes del educador.

Un niño con banderita roja debe situarse delante del niño que lleva una blanca y que está en el centro.

Otro niño también con banderita roja se coloca detrás del niño que lleva la blanca.

Después, dos niños con banderita blanca hacen la misma operación: uno delante y otro detrás.

¡Delante y detrás!

Así sucesivamente, hasta formar una fila de banderitas intercaladas.

A una indicación del educador, los niños alzan la banderita y la agitan, caminando por el terreno de juego e intentando no deshacer la fila.



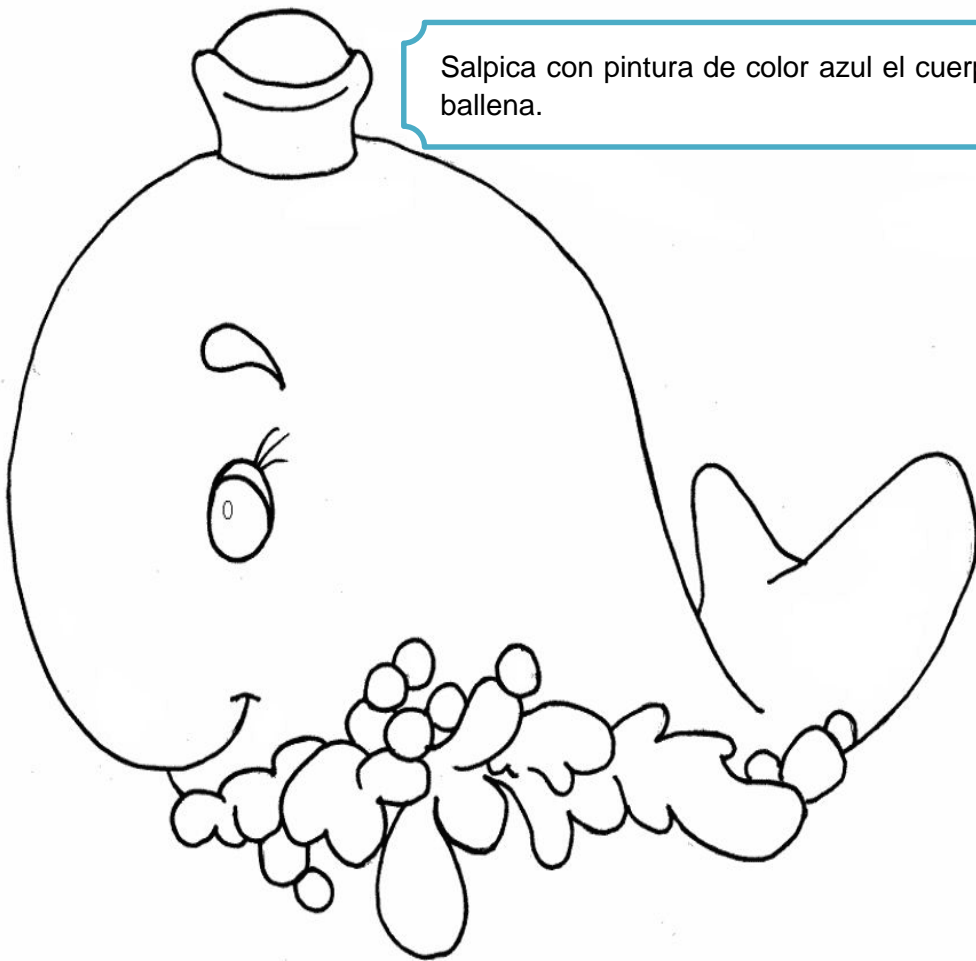
<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

EVALUACIÓN #2



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

Salpica con pintura de color azul el cuerpecito de la ballena.



ESTRATEGIA NRO. 3

TEMA:

EL TROZADO

Es una técnica activa que consiste en cortar papeles- pequeños utilizando los dedos Índice y pulgar (pinza digital). Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

OBJETIVO

- Ejercitar la coordinación viso- motriz
- Desarrollar la motricidad fina y precisión

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del trozado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.

CANCIÓN:



EL VELERITO

Sube sube velerito
a traer mucho papel,
sube sube te lo ruego
para jugar y aprender.

Sube sube velerito
con los niños a jugar
trozando aprenderemos
arte, juego y pintar.

Troza, troza lindos dedos.
que hoy vamos a jugar
con los lindos papelitos
figuritas formarás.

FUENTE: Texto Arte en la infancia IPED



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 3

MANITOS TRAVIESAS



<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>



MATERIALES

- Material: cartulinas de color marrón, marrón claro y beige; lana marrón; ojos de plástico (opcional).
- Útiles: tijeras; pegamento; rotulador negro.

PROCEDIMIENTO

Recorta el cuerpo del león en cartulina de color marrón. Para la cara, los pies y la melena utiliza cartulina de un marrón más claro.

Pega la melena y los pies de marrón claro sobre el cuerpo de marrón oscuro.

Ahora rasga muchos pedacitos de cartulina de diferentes colores. Luego, pega los trocitos de cartulina sobre la melena.

Ahora rasga muchos pedacitos de cartulina de diferentes colores. Luego, pega los trocitos de cartulina sobre la melena.

Centrada sobre la melena, le ponemos al león una cara muy simpática.

Puedes pintarle los ojos y la nariz con un rotulador negro. Para hacer la cola del león, utiliza una hebra de lana de color marrón.



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

ESTIRA!

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Una esponja redonda.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Manipulación de objetos para favorecer el descubrimiento de diferentes posiciones y direcciones.

- Todos los participantes forman una gran fila, uno detrás de otro.
- A una orden del educador, los niños levantan los brazos y separan bien las piernas.
- El responsable entrega una esponja al primero de la fila, y éste se la pasa al niño que tiene detrás, siempre manteniendo los brazos levantados y sin doblar los codos.
- El niño que la recibe la pasa al que tiene detrás; y así sucesivamente, hasta llegar al último de la fila.
- ¡Hacia atrás!
- A una nueva orden del educador, todos los niños de la fila bajan los brazos hacia las piernas, pero sin doblar la espalda.
- El último, que es el que tiene la esponja, la pasa al que tiene delante por debajo de las piernas, y éste la recibe también con los brazos estirados.
- ¡Hacia delante!
- El juego finaliza cuando la esponja llega al primer niño de la fila.



<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>

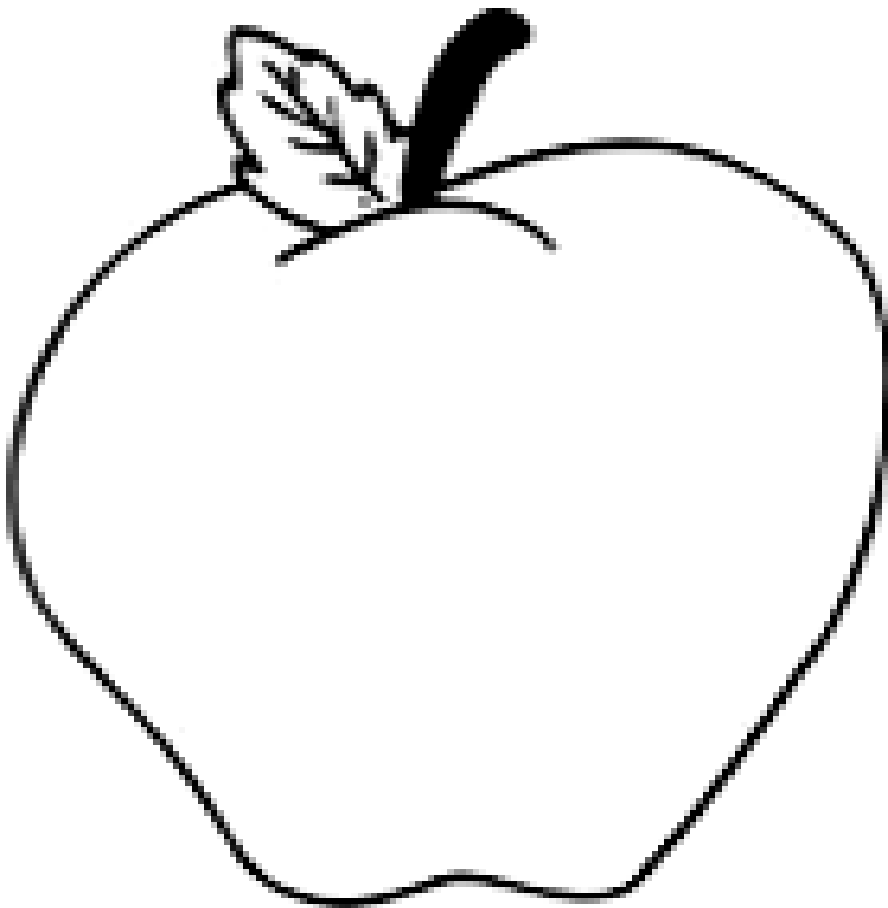


EVALUACIÓN #3



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

Troza y pega papeles de color rojo en el interior de la manzana



ESTRATEGIA NRO. 4

TEMA:

PINTURA DACTILAR

Llamada así por ser las manos el instrumento utilizado para su realización. La pintura dactilar constituye un medio eficaz de escape o desahogo emocional, por este conducto el niño puede expresar sus múltiples estados de humor; sus alegrías, sus preocupaciones, sus intereses, sus penas. Puede incluso mostrar sus temores y superarlos así con rapidez. La pintura dactilar es también una excelente experiencia sensorial, si añadimos sustancias diversas la pintura que se emplea por ejemplo arena, papel, etc., para cambiar su textura.. Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

OBJETIVO

- Fortalecer la coordinación visomotriz y el manejo de nociones tónicas finas.
- Ejercitar los músculos finos de los dedos y la coordinación ojo – mano.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través de la pintura dactilar como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.

CANCIÓN:



LOS DEDITOS

Tengo en mi mano
Cinco deditos
Muy sonrosados
Muy aseaditos
El más pequeño
Es el menique
Después le sigue el anular, la, lo, la
Luego está el medio
Después el índice
Que es el que sirve
Para indicar
Y el más gordito
Es el pulgar
Mis cinco deditos
Los asearé
Para que juntitos
Trabajen arte, música, danza
Para alegrar el corazón.

FUENTE: Texto Arte en la infancia IPED



EJERCICIO DE APLICACIÓN # 4

MANITOS TRAVIESAS



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

UNA VACA FELIZ



MATERIALES: cartulina de color marrón claro, amarilla y rosa. Útiles: tijeras; pegamento; rotulador de color negro; acuarelas; pintura de cera de color

Con el modelo recortado del cuerpo y la cabeza en cartulina marrón, los cuernos de cartulina amarilla y el hocico de cartulina rosa.

Luego, con tu dedo unta con pintura acuarela e impregna muchas manchas por todo el cuerpo y la cabeza. Pinta la ubre con el rotulador rosa. Así ya tienes el cuerpo terminado.

Con una gota de pegamento ponle los cuernos y el hocico en la cabeza. Los ojos, la nariz y la boca de la



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

DEDOS LARGOS

Número de participantes: Se forman parejas.

Material necesario: Lápices sin punta.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Desarrollar el punto de equilibrio con un objeto entre dos cuerpos.

- Se forman las parejas y el educador entrega un lápiz sin punta a cada una.
- Cada miembro de la pareja se coloca uno frente a otro.
- Con la punta del dedo índice de ambos niños, deben tratar de sostener el lápiz colocado en posición horizontal y, haciendo presión, mantenerlo así.
- ¡Que no se caiga el lápiz al suelo!
- A una orden del educador, las parejas se desplazan por el espacio de juego.
- A la pareja que se le caiga el lápiz al suelo tres veces queda eliminada.



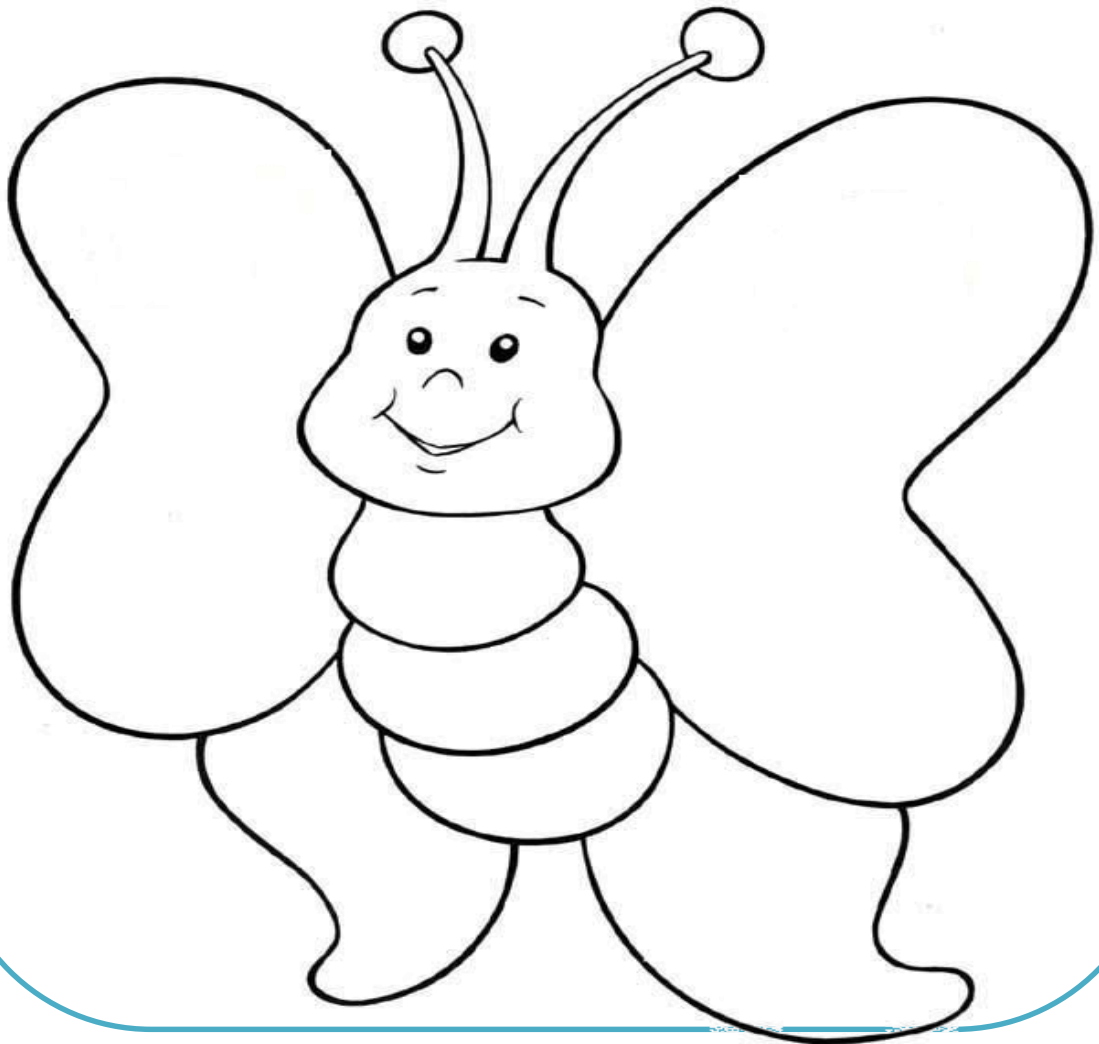
<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>



EVALUACIÓN #4

<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

Con ayuda de tus dedos coge pintura roja, verde, amarillo y azul y ubícalos en las alitas de la mariposa



ESTRATEGIA NRO. 5

TEMA:

PINTURA POR GOTEO

Es plasmar en una superficie, materiales formales e informales, expresando experiencias, vivencias o gráficos determinados. Es uno de los medios más empleados por el niño para expresarse, para ello no es necesario condicionar al niño para que su expresión sea más libre, por lo que los materiales deben ser variados, como anilinas, pintura, para desarrollar los músculos finos de la mano.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

OBJETIVO

- Fortalecer la coordinación viso- motriz
- Desarrollar la motricidad fina y precisión

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través de la pintura por goteo como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.

CANCIÓN:



LAS GOTAS

Las gotas de pintura
Son bailarinas
Su traje suelta para danzar
Cuando las nubes
Allá en los cielos
Abren los ojos para pintar.

Cantan y bailan alegremente,
Repiqueteando
En el dibujo
Gritan y ríen
las gotas juntas se dan la mano
y besan el campo
para bailar.

FUENTE: Texto Arte en la infancia IPED



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 5

MANITOS TRAVIESAS

MARIPOSAS MULTICOLOR



Materiales

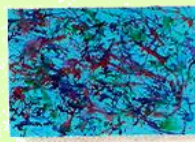
Pintura diluida en agua
Pinceles
Cartulina

Deberás seleccionar dos o tres colores y colocarlos en diferentes recipientes.

Moja primero un pincel en una de las pinturas, y sacúdalo sobre la hoja para que salpique.

Repite la misma acción con los otros colores y lograrás una linda creación con pequeños y alegres puntos de color. Esta actividad es excelente para realizar al aire libre y brindarle al niño la oportunidad de trabajar en un espacio abierto.

Una vez que tenga la pintura goteada seca en el papel, se procede a armar las mariposas como ilustra la figura.



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

PUNTA-TALÓN

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Música.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Trabajar el equilibrio con desplazamiento a partir de diferentes posturas corporales.

- Todos los participantes se colocan de pie en un extremo del área de juego.
- A una orden del educador, se ponen sobre la punta de los pies, abren bien los ojos y extienden los brazos a lo largo del cuerpo.
- En esta posición, empiezan a caminar por el espacio hasta llegar al otro extremo.
- Seguidamente, cambian de postura: se apoyan sobre los talones y mantienen los ojos bien abiertos y los brazos extendidos.
- De esta manera, vuelven al punto de partida, pero andando de espaldas.
- Cuando llegan al punto de partida, suena la música y todos bailan de puntillas o con los talones, según las indicaciones del educador.
- ¡Punta, talón, punta, talón

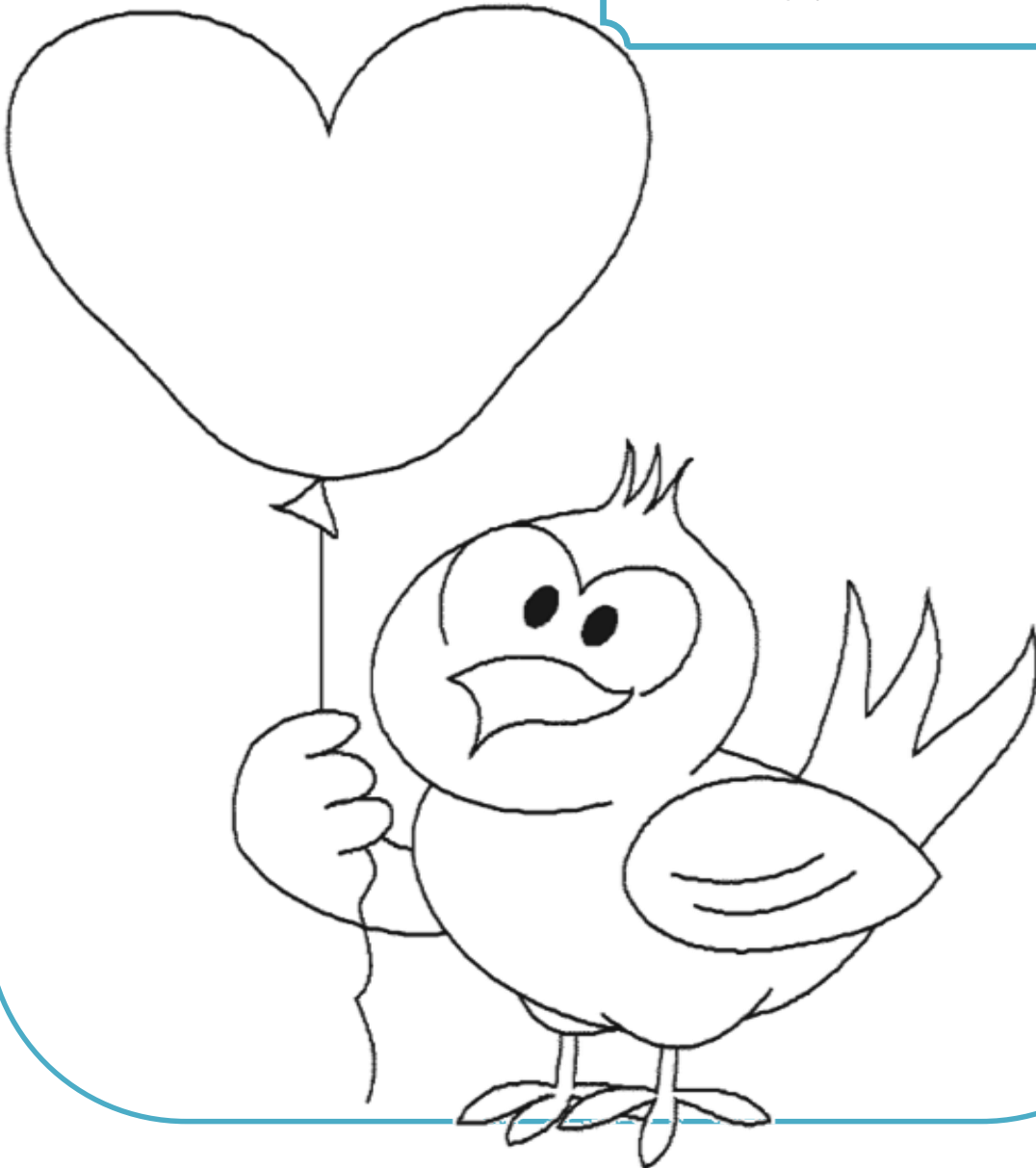




EVALUACIÓN #5

bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

Gotea pintura roja en el globito que sostiene el pajarito.



ESTRATEGIA NRO. 6

TEMA:

EL ENSARTADO

Consiste en ir introduciendo un hilo de plástico a través del orificio de bolas de madera o de plástico, canutos, fideos, etc.; formando un collar, ya sea en material igual o alterno.

El ensartar objetos estimula el uso de los músculos pequeños. Algunos niños carecen del control que hace que esta actividad resulte entretenida, mientras otros tienen éxito con ella: Con el fin de dar oportunidad a los niños de desarrollar los músculos pequeños, se les puede animar a colaborar en la preparación de materiales tales como pajas, papel o bolitas.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

OBJETIVO

- Desarrollar la coordinación ojo – mano, mediante la manipulación de objetos.
- Fortalecer la pinza digital

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del ensartado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.

CANCIÓN:



ENSARTANDO CUENTAS

Soy el cuadrado
De las figuras,
Por mis vecinos
El más amado.

Junto a las cuentas
Formo collares
Lindas pulseras
Y hasta diademas

Al ensartarme
Con mis amigas
Las cuentas grandes
Y las pequeñas
Formo collares
Lindas pulseras
Para que adornen
Las jovencuelas

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 6

MANITOS TRAVIESAS



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

UN COLLAR ESPECIAL



MATERIALES

- Material: cartulinas de color rojo, amarillo, azul y verde; cuentas de madera; hilo de algodón o de nailon. Útiles: tijeras, punzón.

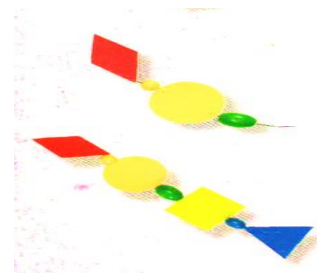
Recorta el rombo de cartulina roja, el círculo de cartulina amarilla, el cuadrado de cartulina verde y el triángulo de cartulina azul.

En el triángulo haz el agujero con el punzón en uno de sus ángulos. El cuadrado, el círculo y el rombo necesitan un agujerito arriba y otro abajo. Pasa un trozo de hilo de nailon por uno de los agujeros del rombo y haz un nudo. Ahora puedes ensartar una cuenta de madera.



Pasa el hilo por el agujero de abajo y luego por el agujero de arriba del círculo amarillo y ensarta de nuevo una cuenta de madera.

Ensarta el cuadrado amarillo y una cuenta más del mismo modo que antes y une todo al triángulo azul. Finalmente, anuda un hilo largo en el extremo superior del rombo y ensarta una cuenta de madera. Ya puedes colgar tu cadeneta.



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

LANZAPATATAS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Una cesta, y una cuchara sopera y una patata para cada jugador.

Espacio: Amplio y/o exterior.

Objetivos didácticos: Conseguir el equilibrio en el desplazamiento corporal con objetos.

- El educador entrega a cada niño una cuchara y una patata.
- Los participantes se colocan en hilera, uno al lado de otro, en un extremo del área de juego.
- El responsable muestra cómo colocarse el mango de la cuchara en la boca y encima la patata.
- Presionando fuerte con los dientes, deben aguantar el equilibrio de la patata.
- A una orden acordada, se dirigen hacia el otro extremo del espacio, sin que se les caiga la patata.
- A continuación, repiten el recorrido pero a mayor velocidad.
- ¡Más rápido, pero que no se caiga la patata!
- Para finalizar el juego, se dirigen al centro del espacio, donde hay una cesta, y con el impulso de la boca, lanzan la patata en su interior.





EVALUACIÓN #6

Ensarta cuentas de colores y elabora una pulsera para ti, para ello corta un trozo de elástico negro de la medida de la muñeca, haz un nudo en un extremo e introduce cuentas de colores como se ilustra en la figura.



ESTRATEGIA NRO. 7

TEMA:

EL MODELADO

El MODELADO es una técnica plástica que consiste en transformar una masa informe en algo que tiene forma. Permite el desarrollo motriz de las manos y el ejercitamiento de los músculos finos de la mano, puede realizarse con variados materiales como; arcilla, plastilina masa, etc...

Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.

OBJETIVO

- Fortalecer la coordinación de reflejos y movimientos mediante la manipulación de objetos.
- Ejercitar la motricidad fina y precisión digital.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del modelado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>



CANCIÓN:

A SALPICAR

Todos mis amigos juegan
Sin parar, con mucha pintura
Vamos a salpicar
Con pintura de colores,
Mil gotitas caen ya
En mi cuadernito
Vamos a salpicar
Vamos a salpicar
Para una obra de arte formar.

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 7

MANITOS TRAVIESAS

<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>



PECECITOS MULTICOLORES



MATERIALES: nueces; plastilina de diferentes colores; un vaso de agua y materiales naturales (arena, piedras, conchas, plantas, musgo).

Útiles: tijeras; lápices de colores; opcionalmente, pegamento.

Mira atentamente una nuez: ¿en qué parte de ella quieres poner la cabeza de tu pez? Haz una bola para la cara y presiónala con fuerza contra la nuez.

Para los ojos, haz dos bolitas muy pequeñas. Pégalas a la cabeza. Puedes ayudarte con la punta de un lápiz para que los ojos no queden del todo planos al apretar. Ahora hazle la boca al pez.

Tu pez también necesita aletas y una cola. Puedes hacer unas aletas pequeñas, grandes o a picos. Si quieres, haz una cola de colores. ¿O prefieres un pez con muchas escamas de colores, rayas o puntos?



Ahora puedes transformar un vaso de agua en un acuario: primero pon unas bolitas de plastilina a las ramas o a las plantitas, y así podrás pegarlas en el fondo. Luego puedes poner un poco de arena, piedras y Conchitas y echar agua en el vaso.

Consejo

El pez se mantendrá mejor en el agua si se le coloca la cola de forma horizontal. Si la cola que has hecho es muy pesada, lo mejor es que le pongas un poco de pegamento para que no se desprenda dentro del agua. Si tu pez no queda derecho, puedes añadirle un poco de plastilina a la cola o a las aletas, o sujetarlo entre las plantas acuáticas

JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

LAS BOLITAS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Plastilina y cronómetro.

Espacio: Amplio, con mesas y sillas.

Objetivos didácticos: Favorecer la lateralidad por medio de una actividad motriz que relacione el cuerpo con un objeto.

- Todos los niños están sentados ante su mesa y el educador les entrega una porción de plastilina.
- Al oír una señal, cada niño debe hacer bolitas con la plastilina, usando una sola mano.
- El educador da 2 minutos para realizar las bolitas.
- Pasado este tiempo, el educador cuenta cuántas bolitas ha conseguido hacer cada niño con una mano.
- ¿Quién ha hecho más bolitas?
- Después, se realiza la misma operación pero con la mano contraria.
- Al finalizar, cada niño observa la diferencia que hay entre las bolitas que se han hecho con una



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>



EVALUACIÓN #7

<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

Moldee con plastilina los caracoles que se ilustra en la figura, siguiendo los pasos que se detallan.



Primero moldea el cuerpo del caracol con la plastilina. Escoge un color que te guste. Si le das vueltas a un trozo de plastilina con las manos, obtendrás una bola.

Con la bola grande haces un churro y lo doblas de forma que parezca el cuerpo de un caracol. Elige una piedra bien redonda para hacer la casita del caracol.

Seguro que sabes dónde está la cabeza del caracol, pues ahí le haces dos cuernos pequeñitos estirando un poco la plastilina.

Para que pueda ver, hazle dos ojitos con bolitas de plastilina de otro color. Haz lo mismo para la nariz, combinando los colores.

Con la bola grande haces un churro y lo doblas de forma que parezca el cuerpo de un caracol. Elige una piedra bien redonda para hacer la casita del caracol.



ESTRATEGIA NRO. 8

TEMA:

PINTURA LIBRE

Es la expresión libre a través de la plasmación de lo emocional; El maestro debe plantear la necesidad de formar en los niños la habilidad de observar, comprender las combinaciones de las líneas gráficas como representación de objetos conocidos y después asimilar el propio dibujo en el proceso de la representación. Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.

OBJETIVO

- Fortalecer la pinza digital y la coordinación ojo – mano.
- Desarrollar la motricidad fina y precisión

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través de la pintura libre como técnica grafoplástica para una mejor coordinación de los músculos finos de los dedos.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

CANCIÓN:



RONDA DE LOS COLORES

Soy el amarillo
canto como el grillo
en tardes calientes
de soles ardientes
Soy el azul
que vengo del sur
vestido de lino
con traje azul
Roja mi sangre
rojo mi corazón
y cada vez que me enojo
rojo me pongo yo.
Haré uno, haré dos
hermanita para voz

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 8

MANITOS TRAVIESAS

bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2



MAX EL PATO GRANJERO



MATERIALES: Material: cartulina de colores amarillo, rojo y blanco.

Útiles: tijeras; pegamento; acuarelas; pincel; pajita; vaso de agua; rotulador negro.

Recorta la figura del pato de cartulina amarilla y el pico de cartulina roja. Para el pantalón utiliza cartulina de color blanco.

El pantalón será de muchos colores: con el pincel distribuye gruesas gotas de colores sobre la cartulina y, luego, sopla la pintura con la pajita en todas direcciones.



Cuando haya secado la pintura, pega el pantalón sobre el cuerpo del pato y deja a la vista piernas, brazos y cabeza.

Ahora le pondremos al pato su pico de color rojo, le pintaremos el ojo y le haremos una amplia sonrisa.

JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

DIVERTI-DEDOS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Una mesa y una silla por participante.

Espacio:

Objetivos didácticos: Favorecer el desarrollo de la lateralidad del conocimiento del esquema corporal y de su acción motriz.

- Todos los niños están sentados delante de sus mesas.
- A una orden convenida, levantan la mano, la cierran y apoyan el codo en la mesa.
- Deben estar todos muy atentos a las indicaciones del educador, que es quien determina el número de dedos que han de levantar. ¡Un dedo! ¡Dos dedos!
- Los niños enseñan la cantidad de dedos indicados y, una vez que hayan levantado los cinco dedos de la misma mano, deben cambiarse rápidamente de mesa.
- Vuelven a levantar la mano, cerrada y el codo apoyado en la mesa, pero esta vez con la mano contraria.
- Repiten las mismas acciones, siguiendo las indicaciones del responsable.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2



EVALUACIÓN #8

Utilizando dos pinceles y pintura de varios colores decora al payasito

<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>



ESTRATEGIA NRO. 9

TEMA:

EL PLEGADO

Es una técnica activa que favorece la atención visual, permite la precisión óculo motriz (ojo - mano), para adquirir el dominio del espacio total y parcial y lograr la comprensión de una ejecución manual, a través de una orden verbal.

Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

OBJETIVO

- Desarrollar la coordinación viso- motriz y la manipulación de objetos.
- Desarrollar la motricidad fina

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del plegado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.



CANCIÓN:

EL PLEGADO

A plegar, a plegar
todos vamos a doblar
con los dedos trabajando
lindas cosas voy hacer
Con los dedos apretando
todos vamos a doblar
a plegar, a plegar
lindas cosas trabajar
para enseñar a mamá

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.disneylatino.com/winniethepooh/>

EJERCICIO DE APLICACIÓN # 9

MANITOS TRAVIASAS

<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>



UNA SERPIENTE VELOZ



MATERIALES: cartulinas de colores.

Útiles: tijeras; pegamento; rotuladores.

Escoge una cartulina de un color que te guste y recorta una tira estrecha y larga.

Pliega la tira hacia adelante y hacia atrás. Así se hace un plegado en zigzag. A la lombriz Zigzag le pondrás una cabeza y unas antenas de cartulina.

También puedes pintarle la cara o pegársela.



JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

EL CANGREJO Y LA SERPIENTE

Número de participantes: Se forman parejas.

Material necesario: Dos pelotas medianas.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Trabajar el movimiento corporal en relación con el desplazamiento de un objeto.

- Se forman las parejas y una de ellas se coloca en un extremo del área de juego; mientras, las otras esperan su turno sentadas en el suelo.
- El educador entrega una pelota a cada niño de la pareja que va a iniciar el juego.
- Ambos se tumban en el suelo boca abajo, con las piernas juntas y la pelota encima de ellas; después se mueven imitando el desplazamiento de una serpiente, y han de conseguir transportar la pelota hasta el otro extremo del espacio.
- ¡Somos serpientes y nos arrastramos por el suelo!
- A continuación, deben regresar al punto de partida arrastrándose, sentados con las piernas dobladas y la pelota en la barriga, pero desplazándose hacia atrás, como un cangrejo.
- ¡Somos cangrejos y andamos hacia atrás!



<http://www.disneylatino.com/winniehpeoh/>



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

EVALUACIÓN #9

Siga las instrucciones y elabore este pequeño hombrecillo



Material: pliego de papel (10 x 10 cm); trozos de cartulina. Útiles: tijeras; pegamento.

Así se hace un hombrecillo:

- Elige dos hojas de papel de color diferente y dóblalas.
- Pega los dos papeles, ya plegados, como si fueran la cabeza y el cuerpo.
- Elige otro papel de color para el sombrero y dóblalo uniendo la punta inferior con la superior, formando un triángulo.
- Parte a la mitad dos papeles para realizar los brazos y las piernas, y dobla las mitades formando tiras estrechas.
- Ahora hazle al hombrecillo las partes de la cara con algunos círculos de papel.

ESTRATEGIA NRO. 10

TEMA:

EL RECORTADO

El recortar con tijeras significa separar con esta herramienta, pedazos de papel, hilo, etc., y pegarlos sobre una superficie determinada.

Representa una actividad motriz encaminada a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos en las manos y potenciar la capacidad viso motora en los niños.



bing.com/images/search?q=WEENE+POHO&FORM=HDRSC2

OBJETIVO

- Ejercitar la coordinación ojo - mano
- Desarrollar la motricidad fina y precisión

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Expresar libremente sus propias experiencias a través del recortado como técnica grafoplástica para una mejor coordinación ojo-mano.



CANCIÓN:

EL SASTRE

Alegre en su taller
El sastrecito esta,
Corta, recorta
Cose, recose
Sin desmayar
Son armas del taller
La aguja y el dedal
Corta, recorta
Cose, recose
Sin desmayar

FUENTE: Texto de Fantasías Infantiles UTPL



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>



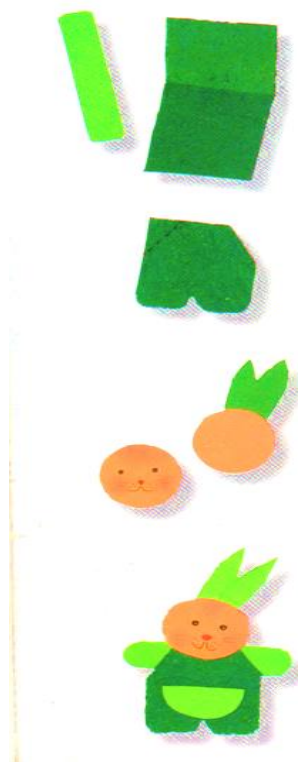
EJERCICIO DE APLICACIÓN # 10

MANITOS TRAVIESAS

DON PANTALÓN Y DOÑA TIRANTE

<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

Material: cartulina (tiras: 11 x 2,5 cm), o papel rústico grueso (tiras: 16 x 7,5 cm). Útiles: tijeras; pegamento; rotuladores de color rojo y negro.



Así le pones los pantalones al conejo:

Recorta una tira estrecha de un papel grueso para los brazos; y, de un papel de otro color, recorta una tira ancha para los pantalones. Dobla esta tira ancha a la mitad. En el doblado, recorta las esquinas. Corta un pequeño triángulo en medio del borde inferior. ¿Reconoces ya las perneras de los pantalones? Quien quiera puede redondear un poco las esquinas.

Para la cabeza necesitas dos círculos y dos orejas largas. Con el rotulador negro, pinta la cara en uno de los círculos; en el otro, pega las orejas. Ahora pega todas las piezas: las tiras de los brazos las encajas en la parte de arriba de los pantalones. El círculo con las orejas lo pegas al cuerpo por detrás; y la cara, por delante del cuerpo.

JUGUEMOS PARA DIVERTIRNOS

BAILE DE MÁSCARAS

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: Cartón, cinta, tijeras, lápices de colores y música.

Espacio: Amplio.

Objetivos didácticos: Reconocer el propio rostro y buscar su movimiento en relación con el resto del cuerpo.

- El educador ayuda a los participantes a construir una máscara de cara entera para cada uno.
- Después, cada niño se coloca su máscara y se dispersa por el área de juego.
- Cuando el responsable pone la música, todos bailan repartidos por el espacio.
- ¡A bailar, a bailar... con la máscara puesta!
- Cuando cesa la música, los niños paran de bailar, se quitan sus máscaras y se las intercambian con el compañero que tienen más cerca.



<http://www.mundodisney.net/pooh/menu.htm>

EVALUACIÓN #10



<http://www.disneylatino.com/winnieethepooh/>

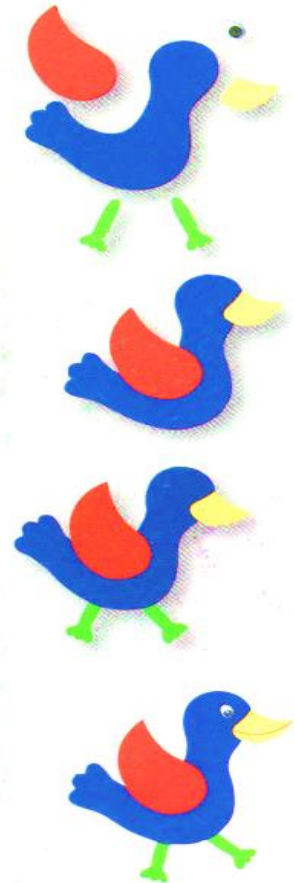
Siga las instrucciones y elabore el pájaro plumífero azul

Material: cartulinas de color azul, rojo, amarillo y verde; ojos de plástico; plumas.

Útiles: tijeras; pegamento; marcador negro.

Así se hace, el pájaro:

- Recorta en cartulina azul el cuerpo del pájaro, de rojo su ala, amarillo el pico y verdes sus patas.
- Pega el pico en la parte delantera de la cabeza y el ala sobre el cuerpo del pájaro.
- Pega después las patas verdes por la parte de atrás del cuerpo del pajarito.
- Para finalizar, ponle un ojo de plástico y píntale con el marcador negro la unión del pico y el puntito de la nariz.



6.5 IMPACTOS

La educación es un proceso que prepara al hombre a enfrentar la vida, por ello, frente a la estrecha relación que existe entre educación y sociedad; la presente propuesta genera impactos de indudable valor tanto para el niño como tal, como para la sociedad en general. Entre los impactos más importantes se puede señalar:

6.5.1 Impacto Educativo

La educación un recurso dinámico generador de crecimientos múltiples en los seres humanos y una firme esperanza para el progreso, el medio más idóneo y económico de resolver las grandes problemáticas sociales y constituirse como la mejor forma de desarrollo personal; una guía de aprendizaje de estrategias lúdicas para el desarrollo motriz, constituye el mecanismo más idóneo que permite al niño manejar nociones tónicas de esfuerzo – presión – tensión, la coordinación de reflejos y movimientos, el control de desplazamientos rítmicos y condicionados, la utilización de nociones de paso, impulso y apoyo, la coordinación ojo-pie, la coordinación ojo- mano, la manipulación de objetos y la incorporación de hábitos y actitudes relacionadas con el bienestar , seguridad personal y fortalecimiento de la salud, desde una perspectiva integral, enfoca dos aspectos de crecimiento y formación que incluye el desarrollo de destrezas, la expresión y representación del mundo personal y del entorno mediante la combinación de técnicas lúdicas y materiales, su interacción con valores actitudes y normas de convivencia que integran experiencias, habilidades que lo formarán armoniosamente.

6.7.2 Impacto Económico

La guía de aprendizaje de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa; propuesta para los niños de Primer Año de Educación General Básica, son factibles porque los materiales a utilizarse no son costosos y permiten emplear productos reciclables como material didáctico que contribuye en la protección del entorno y su fácil realización.

6.6 DIFUSIÓN

Esta investigación como iniciativa didáctica con importantes aportes para el desarrollo psicomotriz de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica, fue difundida mediante la socialización en un taller en la Escuela “Gral. Rafael Arellano” que fue el punto de apoyo para el trabajo de campo y la multiplicación de las estrategias para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa; constituyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa cuando sea puesta en práctica con los estudiantes.

6.7 BIBLIOGRAFÍA

1. ARGUDELO, William, (2008), Módulo de Tecnología Educativa, Edit. Católica, Quito.
2. ARÍZAGA, César, (2008), Bases del Aprendizaje, Edit. UTPL, Loja
3. BARNES, Susana, (2006), Desarrollo de la Inteligencia, Edit. Voces, Buenos Aires.
4. BARNES, William (2006) Guía una Herramienta de Aprendizaje, Edit. Fuego. Perú.
5. BENALCÁZAR, Marco (2010) Guía para realizar Trabajos de Grado, Edit. Libertario, Ibarra.
6. BENAVIDES, Jaime (2004) Didáctica Especial, Edit. Libertad, Argentina
7. BRUNETTY, Carlos, (2006), Psicología Educativa, Edit. Cristal, México.
8. CADENA, Jorge, (2006), Módulos de Aprendizaje, Edit. UTN, Ibarra
9. CASTRO, Diomedes (2004) Modos de Aprender, Edit. Cristal, México.
10. CASTRO, Gregory, (2006), Módulo de Desarrollo de la Inteligencias Múltiples, Edit. Pascal, Guayaquil.
11. CASUÍ, J (2004) El Juego un Proceso de Acción, Edit. Mc Graw Hill, México.
12. CENAISE, (2005), Tiempo de Educar, Revista del pensamiento pedagógico ecuatoriano, N° 11, Edit. Libresa, Quito.
13. COLL, Richard, (2007), Aspectos del Constructivismo, Edit. Nurther S.A, Texas.
14. CHADWICK, E (2005) Los Niños y el Juego, Edit. Solis.S.A, Perú.
15. CHAMBA SALCEDO, Kléber, (2001) Bases Epistemológicas, Taxonómicas, Sociológicas y Psicopedagógicas del Currículo, Edit. UNL, Loja.

16. DERWECKEEN W. (2007) Procesos de Aprendizaje, Edit. Cultural, Madrid.
17. DINAMEP, (2006) El Juego una oportunidad para aprender, Edit. MEC, Quito.
18. DIDACTA, (2004), Enciclopedia Didáctica Ilustrada, Edit. DIDACTA, Madrid.
19. FERRÁNDIZ, U. (2003) Habilidades de los Niños, Edit. Madrigal, Madrid
20. FLORES OCHOA, Rafael, (2003) Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Edit. Mc Graw Hill, Bogotá.
21. GUÍA DEL ESTUDIANTE, (2000), Enseñar a pensar, Edit. Cultural, Madrid.
22. GUTIÉRREZ, R (2002) Las Nociones en los Niños, Edit. Santa Fe México.
23. MARITAIN, W (2004) El Juego en la Formación del Niño, Edit. Santa Fe México.
24. MATTUTE, Rosario (2009), Didáctica General, Edit. UTPL, Loja.
25. MERA, Edgar y otros, (2008), Módulo de Investigación Educativa, Edit. UTE, Quito.
26. OCÉANO EDITORES, (2000), Aprender a Aprender, Edit. Grupo Océano, Barcelona.
27. SANTORO, R (2005) Desarrollo del Pensamiento, Edit. Alexia, Perú.
28. SOLÓRZANO, L (2007) Matices para Desarrollar Nociones, Edit. UTPL, Loja.
29. SPEERB, Dalilla, (2008), Educación Inicial, Edit. Kapelusz, Buenos Aires.
30. VERLEE WILLIAMS, Linda, (2009), Aprender Con Todo el Cerebro, Edit. Martinez Roca, Barcelona.
31. VELASTEGUÍ, J. (2006) Crear para jugar, jugar para pensar, Edit. UTPL, Loja.

32. VILLAMAR N, (2005), Desarrollo Motriz en la Infancia, Edit., Centro S.A. Chile.

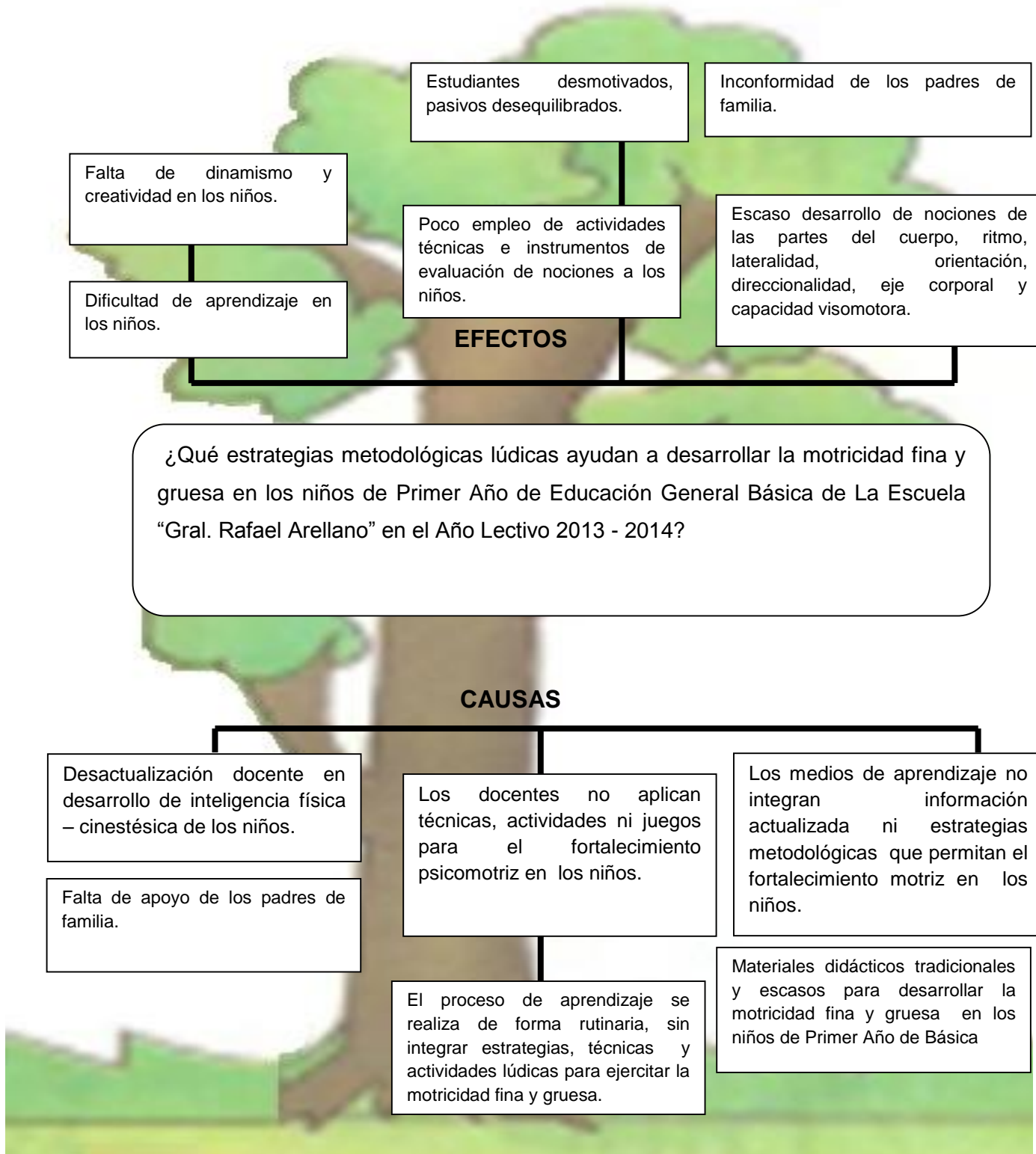
LINKOGRAFÍA

- <http://ana-motricidadfina.blogspot.com/>
- <http://www.mundoflipper.com/portal/babies/Estimulaciones/Motricidadfina/tabid/172/language/es-ES/Default.aspx>
- <http://maryury-lee-upn.blogspot.com/2010/10/proyecto-motricidad-fina-y-gruesa.html>
- <http://metodosactivosps.blogspot.com/2008/05/mtodo-ldico-o-de-juego-de-enseanza.html>
- <http://www.slideshare.net/matalote77/el-juego-como-tnica-activa-de-aprendizaje>
- http://www.todoele.net/teoriabib/Teoria_maint.asp?TeoriaPage=8&IdTeoria=484
- <http://www.um.es/univefd/motinfantil.pdf>
- <http://www.rieoei.org/rie47a04.pdf>
- <http://www.altorendimiento.com/es/congresos/educacion-fisica/4421-trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion>

ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

TEMA: “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”, DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014” (PROPUESTA ALTERNATIVA)	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica de La Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 - 2014? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” en el Año Lectivo 2013 – 2014.
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina y motricidad en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”? • ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas son recomendadas para el fortalecimiento psicomotriz de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica.? • ¿La elaboración de una guía de aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”? • ¿Los maestros al ser socializados aceptarán aplicar la propuesta de guía de Aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el grado de desarrollo de la motricidad fina y motricidad gruesa en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano” • Sustentar Teóricamente la información sobre estrategias metodológicas lúdicas, para el fortalecimiento psicomotriz de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica. • Elaborar una guía de aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”. • Socializar la guía de Aprendizaje con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz fino y grueso de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Gral. Rafael Arellano”.

ANEXO 3

ENCUESTA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

Estimado (a) Maestro:

El presente cuestionario tiene por objeto recoger la información sobre las Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica. Los datos son reservados, y de exclusiva utilidad para este estudio.

Instructivo:

Seleccione con una X la respuesta que usted crea correcta, a cada una de las preguntas que se le proponen, si no tiene respuesta para algunas de ellas deje en blanco el espacio.

Nombre

Fecha.....

I. INFORMACIÓN CIENTÍFICA:

1. ¿Usted aplica en su trabajo de aula, actividades para que el niño controle los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

2. ¿El realizar movimientos corporales con diferentes elementos del entorno ayuda a desarrollar la coordinación motora en los niños?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

3. ¿Los niños al imitar y crear series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales logran desarrollar nociones de orden espacial en forma?

Muy Significativa	<input type="checkbox"/>
Significativa	<input type="checkbox"/>
Poco Significativa	<input type="checkbox"/>
Nada Significativa	<input type="checkbox"/>

4. ¿En el trabajo de aula las actividades para desarrollar la motricidad gruesa y fina pueden ayudar a que el niño/a imite y cree series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales y fortalezca la pinza digital?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

5. ¿En el ejercicio docente el utilizar rondas, canciones, cuentos, juegos recreativos y actividades creativas pueden ayudar a que el niño/a controle el dominio corporal dinámico, los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio y la capacidad viso- motora?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

6. ¿Conoce qué actividades son recomendables para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados en el Primer Año de Educación Básica?

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Casi nada	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

7. ¿Su Institución cuenta con la infraestructura adecuada para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños/as?

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Casi nada	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

8. Conoce Ud. ¿Qué Técnicas son recomendables para potenciar la motricidad fina y gruesa en los niños en el Primer Año de Educación Básica?

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Casi nada	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

9. ¿Considera usted al juego como parte fundamental para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de Primer Año de Educación Básica?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

10. ¿Piensa Usted que una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas le ayudará a que el niño fortalezca la motricidad y la estructura corporal?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

11. ¿Estaría dispuesto a trabajar con una guía de aprendizaje estructurada con estrategias metodológicas lúdicas para que el niño ejecute y desplace su cuerpo mediante movimientos coordinados y alcance un desarrollo motriz en el Primer Año de Educación Básica?

Sí
No

GRACIAS POR SU TIEMPO

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD FINA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

	El niño Arruga, rasga y troza diferentes materiales								
	El niño l ensarta cuentas con material concreto								
	El niño traza en forma libre								
	El niño realiza modelado de figuras sencillas con diversos materiales								
	El niño recortar en forma libre revistas y periódicos								
	El niño hace siluetas y las punza con marcadores finos,								
	El niño desarrolla el teatro de sombra, títeres y marionetas para representar roles de personajes.								
	El niño trabaja con facilidad dibujos con las manos								
	Realiza cosido de figuras sencillas. Y anudado con diferentes fibras.								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SÍ	7	2	2	4	2	7	7	2	3
NO									
ALGO									
NADA									
TOTAL									

ANEXO 5

FICHA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA PARA LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “GENERAL RAFAEL ARELLANO”

	Coordina de forma independiente los movimientos de las áreas laterales del cuerpo.	Demuestra equilibrio corporal de posición erguida y apoyos	Controla los desplazamientos en inestabilidad /equilibrio	Reconoce nociones en el espacio	Realiza movimientos corporales con diferentes elementos del entorno	Imita y crea series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales.	Imita movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo demostrando creatividad, imaginación y fantasía.	Desplaza su cuerpo mediante movimientos coordinados.	Realiza ejercicios de respiración en diferentes posiciones corporales.	Coordina movimientos para ejercitar su ritmo, equilibrio y tonicidad
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sí										
NO										
A VECES										
TOTAL										

ANEXO 7
FOTOGRAFÍAS DEL TRABAJO APLICADO



FUENTE: Autoras
NIÑOS TROZANDO PAPEL



FUENTE: Autoras
NIÑOS ENSARTANDO CUENTAS

FUENTE: Autoras
NIÑOS TROZANDO PAPEL



FUENTE: Autoras
NIÑOS ARRUGANDO PAPEL



FUENTE: Autoras
NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA "A" CANTANDO



FUENTE: Autoras
NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA "A" JUGANDO



ANEXO 6

CERTIFICACIONES



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"GENERAL RAFAEL ARELLANO"**
FUNDADA EL 30 DE ENERO DE 1827
MIRA - CARCHI Telefax. 2.280217



El suscrito Director de la Escuela de Educación Básica "Gral. Rafael Arellano", de la ciudad de Mira, provincia del Carchi, a petición verbal de parte interesada:

CERTIFICA:

Que la señorita: **AMANDA ELIZABETH CAJAMARCA HERNÁNDEZ** con cédula 1002870838 y la señorita **ANDREA JHOANA GUERRON GUERRA** con cédula 0401408224 estudiantes egresadas de la Universidad Técnica del Norte estuvieron aplicando los instrumentos de investigación: fichas de observación para los niños y niñas de primer año de educación básica de esta institución y encuestas para los docentes de los mismos.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas, hacer uso del presente en lo que estime conveniente.

Mira, 10 de diciembre del 2013.


Lic. Amílcar Hernández
DIRECTOR



Dirección: Eugenio Espejo 01-163 y Rodrigo Rúaless

mail: escurafaela@gmail.com



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"GENERAL RAFAEL ARELLANO"
FUNDADA EL 30 DE ENERO DE 1827
MIRA - CARCHI Telefax. 2.280217**



El suscrito. Director de la Escuela de Educación Básica "Gral. Rafael Arellano", de la ciudad de Mira, provincia del Carchi, a petición verbal de parte interesada:

CERTIFICA:

Que la señorita: **AMANDA ELIZABETH CAJAMARCA HERNÁNDEZ** con cédula 1002870838 y la señorita **ANDREA JHOANA GUERRON GUERRA** con cédula 0401408224 estudiantes egresadas de la Universidad Técnica del Norte estuvieron socializando a los docentes la **Guía de Estrategias Metodológicas Lúdicas para desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños del primer año de educación básica.**

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas, hacer uso del presente en lo que estime conveniente.

Mira, 13 de febrero del 2014.


Lic. Amilear Hernández
DIRECTOR



Dirección: Eugenio Espejo 01-163 y Rodrigo Rúaless

mail: escurafaela@gmail.com



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002870838		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Amanda Elizabeth Cajamarca Hernandez		
DIRECCIÓN:	MIRA		
EMAIL:	elizabeth_dereck@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2280744	TELÉFONO MÓVIL:	0999150273

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "GENERAL RAFAEL ARELLANO", DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014".PROPUESTA ALTERNATIVA".
AUTORA (S):	GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA CAJAMARCA HERNANDEZ AMANDA ELIZABETH
FECHA: AAAAMMDD	2014/03/31
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Rolando Jijón

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Amanda Elizabeth Cajamarca Hernandez., con cédula de identidad Nro. 1002870838, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo del 2014

LA AUTORA:

(Firma).....


Nombre: Amanda Elizabeth Cajamarca Hernandez

C.C.: 1002870838

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Amanda Elizabeth Cajamarca Hernandez., con cédula de identidad Nro. 1002870838, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de "ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "GENERAL RAFAEL ARELLANO", DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014".PROPUESTA ALTERNATIVA". que ha sido desarrollado para optar por el título Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo del 2014

(Firma)

Nombre: Amanda Elizabeth Cajamarca Hernandez

Cédula: 1002870838



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401408224		
APELLIDOS Y NOMBRES:	GUERRÓN GUERRA ANDREA JHOANA		
DIRECCIÓN:	MIRA		
EMAIL:	andrejguerron1@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0985106671

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "GENERAL RAFAEL ARELLANO", DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014".PROPUESTA ALTERNATIVA".
AUTORA (S):	GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA CAJAMARCA HERNANDEZ AMANDA ELIZABETH
FECHA: AAAAMMDD	2014/03/31
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR/DIRECTOR:	Msc. Rolando Jijón

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA., con cédula de identidad Nro. 0401408224, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo del 2014

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA

C.C.: 0401408224

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA., con cédula de identidad Nro. 0401408224, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de "ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "GENERAL RAFAEL ARELLANO", DE LA CIUDAD DE MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, DURANTE AÑO LECTIVO 2013 – 2014".PROPUESTA ALTERNATIVA". que ha sido desarrollado para optar por el título Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo del 2014

(Firma) 
Nombre: GUERRON GUERRA ANDREA JHOANA
Cédula: 0401408224