

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**Proyecto de investigación previo a la obtención al título de
Licenciados en Psicología Educativa.**

**TEMA: LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA
FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON
DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE.**

Realizado por: Vera López Juana

Suarez Alvarado Karina

Directora

Psc. Soraya Triviño de Aparicio.MSc

Guayaquil – Ecuador

2014 – 2015

ÍNDICE

PORTADA	I
TABLA DE	
CONTENIDOS	II
ÍNDICE DE GRÁFICOS	V
ÍNDICE DE CUADROS	VI
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	VII
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE	
AUTOR	VIII
AGRADECIMIENTO	IX
DEDICATORIA	XI
RESUMEN EJECUTIVO	XII
INTRODUCCIÓN	XV

CAPÍTULO

PROBLEMA A INVESTIGAR

1.1.	TEMA.....	1
1.2.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.3.	FORMULACIÓN DE PROBLEMA.....	3
1.4.	DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.5.	JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.6.	SISTEMATIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.7.	OBJETIVO GENERAL.....	5
1.8.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5

1.9.	LÍMITES DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.10.	IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES.....	5
1.11.	HIPÓTESIS GENERALES Y PARTICULARES.....	6
1.12.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	6
<i>CAPÍTULO II.....</i>		7
<i>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</i>		7
2.1.	ANTECEDENTES REFERENTES.....	7
2.2.	MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	8
2.3	MARCO LEGAL.....	52
2.4.	MARCO CONCEPTUAL.....	58
<i>CAPÍTULO III.....</i>		62
<i>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</i>		62
3.1.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	63
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	66
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS...	67
3.4.	RECURSOS, FUENTES, CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO DE RECOLECCIÓN DE DATO.....	70
3.5.	TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.....	71
3.6.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	72
<i>CAPÍTULO IV.....</i>		92
<i>LA PROPUESTA.....</i>		92
4.1.	TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	92

4.2.	JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	92
4.3.	OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.....	93
4.4.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.....	93
4.5.	LISTADO DE CONTENIDOS Y FLUJO DE LA PROPUESTA....	94
4.6.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	95
4.7.	IMPACTO/PRODUCTO/BENEFICIO OBTENIDO.....	108
4.8.	VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	109
	CONCLUSIONES.....	113
	RECOMENDACIONES.....	113
	FUENTES BIBLIOGRÁFICA.....	114
	ANEXOS.....	116

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos:	Pagina
GRÁFICO 1	72
GRÁFICO 2	73
GRÁFICO 3	74
GRÁFICO 4	75
GRÁFICO 5	76
GRÁFICO 6	77
GRÁFICO 7	78
GRÁFICO 8	79
GRÁFICO 9	80
GRÁFICO 10.....	81
GRÁFICO 11.....	82
GRÁFICO 12	83
GRÁFICO 13	84
GRÁFICO 14	85
GRÁFICO 15	86
GRÁFICO 16	87
GRÁFICO 17	88
GRÁFICO 18	89
GRÁFICO 19	90
GRÁFICO 20	94

INDICE DE CUADROS

Contenidos:	Pagina
CUADRO 1	6
CUADRO 2	66
CUADRO 3	67
CUADRO 4	70
CUADRO 5	71
CUADRO 6	72
CUADRO 7	73
CUADRO 8	73
CUADRO 9	74
CUADRO 10	75
CUADRO 11	76
CUADRO 12	77
CUADRO 13	78
CUADRO 14	79
CUADRO 15	80
CUADRO 16.....	81
CUADRO 17.....	82
CUADRO 18.....	83
CUADRO 19.....	84
CUADRO 20.....	85
CUADRO 21.....	86
CUADRO 22.....	87
CUADRO 23.....	88
CUADRO 24.....	89
CUADRO 25.....	90

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación de la carrera de Psicología.

CERTIFICO

Yo Soraya Triviño, que el Proyecto de Investigación con el tema:

“LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE.”, ha sido elaborado por la Srta. Juana Alicia Vera López y Karina Geoconda Suarez Alvarado, reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador, que se designe al efecto.

TUTOR(A)

MSC. Soraya Triviño de Aparicio

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Declaración de Autoría.

Nosotros, Juana Alicia Vera López con CI # 0917912446 y Karina Gioconda Suarez Alvarado, con cédula de ciudadanía No 0918709783 en calidad de autores, declaramos bajo juramento que la autoría del presente trabajo nos corresponde totalmente y nos responsabilizamos de los criterios y opiniones que en el mismo se declaran, como producto de la investigación que he realizado.

Que somos las únicas autoras del trabajo del Proyecto de Investigación: “La psicomotricidad y el juego lúdico para favorecer el rendimiento escolar de niños con dificultades en el aprendizaje de preparatoria de la Escuela Fiscal Dr. Agustín Vera Loo, en la Ciudad de Guayaquil, título Licenciadas en Psicología Educativa.

Que el perfil del proyecto es de nuestra autoría, y que en su formulación se han respetado las normas legales y reglamentos pertinentes, previa la obtención del título de Licenciadas en Psicología Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, en una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sea con fines sociales, educativos y científicos.

El autor garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.

Srta. AUTOR (A)

Sra. AUTOR(A)

AGRADECIMIENTO

Siempre y en primer lugar a mi Dios, del cual he recibido muchas bendiciones y de lo cual estoy agradecida, en todas circunstancias que me he encontrado y me he sentido protegida por él.

Agradezco también a mi familia que me apoyó desde el principio en este rumbo hacia el éxito, a mis compañeros de curso y amigos que a lo largo del camino encontré, a pesar de momentos buenos y difíciles brindaron su ayuda y aprecio, los maestros que nos dedicaron su tiempo y paciencia para llenar nuestros pensamientos con conocimientos y experiencias con gran calidad humana.

Juana Alicia Vera López.

AGRADECIMIENTO

A Dios quien me ha llenado de fortaleza para culminar mi carrera, a mi familia por haberme dado apoyo siempre, además a todas las personas que estuvieron incondicionalmente aconsejándome.

Karina Geoconda Suarez Alvarado

DEDICATORIA

El esfuerzo realizado y la paciencia para realizar este proyecto de manera humilde y agradecida son para mi familia, que me ha apoyado para alcanzar la meta propuesta. Con el tiempo utilizado, el sacrificio y la ayuda que me brindaron, es para quienes realmente estuvieron siempre a mi lado.

Juana Alicia Vera López.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante. A mis padres, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional.

A mis hijos y Esposo, que son el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación, ellos fueron quienes en los momentos más difíciles me dieron su amor y comprensión para poder superarlos.

Finalmente dedico este proyecto a mis queridos profesores, por todos los conocimientos impartidos, por su paciencia, y por ser esa mano amiga, a lo largo de toda mi carrera.

Karina Geoconda Suarez Alvarado

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE

TEMA: LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE.

AUTORES: Juana Vera López

Karina Suarez Alvarado

TUTOR: Msc. Soraya Triviño de Aparicio

RESUMEN EJECUTIVO

Esta investigación se delimita a partir de la muestra obtenida tomando en consideración el nivel de Preparatorio de la Escuela Agustín Vera Loo, ubicada en la Provincia del Guayas al sureste de la ciudad de Guayaquil, del sector suburbano entre la 18 y 4 de noviembre en el período lectivo 2014-2015. El propósito de ésta labor investigativa es identificar las posibles causas y efectos que originan las dificultades de aprendizaje por la que se presenta el problema psicomotriz en los estudiantes párvulos y que a partir del diagnóstico obtenido se propone diseñar el manual sobre juegos y actividades lúdicas para el mejoramiento del desarrollo de la psico-motricidad en este nivel. Para el desarrollo de la propuesta, se ha hecho referencia a las encuestas y entrevistas personales realizadas a los docentes y padres de familia; se lograría menguar la problemática existente a través de sesiones periódicas plenamente programadas con la intervención psicopedagógica, y así se consiga restablecer a los estudiantes en su rendimiento escolar y logren desarrollar con efectividad su motricidad. Se ha utilizado una investigación descriptiva, bibliográfica y de campo. Las fundamentaciones que determinan este trabajo investigativo es de corte psico-pedagógico y legal. La metodología empleada ha sido el método deductivo, inductivo, científico, psicológico. Las técnicas usadas son: observación, la encuesta y las entrevistas personales. Gracias a la realización de ésta propuesta se ha podido

observar que los educandos que habían sido intervenidos han recibido el apoyo pedagógico para recuperarlos en su desempeño académico.

**PALABRES CLAVES: PSICOMOTRICIDAD. JUEGO LÚDICO-
RENDIMIENTO ESCOLAR**

Introducción

En la medida en que avanzan los conocimientos científicos y la creación e implementación de nuevas tecnologías para el uso en todos los campos de la vida, no puede quedarse fuera de ello el de la Educación, es por ello que como parte importante de la búsqueda y el logro de mejores condiciones de vida para los estudiantes y de una educación de calidad, incorporemos en el quehacer educativo los nuevos conocimientos, técnicas y estrategias de trabajo, más aún cuando cada vez nos damos cuenta de que somos una sociedad, un conglomerado humano de seres diversos; cada uno con sus particularidades y con sus características únicas e irrepetibles, pero a la vez parte de un todo.

Este proyecto busca aportar tanto desde la teoría como desde la práctica misma con algunas estrategias tanto de detección, valoración, diagnóstico y tratamiento de las necesidades educativas por medio del juego para desarrollar la psicomotricidad en los niños del primero de básica y determinar a tiempo no solo ayuda a prevenir, sino que sobre todo permite que el grupo docente con la coordinación del apoyo oportuno y adecuado de la comunidad educativa, sepa proceder en cada situación escolar de la forma más positiva y proactiva de manera que se convierta su participación en una herramienta de solución de problemas o la generadora de las estrategias y procedimientos de atención y satisfacción de las necesidades y demandas de nuestros estudiantes.

Se trata de que todos los educandos puedan progresar y avanzar en sus aprendizajes con el objetivo de ir adquiriendo una progresiva autonomía cognitiva, personal y social para que desde esta perspectiva, el juego lúdico sea una de las vías diseñadas para facilitar que el alumnado reciba esa formación integral y, en la medida de lo posible, individualizada, a

través de las actuaciones de la conciencia espacial y corporal, donde se desarrollen actividades para que los estudiantes comprendan las posibilidades de movimiento de su propio cuerpo; además actividades sobre destrezas locomotoras como andar, correr, saltar, de igual las destrezas manipulativas como aprender a lanzar, coger y jugar con la pelota. A sí mismo los juegos creativos, que se someten a diversas formas de estimular el juego mediante la pintura, la recogida de materiales, la música y otras actividades como los juegos con obstáculos y relevos.

El niño debe ser capaz de investigar, analizar, reflexionar, observar y de acuerdo a sus capacidades caminará hacia el descubrimiento de sus necesidades para ello debe existir una disponibilidad corporal y psíquica a partir de las vivencias impulso-emocional del movimiento, de la postura, el equilibrio, la respiración y mediante el mundo exterior como el espacio y tiempo, que podrá ayudarles a su evolución, en donde ellos encontraron sus límites en el juego, demostrarán sentimientos y emociones, frustraciones, seguridad e inseguridad y las diferencias con él y los otros ya que no son iguales y cada uno tiene su propio ritmo de desarrollo el cual depende de la maduración del sistema nervioso.

A partir del nacimiento el juego se convierte en la actividad fundamental de la vida del niño, se da forma espontánea, universal y única en todo momento de su vida, en especial, en la infancia por lo que es muy importante en la edad preescolar o en los primeros años de escolaridad. Actualmente no se encuentran espacios adecuados para el juego libre y existe una disminución en el número de hijos en las familias modernas y como consecuencia los niños no tienen con quien jugar y no hay una atención por parte de los padres de familia en ocasiones porque la mayor parte del tiempo están solos, tienen espacios reducidos, porque acompañan a sus padres a sus trabajos o ven televisión por lo que

conlleva a los pequeños a buscar en el jardín de niños el espacio idóneo y seguro para tener oportunidades de juego, movimiento y actividad compartida.

Este estudio se desarrolla en cuatro capítulos. El primer capítulo presenta el problema sobre el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de preparatorio (primero de básica) en la Escuela Dr. Agustín Vera Llor del sureste de Guayaquil entre la 18 y 4 de noviembre; se observan de igual forma, la delimitación del problema, justificación, sistematización de la investigación objetivo general y objetivos específicos, límites de la investigación, identificación de las variables, hipótesis y operacionalización de las variables.

En el segundo capítulo, la Fundamentación Teórica se presenta los antecedentes referentes de las investigaciones realizadas, el Marco teórico referencial donde se observa el estado del arte que recopila las publicaciones científicas relacionadas con el tema y los antecedentes relevantes que sustentan esta investigación. El Marco legal y el Marco conceptual.

El capítulo tres Metodología de la Investigación se introduce los métodos de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, recursos fuentes cronograma y presupuesto. De igual manera se observara el tratamiento de la información, procesamiento y análisis y presentación de los resultados.

Finalmente el capítulo cuatro La Propuesta se detalla la propuesta elaborada a partir de los resultados conseguidos en este estudio y las conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA A INVESTIGAR

TEMA: LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE.

1.2. Planteamiento del problema

El niño desde el punto de vista de su desarrollo psico-biológico, es una criatura humana que no ha alcanzado la pubertad. El término se aplica a quien no es considerado un adulto.

Un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, sin embargo cada etapa de la vida tiene su tiempo y que un infante de preparatoria debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad, pues debe conocer como relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás y cosas básicas para toda su vida.

La problemática como necesidad puntual, se encuentra situada con los estudiantes del nivel de Preparatorio (primero de básica) de la Escuela Agustín Vera Loor, ubicada en la Provincia del Guayas al sureste de la ciudad de Guayaquil, del sector suburbano entre la 18 y 4 de noviembre. La institución cuenta actualmente con 210 estudiantes del presente

período lectivo 2014- 2015; son niños que provienen de hogares de clase social bajo-medio, cuenta con 11 maestros y una Directora.

En la institución se detectaron diversos problemas de motricidad en los niños del primero de básica.

En muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en el tradicionalismo, es decir da lugar a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Ante estas dificultades, los docentes no cuentan con suficientes recursos o estrategias metodológicas que puedan favorecer a este grupo de estudiantes, y esta falta de recursos científicos o psicopedagógicos les obliga a derivar estos casos peculiares a los especialistas, sin embargo pueden existir diferentes métodos de sencilla aplicabilidad que desde el aula de clases lograrían resolver oportunamente a través del juego para favorecer el desarrollo psico-motriz del estudiante.

El buen desarrollo de la parte psicomotriz tiene su parte en el desarrollo social y personal y del buen aprendizaje de un estudiante de la edad de 5 a 6 años, pues tiene implicaciones en su vida cotidiana, el movilizarse y saber coordinar sus movimientos, que sean capaces de desempeñarse bien sin necesidad de alguien que tenga que estar a su lado vigilando sus actividades y tareas.

Las maestras y maestros pueden notar con facilidad que con poco desenvolvimiento motriz no controlan a cabalidad sus movimientos y estabilidad física-emocional influyendo en su aprendizaje y comportamiento, los niveles de participación grupal son bajos, se inhiben o se cohiben de los juegos corporales e influye en su autoestima. Para esto se utilizaron hojas de observación en el aula, entrevistas y escalas para padres. Con este instrumento se pudo conocer con detalle conductas compulsivas o reprimidas; en las entrevistas aplicadas a los padres se encontró información valiosa que sirvió para profundizar las causas por las cuales se presentan estas dificultades.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo incide la falta de psicomotricidad y el juego lúdico para favorecer el rendimiento escolar de los niños con dificultades en el aprendizaje?

1.4. Delimitación del problema

Campo de acción: Educativo

Área: Motriz

Aspecto: psicológico y pedagógico

Objeto de estudio: La Psicomotricidad

Espacio: Escuela Agustín vera Loor, sureste de la ciudad de Guayaquil

1.5. Justificación de la Investigación.

Abriendo todo tipo de atención con equidad, igualdad, participación, permanencia y valoración de los estudiantes con bajo desarrollo

psicomotriz, se debe reconocer sus necesidades y habilidades, para desde ello recibir una atención con calidez, calidad y respeto.

Esta investigación pretende un enfoque dinámico y pertinente para convertir a la comunidad educativa en una entidad que deba asegurar la igualdad de oportunidades frente al aprendizaje y la plena participación integral de sus educandos, donde se contribuya a una educación personalizada a través del trabajo colaborativo y la implementación de los juegos y actividades lúdicas con los estudiantes que necesitan mejorar su desarrollo cognitivo y psicomotriz, donde la maestra sea la aliada y la persona que separa restituir lo que sea necesario.

La argumentación que sustenta y justifica el presente trabajo investigativo del problema señalado, es que se lograría la participación activa de los actores de la comunidad educativa, para lo cual se presenta una guía a través de un manual que trata de sensibilizar a la familia y a los docentes con pautas de afectividad, que nos conlleve a concienciar y fomentar una vida plena y fructífera en valores, buenos principios y apoyo a la educación a los niños y niñas que lo ameriten a tiempo. Por medio de actividades y estrategias muy específicas por medio del juego fomentando así la psico-motricidad en el estudiante.

1.6. Sistematización de la Investigación

Unidad responsable: Universidad Laica Vicente Rocafuerte

Personas responsables: Juana Vera y Karina Suarez

Periodo de ejecución: 2014 – 2015

Título: La Psicomotricidad y el juego lúdico para favorecer el rendimiento escolar de niños con dificultades en el aprendizaje.

Descripción: Se realizó un estudio sobre el desarrollo de la psicomotricidad a los niños de 4 a 5 años a través de juegos.

1.7. Objetivo general de la Investigación.

Determinar la psicomotricidad y el juego lúdico para favorecer el rendimiento escolar de los niños con dificultades en el aprendizaje a través de un manual de juegos, de la Escuela Dr. Agustín Vera Llor

1.8. Objetivos Específicos de la Investigación.

- Instruir a directivos y docentes en el manejo adecuado de instrumentos de detección, valoración y diagnóstico de los educandos que necesitan fortalecer su psicomotricidad.
- Asesorar a la familia en el proceso de educación, fomentando la participación y colaboración en determinadas actividades del Centro Educativo.
- Proponer el manejo adecuado de la psicomotricidad de los estudiantes del primero de básica por medio de un manual que describa juegos y actividades lúdicas.

1.9. Límites de la Investigación

La investigación tiene sus límites con un enfoque psicológico acerca del desarrollo de la psicomotricidad a niños con dificultades en el aprendizaje en la escuela Dr. Agustín Vera Llor.

1.10. Identificación de las Variables

Variables Independientes:

La psicomotricidad y el juego lúdico.

Variable Dependiente:

Rendimiento escolar.

1.11. Hipótesis

Si se desarrolla la psicomotricidad y el juego lúdico mejorara el rendimiento escolar de los niños de 4 a 5 años con dificultades de aprendizajes

1.12. Operacionalización de las variables

Cuadro No.1

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
<p>Variable Independiente: La psicomotricidad y el juego lúdico.</p> <p>La psicomotricidad: La conciencia para realizar cualquier movimiento es la relación entre las funciones motoras del organismo humano y los factores psicológicos que intervienen en ellos, condicionando su desarrollo.</p> <p>Juego lúdico: Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.</p>	<p>Motriz Psicológico Pedagógico</p>	<ul style="list-style-type: none">• La Psicomotricidad• Motriz instrumental• Emocional – afectivo• Práxico - cognitivo
<p>Variable Dependiente</p> <p>Rendimiento escolar: El rendimiento escolar es alcanzar un nivel educativo eficiente, donde el estudiante puede demostrar sus capacidades cognitivas, conceptuales, aptitudinales, procedimentales y actitudinales.</p>	<p>Neurología</p>	<ul style="list-style-type: none">• Orientación espacial• Lateralidad

CAPÍTULO II

Fundamentación Teórica

2.1 Antecedentes Referenciales

Revisados los archivos de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte se encontraron los siguientes proyectos:

Las adecuaciones curriculares como estrategias para mejorar el rendimiento académico de los niños y las niñas que presentan problemas de aprendizaje en el área de matemática, lenguaje y literatura. Tutor: Lcda. Mónica Villao Reyes. 2012 – 2013.

Influencia de los juegos espontáneos y didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de primer ciclo. Tutor. Lcda. Jenny Benalcazar Arreata 1992 – 1993.

La actividad lúdica, como integrador del aprendizaje de la lecto – escritura de primero de educación básica 1998 – 1999. Tutor. Nancy Peña de Granado.

La importancia del juego en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de primero de básica 2004- 2005. Tutora. Dra. Delia Guerrero

La investigación que se va a realizar tiene nuevos enfoques Pedagógicos. A continuación se presentan las bases teóricas del estudio las cuales se desarrollan alrededor de los tópicos referidos a la Psicomotricidad y los juegos lúdicos como afectan en el rendimiento

escolar de los niños con dificultades del aprendizaje, como elementos esenciales en el presente trabajo.

2.2 Marco Teórico Referencial

Este capítulo busca contribuir con antecedentes, es decir con los estudios realizados sobre el tema de la psico-motricidad relacionados con la educación con niños de 4 y 5 años. De igual forma nos brinda un aporte significativo sobre el proceso cognitivo y en donde los infantes van desarrollando sus destrezas manuales a través de los juegos lúdicos.

El niño desde el momento que nace descubre con su propio cuerpo el mundo que le rodea, con conductas como el moverse, el observar, el manipular objetos, el balbucear, brincar, siendo estas capacidades las que le permitirán interactuar y conocer su entorno más cercano; este conocimiento, dependerá de los agentes externos que lo rodean.

Según (la Revista MUY INTERASANTE -2000 mencionado por el Dr. Menzano, 2010) menciona que : “Cada vez existen más evidencias de que para lograr ese mayor potencial madurativo no basta con contar con una buena base genética, sino que son de vital importancia las experiencias vividas, tanto lo cualitativo como lo cuantitativo”

Es decir que las experiencias juegan un rol fundamental para el desarrollo armónico del sujeto, cuando estas son complementadas con el área afectiva social, se hacen más enriquecedoras. De esta misma manera, dependiendo de las condiciones de vida que se encuentran pueden obtener experiencias ricas y variadas, a diferencia de otros niños carentes de oportunidades como aquellos desventajados culturalmente, con padres

de educación incompleta, padres ausentes o con poco acceso a los medios de comunicación dentro del hogar. Para complementar nuestro trabajo con un material científico, encontramos que en Guayaquil se realizó un trabajo de Estimulación Adecuada para niños y niñas desde 5 a 6 años edad, con el fin de desarrollar al máximo sus habilidades cognitiva, motrices y emocionales; obteniendo excelentes resultados en su aplicación.

Cabe resaltar que la información de este programa la obtuvimos en los recursos bibliográficos hallados en internet. En las instituciones de ámbito nacional, el INFA., ahora **MIES.**, organización muy valiosa encargada de dar asistencia técnica a los niños menores de seis años en todo el país, también ha brindado programas de estimulación adecuada a las madres comunitarias.

Según Juan Maget 1958, mencionado por Luis Arias 2010 menciona que: “El ser humano desde vida intrauterina se encuentra en constante movimiento y una de las necesidades vitales desde que nace es el ansia de movimiento o durante el transcurso de los primeros años, los niños son propulsados a aprender a través de una infinidad de experiencias basados en el movimiento, esta participación activa del niño y su tendencia innata a la adaptación son esenciales en la comprensión de la naturaleza: el mundo que lo rodea”.(Pg 85)

Podemos observar que a través del cuerpo el niño conoce el mundo de los objetos, siendo su propio cuerpo el primer objeto que asimila, conoce el mundo de los demás y se relaciona y apropia de su entorno, es el primero instrumento de aprehensión del mundo y de comunicación interpersonal, por lo que está íntimamente ligado al desarrollo motor, sensorial, neurológico y social. La educación psicomotriz en el campo educativo implica una educación del movimiento. Del movimiento de un cuerpo que está constituida por toda una estructura orgánicas y

psicológica, que se ubica y mueve en un espacio y tiempo propio y que se encuentra en constante interacción con el entorno.

A nivel de la educación inicial la educación psicomotriz se convierte en el núcleo fundamentad de la acción educativa, cuya finalidad es disciplinar la capacidad psicomotora del niño para lograr con éste una mayor confianza y seguridad en sí mismo, y un mejor dominio de su medio ambiente; por lo tanto; un máximo desarrollo de su independencia, autonomía y capacidad para valerse por sí mismo y afrontar con mayor éxito cualquier problema nuevo de aprendizaje, es decir, que tengan por si solos s las posibilidades de llegar, mediante una conducta independiente, a decisiones propias

Psicomotricidad

Según (Huguette Bucher, 1985 mencionado por Andrea López, 2011) manifiesta que:

La psicomotricidad pretende estudiar los elementos que interviene en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivos motrices, hasta la representación simbólica, pasando por las organizaciones corporales y la integración sucesiva de las coordenadas espacio temporales de la actividad. (pg. 212)

Haciendo referencia a esta variable, se considera que la psicomotricidad estudia los elementos que intervienen en el desarrollo motriz y psicológico de los niños y niñas. De acuerdo al criterio de varios autores, la psicomotricidad es la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo-motricidad- así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizarán los movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global.

Según (AJURIAGUERRA, 1991 mencionado por Aguija, 2010) “El aspecto psicomotriz dependerá de: La forma de maduración motriz-en el sentido neurológico”. (pg. 142)

Se puede decir que la forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plano:

- Rítmico
- Constructivo
- Espacial iniciado en la sensorio motricidad
- La maduración de la palabra
- Conocimiento perceptivo,

El niño descubre el mundo de los objetos mediante el movimiento, pero el descubrimiento de los objetos tan solo será válido cuando sea capaz de coger y dejar con voluntad, cuando haya adquirido el concepto de distancia entre él y el objeto manipulado y cuando éste objeto ya no forme parte de su actividad corporal.

Por consiguiente de objeto acción pasa a ser objeto experimentación. La psicomotricidad sería el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivos-motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto en el ámbito práctico como esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la motricidad fina en la etapa Infantil. En síntesis, pues, la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras.

- Dominio del espacio
- Dominio del tiempo

- Organización del esquema corporal
- Lateralidad.

Aunque se hable de globalidad, se puede estimular una sola área, la que esté menos madura, dándole elementos de referencia para que se pueda integrar en la totalidad del proceso.

La afectividad y la maduración personal del niño serán el punto de apoyo de toda esta planificación

Dimensiones de la psicomotricidad

Según (Wallon 1962, mencionado por Matt Peatse 2010) menciona que:

Dimensiones son la realización psicomotriz y la construcción del cuerpo que interesa a la psicomotricidad “conforma tres dimensiones, una de las cuales puede ser fuente de perturbaciones en su desarrollo y, por lo tanto, punto de partida de una intervención reeducativa o terapéutica (pg. 25)

Estas 3 dimensiones se designan así:

- Motriz-instrumental
- Emocional-afectivo
- Práxico-cognitivo

A) Motriz- Instrumental:

La motricidad primaria dominada por los reflejos arcaicos, encuentra la posibilidad de tomar un carácter instrumental.

Wallon 1962 mencionado por Matt Peatse 2010 dice: “se trata de la maduración de la función. Motriz, que es una función. Instrumental... que provee de medios para que el organismo actúe sobre el mundo que lo rodea” (Pg8). La motricidad se transforma en “instrumental” porque pasa a

tener una intención y sentido. Este movimiento que se hace instrumental permite la integración de las diferentes. Partes del cuerpo en un todo que denominamos esquema corporal.

Estas adquisiciones motrices pueden separarse en:

- De coordinación dinámica general: caminar, correr, trepar, lanzar objetos, entre otros.
- Coordinación dinámica manual: coordinación óculo-manual o viso-digital: enhebrar, escribir, recortar, etc.

Esta construcción del cuerpo que llamamos motriz-instrumental está más sometida a la maduración neurológica.

Emocional- Afectivo:

Referido genéticamente a la vida orgánica. Para la concepción walloniana, la emoción no es ajena al organismo y “tiene siempre como condición fundamental las variaciones en el tono de los miembros y de la vida orgánica”. La emoción posee una ligazón con el organismo, con las respuestas primarias del organismo frente al medio. Pero en la definición. De la R.A.E. de Emoción: estado de ánimo producido por impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos que con frecuencia se traduce en gestos, actitudes u otras formas de expresión.

Afecto: está en relación estrecha con el cuerpo, articulador del psiquismo y el organismo. Los afectos poseen un valor dentro de un sistema simbólico, con un distanciamiento de la vida orgánica. Pero en la definición. De la R.A.E. de Afecto: cualquiera de las pasiones del ánimo: ira, amor, odio, entre otros.

Práxico-cognitivo: para la realización de lo motriz- instrumental se requiere un dominio de las relaciones espaciales. Al niño le exige un ajuste de sus movimientos en relación con los objetos situados en el espacio.

Esos movimientos que ocurren en un espacio, requieren relaciones temporales, es necesario organizarlos para cumplir con una finalidad. No se trata de cualquier movimiento. En esta dimensión se incluyen: conocimiento del propio cuerpo a través de las experiencias. Sensorio motrices y perceptivo-motrices, la posibilidad que tiene el niño de nombrar sus segmentos corporales, de discriminar derecha-izquierda en él y los otros, y de accionar ante un pedido en las orientaciones arriba-abajo, adelante-atrás, costado-costado.

La praxis íntimamente ligadas al campo del aprendizaje y de la cognición, involucran al pensamiento y a la acción.

Estas 3 dimensiones son complementarias en su desarrollo y explican la globalidad en el sujeto.

Una perturbación en el desarrollo que corresponda a una de estas dimensiones no debería solamente ser recuperada a través de ejercicios programados dirigidos a compensar una función no desarrollada; esto fijaría al sujeto a su aspecto disfuncional.

La intervención de la psicomotricidad se basa en ofrecer un espacio y un tiempo para que el niño ponga en juego sus capacidades de elaboración y resolución de obstáculos, recuperando el placer y el poder del movimiento a través del juego corporal y de los diferentes actos donde el cuerpo está presente.

Bases Científicas de la Educación Psicomotriz

Aspectos Neurológicos de la Educación Psicomotriz.

En una elemental simplificación, pueden distinguirse tres sistemas que intervienen en la regulación de esa vida vegetativa y de relación.

El sistema nervioso cerebro-espinal

Que da lugar a la vida de relación y se encarga de suministrar motilidad al organismo. Además, en el órgano fundamental de este sistema (el cerebro) tienen su centro fenómenos y procesos de la denominada vida psíquica consciente: percepción, atención, memorización, cognición, entre otros.

Los sistemas nerviosos simpático y parasimpático

Centros la regulación y coordinación de la vida vegetativa: circulación, respiración, nutrición, entre otros.

El sistema endocrino

Que interactúa con los dos anteriores, manteniendo el equilibrio hormonal del organismo. Estos tres sistemas están conectados entre sí, a nivel mesencefálico, es decir, por debajo de la zona de conciencia de la corteza cortical. Al mesencéfalo le llegan las "ondas" sensitivas y cenestésicas (posturas, movimientos, equilibrio, orientación...), pero el intercambio de información entre el mesencéfalo y el córtex no es constante. Esto repercute en los actos de las personas de tal forma que cuando el córtex ha recibido, en conexión con el mesencéfalo, una información, reacciona ante ella de un modo consciente, pero cuando esto no ocurre permanece

en el inconsciente, por ejemplo, en el control de procesos digestivos o en los reflejos automáticos.

Según VYGOTSKY 1960 mencionado por Adonis Paredes (2010), menciona:

Que la relación entre el movimiento y la mente. El paralelismo funcional entre el aspecto neurológico y el aspecto psicológico es indudable y viene siendo estudiado por la psicobiología, ya que su influencia en el campo educativo psicomotor dentro de la Educación es notable.

Podemos decir que la psicología hace ver la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un modo de "relaciones simbióticas", deteniéndose ante la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo. La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico, y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes.

En lo cual se marca una doble acción educativa sobre el sujeto, considerado éste en su doble vertiente individual y social. Y es en el sentido o nivel psicomotor en el que se aporta la necesidad del movimiento en la Educación. Por su influencia en el desarrollo general y porque lo el paso previo hacía el pensamiento conceptual. El movimiento es el medio de expresión de la Vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañarlas representaciones mentales.

Los períodos evolutivos que coinciden en la educación con el nivel inicial son:

a) Estadio de impulsividad motriz:

Gestos sin intencionalidad, agitación corporal, descontrol, imprecisión, entre otros, ante cualquier tipo receptores sensoriales, articulares y cutáneos del miembro requerido; ya que el niño busca descubrir nuevas posibilidades de movimiento en su cuerpo, para mejorar la coordinación y precisión de sus actividades motrices, las que mismas que se dan a través de la motricidad gruesa y motricidad fina.

b) Lateralidad:

Empleamos el término lateralidad para referirnos al predominio o dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro. En virtud del cruce de las vías motoras piramidales, las personas que usan con mayor destreza la mano derecha tienen por hemisferio dominante el izquierdo, en lo que se refiere a las actividades motóricas manuales. Y viceversa para los que la poseen en la mano izquierda. De todas formas no todas las funciones dependen del hemisferio dominante.

Hasta aquí nos venimos refiriendo a la motricidad, pero es importante reseñar que la lateralización no sólo afecta a lo motórico, sino a lo sensorial (vista, oído).

La lateralización de funciones no se manifiesta hasta los tres años; en este momento empieza a aparecer preferencia por una de las manos, pero no se consigue una dominancia cerebral hasta los cinco o seis años.

Las áreas del lenguaje se encuentran, en la mayoría de los Individuos, en el hemisferio izquierdo, tanto si se posee más habilidad motriz con la mano derecha, como con la izquierda.

Puede no ser la dominancia igual para todas las actividades. Podemos tener una mayor precisión visual con el ojo izquierdo, mayor habilidad con la mano derecha y con el pie izquierdo disparar con más fuerza.

Hablaremos de lateralidad de ojo, mano y pie; clasificando en:

- Diestros totales: en habilidad de ojo, mano y pie (dominancia del hemisferio izquierdo del cerebro).
- Zurdos totales: en habilidad de ojo, mano y pie (dominancia del hemisferio derecho del cerebro).
- Ambidextra: en habilidad de ambas manos por igual. Son muy pocos los casos de ambidextros reales.
- Lateralidad cruzada: habilidad manual contraria a la del ojo, por ejemplo: ojo zurdo, mano diestra.

Orientaciones Metodológicas para el desarrollo de la actividad Psicomotriz

El Niño y el Movimiento

Todo en el ser humano corresponde a una unidad. El cuerpo y la mente nacen juntos se desarrollan en común. Así también el desarrollo psicomotor va intrínsecamente ligado al desarrollo cognitivo, al social y al emocional. La psicomotricidad está relacionada con aquellas manifestaciones; conductuales que precisan de una coordinación neuromuscular que se produce como resultado del movimiento.

Entendemos que es el dominio de las diferentes partes del cuerpo con un control coordinado de cada uno de los. La Psicomotricidad, considerada globalmente, no es sólo el ejercicio muscular sino que existe una relación psíquica (relativa a la mente) y a la función motriz, Esta actividad del

movimiento reflejo y espontáneo, debe conllevar asociado un acto volitivo intencional.

La Actividad Psicomotriz

La educación psicomotriz se imparte a través de actividades orientadas tanto al desarrollo orgánico motor a la estructuración del esquema corporal al desarrollo de las habilidades manuales como a través de las actividades orientadas al desarrollo intelectual, emocional y social del niño y niña lo que permitirá alcanzar una toma de conciencia de sí mismo y del mundo en que se mueve.

Los niños se expresan en las diferentes actividades por medio del movimiento en ocasiones espontáneas y en otras sistemáticamente inducidos, es importante preservar esa necesidad de movimiento de todo niño, ese deseo de acción que le permite en gran medida ser, creativo.

Las actividades que realiza el educando en el centro educativo inicial, representan, un medio valioso para lograr una educación creadora e integral, estas se valen del movimiento, que es el lenguaje más espontáneo, para expresarse y comunicarse con los demás, buscando nuevas actitudes comportamientos frente al proceso de cambios que vivimos.

Posibilidades Motrices en Niños de 5 años de edad

El periodo que transcurre en los 5 años es una etapa de consolidación motriz; se produce una meseta, una reorganización y clarificación motoras con un caudal de nuevas experiencias y posibilidades de movimiento muy superior a las edades anteriores.

El niño de 5 años es exacto y preciso, busca la buena forma del movimiento, le interesa dominar racionalmente su cuerpo y sus movimientos a pesar de la globalidad y sencillez de éstos. Su sistema nervioso presenta un equilibrio y maduración notables que en total relación con su desarrollo intelectual le permiten relacionarse adecuadamente con su medio y dominarlo en forma concreta y realista.

El movimiento es económico y eficaz y combina distintas formas básicas y destrezas, siempre que haya sido incorporada con anterioridad. Corre a una buena velocidad y con técnica apropiada; esquiva y cambia de dirección bruscamente; es capaz de esperar y reaccionar con prontitud cuando debe eludir a un perseguidor; se orienta con rapidez en el espacio. Coordina bien su alto con carrera previa, tanto en largo como en alto, aunque no domine técnicamente sus brazos y los movimientos. Lanza con puntería y regula potencia.

Puede recibir una pelota grande en sus brazos con relativa seguridad. Es capaz de acoplar una recepción con un envío inmediato, inclusive puede combinar la carrera con el lanzamiento a pesar de la poca eficacia de la culminación del gesto: generalmente se detiene antes de lanzar o lo hace indiscriminadamente mientras corre sin posibilidad de transmitir el impulso correcto.

Trepa con seguridad y mayor velocidad, se suspende y balancea en distintos aparatos dominando su cuerpo de manera sorprendente (fundamentalmente lo referente a sus desplazamientos sobre alturas considerables). Está preparado para integrarse en juegos grupales de carácter masivo.

Enseñanza-aprendizaje

Ha sido progresivo en las edades anteriores, puede participar en juegos de reglas simples, con dos o más consignas. Reacciona eficientemente ante las distintas frases y situaciones de un juego. Desde el punto de vista psicomotriz, es muy importante a nuestro entender no sólo analizar y enumerar las conductas motrices observables, sino también estudiar las características de la percepción infantil y de la estructuración a nivel nervioso superior del espacio, el tiempo, los objetos y su propio cuerpo, lo cual condiciona en gran medida la psicomotricidad del niño.

La Psicomotricidad y La Educación Inicial

Según (Elizabeth Hurlock ,1992 mencionado por la Dra. Sandoval 2012.) Menciona que: “La Psicomotricidad es la disciplina que estudia al cuerpo en movimiento interactuando con el psiquismo. Este cuerpo, producto del atravesamiento del organismo del recién nacido por el campo del lenguaje es sede de sensaciones, afectos, historia, expresiones”. (Pg 39). Se puede decir que el niño pequeño se expresa por gestos y toda la comunicación con los otros es a través del movimiento. Esta comunicación esencialmente motriz dura toda la primera infancia y evoluciona desde una manifestación descontrolada y difusa de todo el cuerpo a unos niveles de autocontrol, cada vez mayores.

Los diversos recursos que aporta la Psicomotricidad para el docente de Educación Inicial como herramientas para promover y estimular con la planificación de actividades el desarrollo psicomotor e integrar su propio cuerpo en movimiento en la práctica pedagógica como un instrumento al servicio de la comunicación y el aprendizaje.

Importancia de la Educación Psicomotriz en la edad de 5 a 6 años.

De acuerdo con Elizabeth Hurlock ,1992 mencionado por Dr. Sandoval, 2012: “La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo”. La Educación Psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

- Propicia la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- Fomenta la salud mental: El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

Motricidad y afectividad.

De acuerdo con, Pierón, 1968 mencionado por el Lic. Roy Torres, 2010 menciona que:

La motricidad es el conjunto de los ademanes merced a los cuales se ordena una acción. La afectividad, es el conjunto de reacciones psíquicas del individuo ante las situaciones ocasionadas por la vida, es decir los contactos con el mundo exterior y modificaciones interiores del organismo” (pg. 78).

Se puede observar que Pierón distingue los estados psíquicos inmediatos, no analizables que caracterizan sus sentidos y que llamados afectos son los aspectos más elementales de la afectividad.

Pierón, los reduce a tres lo interesante, lo agradable y lo desagradable. Son estas las tres maneras primitivas de experimentar las cosas que caracterizan afectivamente el sentido de una reacción. “El niño es un ser que se debe, se puede y se deja orientar”. Al educador le toca construir y dirigir teniendo en cuenta que entre todas las posibilidades del niño, una de las más ricas es su emotividad y que si es bien orientada, puede llevarlo a conquistas muy elevadas.

Dentro de esta teoría de destaca mucho la motricidad fina ya que tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como:

- Coger
- Examinar
- lanzar
- recortar.
- Vestirse
- desvestirse

- asearse
- Modelados con materia diferente
- Pintar: trazos, dibujar, escribir.²³
- Tocar instrumentos musicales.
- Trabajos con herramientas: soltar - apretar - desarmar - punzar - coser - hacer bolillos.
- Juegos: canicas - tabas - chapas - cromos - imitar - hacer pitos. □
- Bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc.
- Otras acciones diversas.

Por tanto, el concepto de motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina.

Se trata de estudiar una conducta motriz humana orientada hacia una tarea tan educativa como la de escribir. La escritura representa una actividad motriz común que requiere el control de esos movimientos, regulados por los nervios, músculos y articulaciones del miembro superior.

Está asociada a la coordinación viso-manual. La escritura requiere la organización de movimientos coordinados para reproducir los ológrafos propios de las letras que deseamos escribir. Requiere el dominio de elementos: conceptuales, lingüísticos y motores. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia, de las vivencias y referencias espacio temporales, y del conocimiento.

El control requiere conocimiento y planificación para la ejecución de una tarea, al igual que equilibrio en las fuerzas musculares, coordinación y sensibilidad natural.

La actuación manipulativa comienza desde los primeros momentos de vida, con el reflejo prensil.

El niño coge objetos y a través de esa acción estimula los receptores táctiles y la manipulación como actividad del niño se da en todo el manejo de las cosas, los trabajos con arcilla, modelado de ceras, plastilinas, amasamientos, presiones sobre pelotas de espuma, adaptaciones a las pelotas de juego, en la utilización de los instrumentos musicales, al dibujar, escribir, recortar, juegos de canicas, de tabas, de chapas, de platillos, tareas de autonomía propia como lavarse, comer, vestirse, entre otros.

El proceso de aprendizaje consciente en el acto del dibujo y la manipulación con la materia plástica". Ha realizado interesantes investigaciones con niños de seis meses en adelante y describe la importancia que tienen las actividades de trabajo en el aula y la influencia sobre el proceso de maduración en el niño.

- Interpretación basada en resultados.
- La creación de un acto no es algo pre-dado, sino que es algo construido.
- Parte de la interacción entre el sujeto y el objeto. Destaca el carácter interactivo de los sistemas de actuación.
- Se apoya en la existencia de una conciencia primaria desde la que se originan diversos impulsos de actuación, por los que en el sujeto se genera un interés por conocer y mejorar.
- Considera los procesos conscientes como parte esencial del acto para integrar la conciencia primaria con una conciencia de orden superior.

El sistema cenestésico registra el movimiento por medio de los receptores en manipulación con la materia plástica los músculos, tendones y articulaciones, que facilitan información respecto al movimiento de los diferentes segmentos corporales” En todos estos trabajos se activan los sentidos kinestésico, táctil, visual. Estos sentidos, a veces, están vinculados entre sí y actúan interactivamente con los sistemas de actuación. En el trabajo manual, el sistema táctil tiene gran responsabilidad en la información. Depende de los receptores de la piel.

- Contacto simple;
- Presión palmar e inspección; y
- Formación de copias motrices exactas de los objetos, mediante su inspección táctil precisas".

En un detallado estudio sobre la actividad manual plantea que, a medida que los niños establecen contacto con objetos por medio de sus manos, pasan por tres fases generales La actividad manipulativa es tan importante, que buena parte de la conducta humana está basada en la manipulación. Todas las referencias orientadas a la medición de la fuerza en los niños están referidas a la fuerza prensil de las manos. Incluso la misma formación de la voluntad pasa por esta constancia de trabajos manuales.

Dentro de esta actividad óculo manual se distingue lo que es destreza fina y destreza gruesa. La destreza fina está basada en los movimientos de la pinza digital; la destreza gruesa abarca los movimientos más globales del brazo en relación con el móvil que manejamos y donde generalmente hay desplazamiento e intervención de la motricidad general.

La trascendencia del desarrollo y dominio manual en relación con los aprendizajes escolares es defendida por todos los educadores y psicólogos estudiosos del movimiento.

JUEGOS LUDICOS

A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

Respecto del origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás, aproximadamente, las primeras referencias hablan del año 3.000 A.C.

Un juego para ser reconocido como tal deberá observar varias características, entonces, para poder reconocer sin dudas cuando estamos frente a un juego y cuando no lo estamos, será importante tener en cuenta estas condiciones que lo definen: es libre, su realización provoca placer, sí o sí implica actividad, aunque está más vinculado a la infancia, el juego puede ser practicado en cualquiera de las otras etapas

de la vida, es innato, organiza las acciones que lo contienen de manera específica y propia, permite aumentar el conocimiento de una realidad, al niño lo ayudará a plantarse más firmemente en la vida, favorece el proceso de socialización, presenta reglas que deben ser aceptadas sí o sí por quienes participan, es integrador, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad.

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Es por ello, que permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

De lo anterior se desprende el hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual, introduciendo métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca como elementos básicos para el desarrollo del proceso educativo formal a nivel preescolar como institución encargada del mismo.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9).

El autor Pavey (1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar". (P. 25).

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría.

Por otra parte, algunas investigaciones se han abocado al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas. Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias del las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según Núñez de A. (2000), afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo.

Sin embargo, Platón (427- 348), citado por la autora plantea ya varios postulados de lo que hoy en día es educar a través de la actividad lúdica. Decía Platón que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y

que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

Asimismo, Platón indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Pensaba que esto producía daño en la formación del niño y el joven. En cuanto al pensamiento matemático ya Platón introduce la enseñanza de esta ciencia a través de actividades lúdicas y aplicaciones educativas.

Más tarde los Egipcios romanos, mayor y otras comunidades de la antigüedad, utilizaban el juego como herramienta de enseñanza a las generaciones más jóvenes y como instrumento de recreación. Las primeras muñecas de trapo conocidas proceden del alto Egipto. De igual forma Sarazanas y Bandet, (1972), acotan la arcilla ha servido para moldear muñecos y carritos cuyo origen se remonta al mundo griego y romano. Igualmente se ha encontrado figuritas de soldados, caballos y canicas (metras) que se cree tengan la misma procedencia.

En la Grecia antigua, los primeros años de su vida se dedicaban al juego y a la recreación. El juego se podía imaginar como una actividad lúdica que enseña al niño a manejar su energía vital, descubrir y disciplinar sus reacciones motrices e imitar lo que el adulto hacía. Los autores precitados expresan sin embargo, que la actividad lúdica era considerada banal y poca seria.

Del mismo modo, con el cristianismo, el juego adopta la consideración de profano e inmoral y desprovisto de todo significado. Es después del siglo XVI que el juego educativo adquiere importancia y es retomado por humanistas y, básicamente, colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la

geometría y la aritmética. Comenio (1592-1671) citado por Montenegro (2000), resume su método de enseñanza en la que llamó método natural: naturalidad, intuición y auto-actividad, que no es otra cosa que respetar las leyes naturales, el desarrollo del niño, fomentando su curiosidad por el entorno en general. El juego se constituyó así en elemento básico de esta postura filosófica de la educación.

Dentro de esa marca el inglés John Lohn Locke (1632- 1704), acentuó la necesidad de las experiencias sensoriales en el aprendizaje natural del niño, para él, el niño es una tabla rasa que va llenando cada momento de su experiencia personal con todo aquello que le provee su medio. De esta forma, la actividad lúdica debe guiar ese proceso en la consecución de un aprendizaje adecuado de pautas y normas sociales acordes a su momento histórico, todo ello a través de la observación y la experimentación.

Por otra parte Montenegro (2000), hace referencia a Jean Jorgues Rousear en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas

sociales.

El norteamericano Sewey (1859-1952), citado por Núñez de A. (2000), con su obra impulsa aún más esta posición pedagógica. Para él los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados. Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que "El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses" (p. 15).

Al respecto Montessori y otros (1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la "casa de los niños" en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económico. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones

Rendimiento escolar

En la sociedad la educación del hombre ha sido un tema de mayor preocupación e interés para ésta y sobre todo en la actualidad, puesto que por medio de la educación el hombre y por consiguiente la sociedad va a poder tener un desarrollo en diversos ámbitos como el económico, político, social y educativo (Ruiz, 2002).

Es por eso que se debe de tener claro lo que implica el hablar de rendimiento escolar y es así como se debe tener muy claro que éste no es un sinónimo de capacidad intelectual, aptitudes o competencias (Torres, 2006), éste va más allá de ello, en el cual están involucrado diversos

factores que van a influir en el rendimiento ya sea de forma negativa o positiva, es así como podemos decir que el Rendimiento escolar es el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro, 1998), en el cual no se pretende ver cuánto el alumno ha memorizado acerca de algún tema en concreto, sino de aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta el estudiante.

Es así que el rendimiento escolar según Cortés (s.f.) lo define como:

“Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud.”

Por su parte Retana (s.f.) lo define como el “nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa”.

Tomando de referencia cada uno de las definiciones de cada autor sobre el rendimiento escolar, podemos decir que en el rendimiento escolar es un nivel en el cual se mide con un valor numérico y que dentro de este se ven inmersos distintos factores que van a intervenir.

Siendo de esta forma, en nuestro sistema educativo actual, el rendimiento académico se mide mediante un valor numérico que va desde 0 a 10 y que son las calificaciones y estas a su vez se obtienen mediante exámenes, trabajos, observación del maestro, entre otras herramientas que se utilizarán para medir el rendimiento escolar del estudiante.

Finalmente se mencionará a Ruiz (2002, p. 52) que dice al respecto:

“El rendimiento escolar es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto”.

Debe señalarse que, la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las actividades que programa el educador para "ganar" la atención del alumno.

Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de actividades lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y

social; es decir, su desarrollo integral.

Por ende, se plantean las actividades lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y Psicología Infantil (2000) al afirmar:

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza. (p. 21)

Se desprende de este planteamiento, la importancia que tiene para la conformación psicomotora y social del niño o niña la realización de actividades lúdicas y está la escuela consciente de sus características particulares llamada a proporcionarles a través de las diferentes unidades curriculares.

Específicamente, en el nivel preescolar, ha sido motivo de preocupación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes brindar a los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea.

Es por eso que, propone a través de sus programas, actividades para satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social,

inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar, las cuales el Ministerio Popular para la Educación (2007), hace la siguiente especificación:

El niño de 3 a 6 años: es mucho más ágil, amplía su campo de relación afectiva, usa sus manos en tareas refinadas, inicia la socialización, hace preguntas y emite opiniones, tiene un vocabulario muy amplio, aplica sus conocimientos en la solución de problemas, es capaz de organizar los objetos atendiendo criterio: tamaño, color..., además de que aumenta su autoestima, autonomía y su capacidad para interactuar con los demás. (p. 32)

Es en resumen, el niño y la niña en edad de 4 a 5 años un ser cargado de emociones, hiperactivo, ansioso de realizar actividades por lo que se hace necesario que el docente tenga a mano herramientas didácticas que satisfagan resultando las actividades lúdicas las más adecuadas al ubicar al educando en su ambiente natural ya que generalmente estos requieren de mucha actividad física, especialmente aquellos que se realizan al aire libre, los cuales, resultan ser sus favoritos porque involucran actividades como correr, saltar, tironear y cualquier otro ejercicio corporal que suponga gran empleo de energía.

Además, de conocer las características del niño o niña, el docente debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral, planteamiento que reafirma Pellicciota citada por Zielinski (2000), al señalar: "El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias, es definitiva

una actividad creadora". (p. 430)

Hechas estas consideraciones, puede suponerse entonces que el empleo de actividades lúdicas con niños o niñas en edad preescolar, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas que van madurándose a través del tiempo por el paso a las subsiguientes etapas de la vida e involucran la interacción de varios aspectos como lo físico, cognoscitivo, social y lo relacionado a la personalidad, tal como lo plantean Papalia y Wendkos (1999), al referir que estos aspectos: "Se superponen e interactúan a lo largo de la vida, ya que el desarrollo de uno de ellos afecta el desarrollo de los otros". (p. 48) Con lo cual, se infiere que difícilmente pueda asumirse el estudio aislado de uno de ellos sin considerar los otros, más aun cuando se trata del trabajo con niños de preescolar.

Obviamente, que la puesta en práctica de este tipo de actividades, requiera de la buena intención del docente, la adecuada preparación y el fortalecimiento de sus saberes pedagógicos, lo cual se convierte en una vía expedita hacia la consecución exitosa de los objetivos planteados, y ello contempla un real y claro conocimiento escolar para tratar en la medida de lo posible de ofrecer al alumno situaciones reales que le sean familiares y le resulten atractivas.

Del mismo modo, debe el docente tener claro conocimiento cual es el alcance la utilización de actividades lúdicas dentro de la planificación escolar, a tal efecto Woolfolk (1999), plantea:

El juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la

gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura. (p. 85)

Postura con la cual, se evidencian claramente importantes ventajas que favorecen la adquisición de aprendizaje significativo en el infante, a través del juego o actividades lúdicas en el preescolar, los cuales deben ser considerados por el docente al momento de estructurar la planificación de las actividades en el aula de clases.

Es importante señalar, que aun con el conocimiento de la importancia que tiene el juego para un niño o niña en edad preescolar y los efectos positivos que este puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos, no se trata de convertir el aula en una "sala de juegos" sino de aprovechar la siempre favorable disposición del niño hacia las actividades lúdicas para orientar, con base en sus necesidades e intereses individuales, el objetivo propuesto.

Para ello, se hace necesario que el docente conozca que tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado que permita la puesta en práctica de un modelo educativo, verdaderamente contextualizado, atractivo, integrador, centrado en el niño, además de asegurar la participación de todos los factores relacionados con su formación para la vida y por ende para su desarrollo integral.

Resulta entonces, de trascendental importancia para el docente de asumir con verdadera responsabilidad su papel en la formación del niño o niña en este nivel, dándole la oportunidad de satisfacer sus necesidades e intereses a través de experiencias, situaciones y actividades que le permitan su desarrollo integral, lo preparen para vivir en sociedad y estimulen sus habilidades y potencialidades; cumpliendo así con uno de los principales fines de la educación preescolar establecidos en el Currículo Básico Nacional del Nivel de Educación Inicial (2005), como: "Proveer a los niños con experiencias de naturaleza cognitiva, psicomotriz, lingüística, social y emocional que enriquezcan su vida y faciliten el desarrollo pleno de sus potencialidades en las diversas áreas de su personalidad, así como en los aprendizajes posteriores". (p. 53)

En este sentido, se abre una ventana para consolidar este fin y darle mayor sentido al rol del docente a través de la utilización de las actividades lúdicas ya que como lo expresan Craig, y Woolfolk, (1999), donde el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y divertirse, de expresar su exuberancia natural, de ensayar el cambio por el valor intrínseco de este, de satisfacer su curiosidad, de explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo. Cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindando muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.

Planteamiento con el cual, se ratifica lo expuesto anteriormente creando la expectativa de generar situaciones en las que a través de realización de actividades lúdicas se estimule el desarrollo integral de los niños o niñas del Preescolar con la participación efectiva de los padres, docentes y la comunidad en general para la adecuada contextualización de la planificación escolar que garantice el logro de los objetivos previstos.

Desde comienzos del siglo actual, se ha producido un cambio radical en las actitudes hacia fundamentación teórica. Los juegos como resultado de estudios científicos saben cómo pueden contribuir al desarrollo de un niño o niña. El juego según Montenegro (2000):

Es el medio natural de expresión que utiliza el niño. A través de él expresa sus sentimientos, ideas y su mundo interior, a la vez que establece el contacto con personas y objetos de su entorno, actividad ésta que lo ayudara a comprender e interpretar todo lo que le rodea (p. 62).

Un niño o niña en edad preescolar pasa prácticamente el día ocupado en sus juegos; pero también se encuentra en período en el que ya puede ir adquiriendo una serie de hábitos y destrezas sobre los que se apoyará, más adelante, su escolaridad.

Asimismo, a través del juego va encontrando el niño o niña muchos elementos que estimulan su actividad verbal; la misión del adulto consiste en aprovechar cualquier oportunidad para fomentarlos: invitándole a que, por ejemplo, haga hablar a sus títeres o muñecos, imite conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, represente la visita del doctor, organice una tienda en la que pueda nombrar los artículos y representar los papeles del vendedor y el comprador, entre otros. Estos juegos de imaginación e imitación estimulan su desarrollo intelectual y su lenguaje para el aprestamiento lector.

A partir de estas actividades coordinadas, la interacción social se desarrolla rápidamente y se vuelve mucho más compleja, de tal manera que desde edades tempranas las interacciones sirven de estructuras básicas de la distribución del tiempo rítmico y recíproco de la comunicación social, permitiendo al infante aprender las primeras reglas de la comunicación.

Al mismo tiempo Piaget, citado por Montenegro (2000), el juego "consiste en respuestas repetidas simplemente por el placer funcional" (p. 308). De igual forma Clapared (S/F), ha tratado de definir el juego a través de interpretaciones variadas a las que ha denominado "teorías sobre el juego", las cuales aportan aspectos significativos en relación a esta actividad infantil, entre las cuales se encuentran: la teoría del descanso o recreación considera el juego como actividad "anti estrés", es decir, liberadora de problemas o descanso. Algo así como recrearse luego de trabajar. La segunda teoría habla del exceso de energía, considera al juego como una actividad empleada por el niño para "quemar energías" que acumula y que no puede liberar en actividades cotidianas.

Del mismo modo, la teoría del ejercicio preparatorio, explica el juego como ejercicio de preparación que hace el niño o niña de manera de ir aislando poco a poco las acciones y actividades propias del adulto; por ejemplo, el juego simbólico con el cual imita al adulto en muchas de sus actividades.

Tipos de Actividades Lúdicas

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según Matos (2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez

que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según Hurlock (2000), desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos

y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Dentro de este mismo enfoque, la autora precitada señala las etapas en el desarrollo de las actividades lúdicas como sigue a continuación: hasta que los bebés tienen cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos

para bebés".

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

Rol del Educador

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos,

se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

En este mismo orden, enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.

Resulta oportuno, hablar sobre permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los

juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

En este sentido, se ha de enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias.

En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían.

También, es necesario reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni

ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.

En esa misma vertiente, el docente ayudará a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.

De igual manera, respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.

Por otro lado, no reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña", estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.

Por ello necesita observar el juego de los niños o niñas, para poder seguir

la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor. Por último, fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite a las familias establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes.

Los problemas de aprendizaje afectan a 1 de cada 10 niños en edad escolar. Estos problemas pueden ser detectados en los niños a partir de los 5 años de edad y constituyen una gran preocupación para muchos padres, ya que afectan al rendimiento escolar y a las relaciones interpersonales de sus hijos. Un niño con problemas de aprendizaje suele tener un nivel normal de inteligencia, de agudeza visual y auditiva.

Es un niño que se esfuerza en seguir las instrucciones, en concentrarse y portarse bien en su casa y en la escuela. Su dificultad está en captar, procesar y dominar las tareas e informaciones, y luego en desarrollarlas posteriormente. El niño con ese problema simplemente no puede hacer lo mismo que los demás, aunque su nivel de inteligencia sea el mismo.

Cómo detectar problemas de aprendizaje en los niños

El niño con problemas de aprendizaje específicos presenta patrones poco usuales, a la hora de percibir las cosas en el ambiente externo. Sus

patrones neurológicos son distintos a los de otros niños de su misma edad. Sin embargo, tienen en común algún tipo de fracaso en la escuela o en su comunidad.

Cuando un niño tiene problemas para procesar la información que recibe, le delata su comportamiento. Los padres deben estar atentos y observar las señales más frecuentes que indican la presencia de un problema de aprendizaje:

- Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones.
- Problemas para recordar lo que alguien le acaba de decir.
- Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras, etc. Puede presentar tendencia a escribir las letras, las palabras o los números al revés.
- Falta de coordinación al caminar, hacer deporte o llevar a cabo actividades sencillas como sujetar un lápiz o atarse el cordón del zapato.
- Facilidad para perder o extraviar su material escolar, libros y otros artículos.
- Dificultad para entender el concepto de tiempo, confundiendo el "ayer", con el "hoy" y/o "mañana".
- Tendencia a la irritación a manifestar excitación con facilidad.

Características de los problemas de aprendizaje

Los niños que tienen problemas del aprendizaje con frecuencia presentan, según la lista obtenida de *When Learning is a Problem/LDA (Learning Disabilities Association of America)*, características y/o deficiencias en:

Lectura (visión) El niño se acerca mucho al libro; dice palabras en voz

alta; señala, sustituye, omite e invierte las palabras; ve doble, salta y lee la misma línea dos veces; no lee con fluidez; tiene poca comprensión en la lectura oral; omite consonantes finales en lectura oral; pestañea en exceso; se pone bizco al leer; tiende a frotarse los ojos y quejarse de que le pican; presenta problemas de limitación visual, deletreo pobre, entre otras.

Escritura Invierte y varía el alto de las letras; no deja espacio entre palabras y no escribe encima de las líneas; coge el lápiz con torpeza y no tiene definido si es diestro o zurdo; mueve y coloca el papel de manera incorrecta; trata de escribir con el dedo; tiene un pensamiento poco organizado y una postura pobre.

Auditivo y verbal El niño presenta apatía, resfriado, alergia y/o asma con frecuencia; pronuncia mal las palabras; respira por la boca; se queja de problemas del oído; se siente mareado; se queda en blanco cuando se le habla; habla alto; depende de otros visualmente y observa al maestro de cerca; no puede seguir más de una instrucción a la vez; pone la tele y la radio con volumen muy alto.

Matemáticas El alumno invierte los números; tiene dificultad para saber la hora; pobre comprensión y memoria de los números; no responde a datos matemáticos.

2.3. Marco legal

Constitución del Ecuador

La constitución nos refiere a todas las leyes que respaldan nuestra investigación dándole la obligatoriedad y legalidad del caso.

Sección quinta

Educación:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Reglamento de la LOEI

ART. 208.- Refuerzo Académico. (Fortalecimiento de aprendizajes- retroalimentación).

- Si la evaluación continua determinare bajos resultados en los procesos de aprendizaje en uno o más estudiantes en un grado o curso, se deberá diseñar e implementar de inmediato procesos de refuerzo académico. Incluirá elementos como:

2.- Tutorías individuales con el mismo docente que regularmente enseña la misma asignatura...

3.- Tutorías individuales con un Psicólogo Educativo o un Experto/a en el caso (Orientadores). O según sea la derivación del caso a los especialistas correspondientes.

Buen vivir

El buen vivir estaciona la generalidad de la investigación y su aporte dentro del campo de acción, garantizando los derechos de la misma.

3.7. Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población

a. Masificar las actividades físicas y recreativas en la población, considerando sus condiciones físicas, del ciclo de vida, cultural, étnico y

de género, así como sus necesidades y habilidades, para que ejerciten el cuerpo y la mente en el uso del tiempo libre.

d. Propiciar el uso del tiempo libre de niños y niñas, adolescentes y jóvenes en actividades recreativas, lúdicas, de liderazgo, deportivas y asociativas, como mecanismo de inserción y formación de ciudadanos activos.

e. Impulsar la generación de actividades curriculares y extracurriculares y la apertura de espacios que permitan desarrollar y potenciar las habilidades y destrezas de la población, de acuerdo a la condición etaria, física, de género y características culturales y étnicas.

4.1. Alcanzar la universalización en el acceso a la educación inicial, básica y bachillerato, y democratizar el acceso a la educación superior

Políticas y lineamientos estratégicos

a. Ampliar y fortalecer la cobertura de la educación inicial y de los centros de desarrollo infantil integral para estimular las capacidades cognitivas de los niños y niñas menores de 5 años, conforme al modelo de desconcentración territorial, procurando que en cada circuito exista una oferta educativa completa, con prioridad en aquellos con mayor déficit de acceso.

d. Ampliar e implementar opciones de educación especial y mejorar la prestación de servicios de educación para niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad, promoviendo su inclusión en el sistema educativo ordinario o extraordinario.

e. Garantizar el acceso a recursos educativos necesarios para el buen desempeño, la asistencia y la permanencia de la población en edad escolar al Sistema Nacional de Educación Pública.

i. Generar mecanismos para de construir y evitar la reproducción de prácticas discriminatorias excluyentes (patriarcales, racistas, clasistas, sexistas y xenofóbicas) dentro y fuera del sistema educativo.

4.2. Promover la culminación de los estudios en todos los niveles educativos

a. Generar incentivos para la asistencia, la permanencia, la reinserción y la culminación de los estudios en el Sistema Nacional de Educación, con énfasis en los segmentos sociales de atención prioritaria.

e. Generar mecanismos pedagógicos y metodológicos de enseñanza que promuevan la adecuada transición de los estudiantes a través los diferentes niveles de educación.

4.3. Promover espacios no formales y de educación permanente para el intercambio de conocimientos y saberes para la sociedad aprendiente

c. Promover la oferta de educación continua de calidad en diversas áreas para la realización personal, recreación, más allá de los ámbitos laborales y productivos.

d. Garantizar el cumplimiento de estándares de construcción y adecuación de facilidades físicas para el acceso a personas con discapacidad y/o necesidades especiales en los espacios no formales de intercambio de conocimientos y saberes.

4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad

c. Armonizar los procesos educativos en cuanto a perfiles de salida, destrezas, habilidades, competencias y logros de aprendizaje, para la efectiva promoción de los estudiantes entre los distintos niveles educativos.

h. Asegurar que los planes y programas educativos incluyan y promuevan la educación física, la formación artística y la expresión creativa, con prioridad para niños, niñas y adolescentes.

2.4. MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje significativo: Es un proceso por medio del que se relaciona la nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intente aprender.

Aprendizaje: Modificación de la conducta que se produce como resultado de una experiencia, entendiendo a ésta como un proceso de interacción entre el individuo y su ambiente, que se traduce en conocimientos, actitudes y destrezas que el individuo adquiere.

Coordinación: Habilidad del ojo para seguir el trabajo de la mano al mismo ritmo y en el mismo momento, o incluso la capacidad de seguir con los ojos un proyectil o la trayectoria de un objeto en movimiento, al mismo ritmo y al mismo tiempo.

Coordinación viso-motora: Es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos de parte del cuerpo.

Corteza cerebral: es la capa que cubre el cerebro.

Eficiencia motriz: se refiere a precisión y rapidez de los movimientos.

Dispraxia: es una desorganización en la secuencia de movimiento que impide una ejecución ordenada.

Inhibición psicomotriz: la falta o la inhibición de movimientos.

Estadio: Momento del desarrollo de un proceso en el que se concibe como si éste se detuviera, para continuar después. La acepción común

del término le da el carácter de detención, aunque también se habla de estabilización.

Estilos de aprendizaje: Son los rasgos cognitivos, afectivos y filosóficos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos y alumnas perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.

Lateralidad: La conciencia interna de ambos lados del cuerpo. Un sentido de lados que incluye la tendencia a usar una mano para tareas específicas.

Lateralidad mixta o confusión lateral: Tendencia a desempeñar algunos actos con preferencia de uso del lado derecho y otros con el izquierdo, o el intercambio de derecha a izquierda para ciertas actividades.

Motricidad fina: Término que define las habilidades de los músculos delicados o finos que requieren mucha precisión (empleado generalmente para las actividades de la mano).

Motricidad gruesa: Desarrollo del conjunto de la estructura neuromuscular. Consiste en considerar al niño como unidad que puede moverse en un espacio que le es propio.

Motivación: poner en movimiento o estar listo para actuar. Es un factor cognitivo afectivo que determina los actos volitivos de los sujetos. En el plano psicológico se relaciona con la posibilidad de estimular la voluntad, interés y esfuerzo por el aprendizaje.

Pedagogía: Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza en general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

Orientación espacial: Conciencia del espacio alrededor de una persona en términos de distancia, forma, dirección y posición.

Perfil: Son características que nos proporciona una visión de una situación o de una persona a través del tiempo.

Sensorio motor: Término que se aplica a la combinación de la entrada de los órganos sensoriales y de la salida de actividad motora. Esta última refleja lo que está sucediendo en los órganos sensoriales como el visual, auditivo, táctil kinestésico.

Zona de desarrollo próximo: La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. □

El área pre frontal: encargada de la elaboración del pensamiento y la emoción.

Áreas motoras: incluye la corteza motora, corteza promotora y área de Broca. Están relacionadas con el control y la actividad muscular. Controla y regula los movimientos corporales mediante la percepción y la regulación de contracciones musculares coordinadas.

Área de Broca y habla: controla el habla. La primera localización cerebral conocida ha sido la del lenguaje articulado, situada por Broca en el pie de la tercera circunvolución frontal izquierda.

Área sensitiva somática¹⁵: (lóbulo parietal). Detecta sensaciones táctiles, presión temperatura, dolor.

Área visual: (lóbulo occipital). Detecta sensaciones visuales.

Área de Wernicke: (lóbulo temporal). Analiza información sensitiva de todas las fuentes.

Área auditiva: (lóbulo temporal) Detecta sensaciones auditivas.

La psicomotricidad. Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones. La didáctica: Pertenece o relativo a la enseñanza, Propio, adecuado para enseñar o instruir. Arte de enseñar. Movimiento: Acción y efecto de mover. Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación se regirá por los criterios científicos del paradigma cualitativo

La Metodología de la Investigación es la ciencia en acción que y favorece la producción de nuevos conocimientos en todas las áreas del saber humano.

LERMA, Héctor Daniel (2008) al referirse a él sostiene:

Se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio. Su función puede ser describir o generar una teoría a partir de los datos obtenidos. (Pág.37)

Por otro lado entre sus principales características están:

- ✓ Se basa en muestras reducidas de personas seleccionadas por medio de métodos y no pirométricas.
- ✓ Al investigador le interesa la interpretación del fenómeno

El investigador se basa en evidencias y notas de campo.

Científicamente la metodología es un procedimiento general para lograr de una manera precisa el objetivo de la investigación. De ahí, que la metodología en la investigación nos presenta los métodos y técnicas para la investigación.

Es necesario tener en cuenta el tipo de investigación o de estudio que se va a realizar, ya que cada uno de estos tiene una estrategia diferente para su tratamiento metodológico. Por ello, se debe indicar el tipo de investigación, si es una investigación, histórica, descriptivas o experimental. Si es un estudio causal, exploratorio o productivo.

El diseño de investigación es el plan de acción. Indica la secuencia de los pasos a seguir.

Permite al precisar los detalles de la tarea de investigación y establecer las estrategias a seguir para obtener resultados positivos, además de definir la forma de encontrar las respuestas a las interrogantes que inducen al estudio.

El método es un orden que debe imponer a los diferentes procesos necesarios para lograr un fin dado o resultados. En la ciencia se entiende por método, conjunto de procesos que el hombre debe aprender de la investigación y demostración de la verdad.

3.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

La metodología empleada ha sido el método deductivo, inductivo, científico, psicológico.

Método Deductivo

El método deductivo es un método científico que considera que la conclusión se halla implícita dentro las premisas. Esto quiere decir que las

conclusiones son una consecuencia necesaria de las premisas: cuando las premisas resultan verdaderas y el razonamiento deductivo tiene validez, no hay forma de que la conclusión no sea verdadera.

Método Inductivo

El método inductivo o inductivismo es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

Método Científico:

Tenemos tres definiciones básicas que nos explican el concepto de lo que es el método científico y son:

- 1) El método científico es el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para descubrir las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad natural y social.
- 2) Llamamos método científico a la serie ordenada de procedimientos de que se hace uso en la investigación científica para obtener la extensión de nuestros conocimientos.
- 3) Se entiende por método científico al conjunto de procesos que el hombre debe emplear en la investigación y demostración de la verdad.

Es racional porque se funda en la razón, es decir, en la lógica, lo cual significa que parte de conceptos, juicios y razonamientos y vuelve a ellos; por lo tanto, el método científico no puede tener su origen en las apariencias producidas por las sensaciones, por las creencias o preferencias personales. También es racional porque las ideas producidas se combinan de acuerdo a ciertas reglas lógicas, con el propósito de producir nuevas ideas.

El método científico descompone todo lo que trata con sus elementos; trata de entender la situación total en términos de sus componentes; intenta descubrir los elementos que componen cada totalidad y las interrelaciones que explican su integración. Por tal razón, los problemas de la ciencia son parciales y así con sus soluciones, más aun: los problemas son estrechos al comienzo, pero van ampliándose a medida que la investigación avanza.

Método Psicológico

Podemos distinguir entre tres formas o métodos de investigación psicológica en función de la unidad de análisis que consideremos. Cuando ésta es la conducta en sí misma, tendremos los métodos psicológicos, cuando es la relación entre variables orgánicas y la conducta tendremos los métodos orgánicos y cuando se trata de la relación entre variables sociales y la conducta tendremos los métodos sociales.

El método Psicológico estudia la conducta en sí misma. Esta puede ser normal y anormal o patológica. En sus estudios utilizan tanto sujetos humanos como animales –análogos experimentales-. Por lo que respecta al estudio de la conducta anormal, ésta no suele surgir de repente, sino que se desarrolla de forma progresiva y suele aparecer en la edad adulta.

Por ello es importante considerar la relación entre la conducta normal y los diferentes procesos de desarrollo humano.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población:

Se entiende por población el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.

Arias (2006)

Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio. Es decir se utilizara un conjunto de personas con características comunes que serán objeto de estudio. (pág. 81)

En este proyecto la población será la directora, los docentes y los representantes legales de la escuela Dr. Agustín Vera Loor.

Cuadro No. 2

Población

Estratos	
Directora	1
Docentes	11
Representantes legales	26
Total	38

Muestra:

Una muestra es un conjunto de unidades, una porción del total, que representa la conducta del universo en su conjunto. Una muestra, en un sentido amplio, no es más que eso, una parte del todo que se llama universo o población y que sirve para representarlo.

Cuando un investigador realiza en ciencias sociales un experimento, una encuesta o cualquier tipo de estudio, trata de obtener conclusiones generales acerca de una población determinada.

La muestra será no probabilística, estratificada de la siguiente manera:

Cuadro No. 3

Muestra

Estratos	Muestra
Directora	1
Docentes	11
Representantes legales	14
Total	26

3.3 Técnicas e instrumento de recolección de datos:

Las técnicas usadas son: observación, la encuesta y las entrevistas personales.

Observación:

Es el primer paso de toda investigación, sirve para obtener información primaria de los fenómenos que se investigan y para comprobar los planteamientos formulados en el trabajo.

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Existen dos clases de observación: Observación no científica y la observación científica.

La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad, observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso, el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación.

Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa.

Encuesta:

Es una técnica que al igual que la observación está destinada a recopilar información; de ahí que no debemos ver a estas técnicas como competidoras, sino más bien como complementarias, que el investigador combinara en función del tipo de estudio que propone realizar.

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que

se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. Es impersonal porque el cuestionario no lleva el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos.

Entrevista Personal

Es un diálogo entre 2 o más personas (entrevistador/es y entrevistado/s) con preguntas y respuestas sobre temas profesionales, formativos y personales, en el cual tanto la persona entrevistadora como la entrevistada intentan resolver sus dudas, y durante el cual la comunicación verbal y no verbal (gestos, posturas, comportamientos...) forman parte del intercambio de información.

Procedimientos de la investigación:

El procedimiento de la investigación será el siguiente:

- ❖ Identificación y formulación del problema
- ❖ Consideración del tema
- ❖ Planteamiento de las hipótesis y variables
- ❖ Formulación de objetivos
- ❖ Recopilación de material bibliográfico y documental
- ❖ Selección y elaboración de instrumentos de investigación

Recolección de la información:

En los procesamientos de datos se debe cumplir con la clasificación, registro, tabulación, codificación de la encuesta.

En el análisis se pueden aplicar técnicas lógicas, inducción, deducción, análisis, síntesis o también la estadística descriptiva.

3.4 RECURSOS, FUENTES, CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS.

Cuadro No. 4

ACTIVIDADES	MESES																											
	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Revisión de material bibliográfico e internet	*																											
Revisión de texto y documentos sobre el tema	*																											
Reestructuración de contenido del proyecto	*	*																										
Elaboración del primer capítulo tema problema	*	*																										
elaboración de la justificación y sistematización				*	*																							
Objetivo general y específico				*	*																							
Límites de la investigación					*	*	*																					
Identificación de las variables					*	*																						
Hipótesis							*	*																				
Operalización de las variables							*	*																				
Elaboración el segundo CAPÍTULO									*	*																		
Antecedentes referentes									*	*																		
Marco teórico referencial										*	*	*	*	*	*													
Marco legal										*	*	*	*	*	*													
Marco conceptual										*	*	*	*	*	*													
Elaboración del tercer CAPÍTULO														*	*													
Método de investigación														*	*													
Población y muestras														*	*													
Técnicas e instrumentos de recolección de datos																*	*											
Recurso, fuente, cronograma y presupuesto																*	*											
Tratamiento de la información																	*	*										
Presentación de resultados																	*											
Elaboración del cuarto capítulo La propuesta																		*	*									
TÍTULO de la propuesta																	*											
Justificación																		*	*									
Objetivo general																			*									
Objetivo específico																				*								
Hipótesis de la propuesta																				*								
Desarrollo de la propuesta e impacto																				*								
Conclusiones y Recomendaciones																				*								
Presentación del primer borrador																				*	*							
Presentación del segundo borrador y correcciones																				*							*	
Presentación final y aprobación																				*							*	

Cuadro No. 5

Presupuesto

TRANSPORTE	10	20,00
Resma de Papel	2	10,00
Fotocopias	100	10,00
Internet	Varias horas	20,00
Cartulina	5	5,00
TOTAL		65,00

3.5 TRATAMIENTO A LA INFORMACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de los resultados de la encuesta a docente y representantes legales. Para la ejecución de este proyecto las encuestas fueron elaboradas en base de la escala de licker, estas fueron sencillas y de fácil comprensión para los encuestados.

Los resultados que se muestran a continuación son hechos reales del convivir diario de un sistema educativo donde se investigo acerca de los niños que presentaban dificultades en el aprendizaje por la falta de la psicomotricidad y el juego lúdico. En la siguiente hoja se observará las preguntas, cuadros, gráficos y el análisis de cada uno de ellos. Esta información se procesó mediante el sistema de Microsoft Word y Microsoft Excel donde se elaboraron los cuadros y gráficos, al finalizar el capítulo la discusión de los resultados y las respuestas a las preguntas directrices y conclusiones y recomendaciones.

3.6 Presentación de resultados

Encuesta aplicada a los Directivos y Docentes del Plantel

1. ¿Qué conocimiento tiene usted acerca de la psicomotriz?

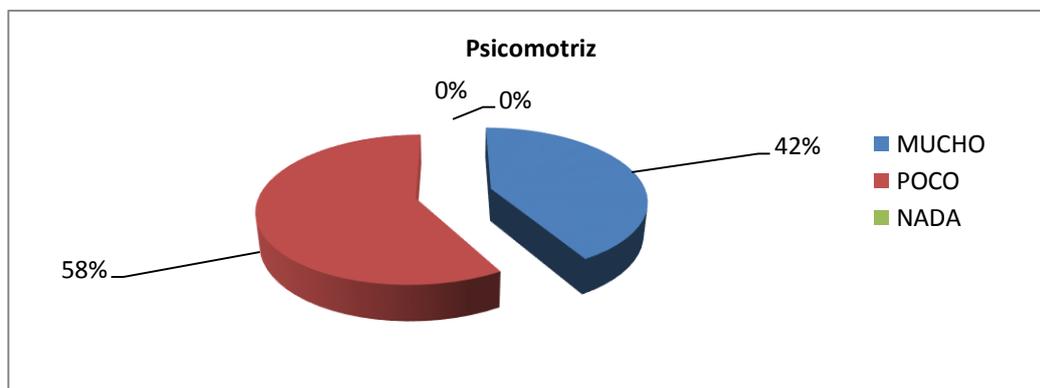
CUADRO Nº 6 Psicomotriz

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	5	42,00 %
	POCO	7	58,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 1



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: De los docentes y directivos encuestados se desprende que un 58% entre los indicaron conocer poco acerca de la psicomotricidad del aprendizaje; mientras que un 42% de éstos mismos creen conocer mucho de este tema.

2. ¿En los procesos de clase utiliza la aplicación de estrategias para estimular el desarrollo psicomotriz?

CUADRO Nº 7 Estrategias para el desarrollo psicomotriz.

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	5	42,00 %
	POCO	7	58,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 2



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: En la gráfica se puede asimilar que el 42% de la muestra si aplican estrategias para el desarrollo psicomotriz de sus alumnos, sin embargo el 58% no lo utiliza debido al desconocimiento.

3. ¿Usted como docente mantiene activo al niño (a) en su clase?

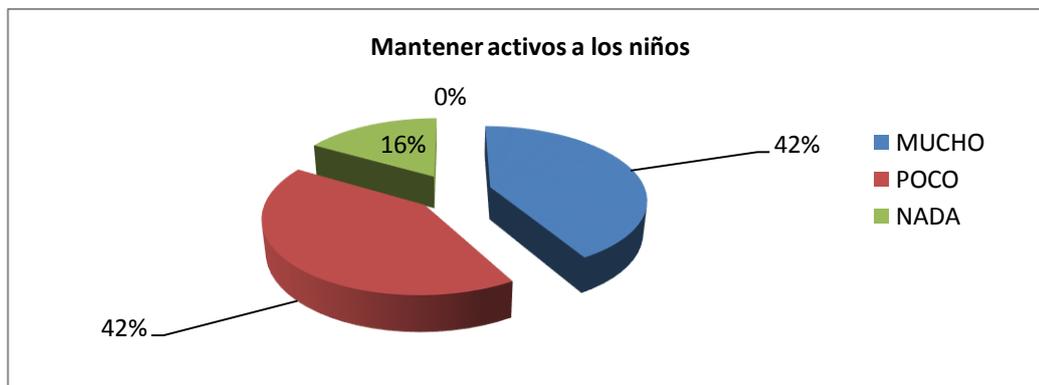
CUADRO Nº 9 Mantener Activos a los niños

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	5	41,60 %
	POCO	5	41,60 %
	NADA	2	16,60 %
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 3



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: En la escala se puede observar que el 42% entre los directivos y docentes consideran que si mantienen activos a sus estudiantes en el aula de clases, mientras que un 42% y 16% consideran que mantienen muy poco activo a sus alumnos.

4. ¿El niño/a se comunica con usted?

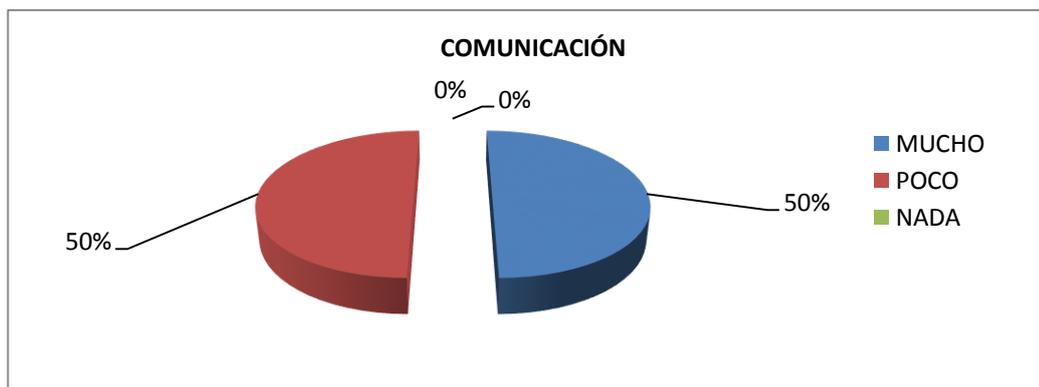
CUADRO Nº 10 Comunicación

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	6	50,00 %
	POCO	6	50,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 4



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Se llegó a manifestar que el 50% entre los directivos y docentes, consideran que si mantienen una buena comunicación con los alumnos, mientras que en la misma proporción existen docentes que no tienen una buena comunicación con sus alumnos.

5. ¿En su planificación diaria propone actividades para la estimulación en la psicomotricidad cognitiva y hace partícipe de ella?

CUADRO Nº 11 Actividades para la estimulación en la psicomotricidad

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	5	42,00 %
	POCO	7	58,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 5



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: En la gráfica se puede asimilar que el 42% de la muestra si desarrollan actividades para la estimulación en psicomotricidad de sus alumnos, sin embargo el 58% no desarrollan este tipo de actividades.

6. ¿En sus horas clases los niños se distraen?

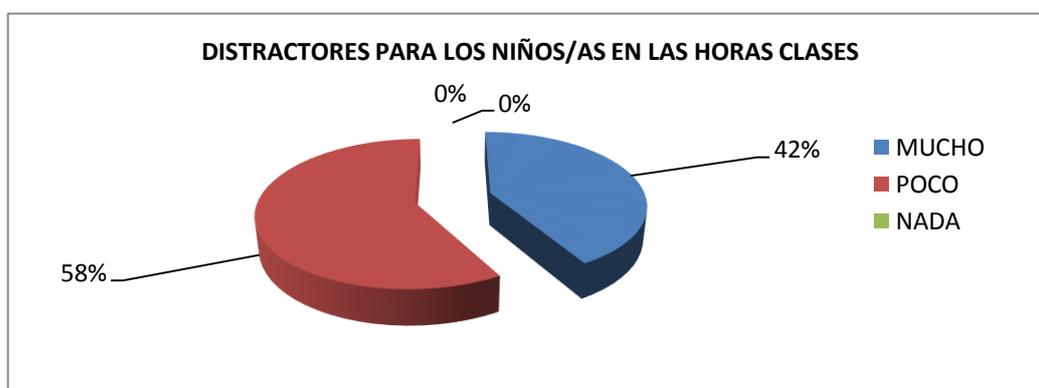
CUADRO Nº 12

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	5	42,00 %
	POCO	7	58,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 6



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: El 42% entre los directivos y docentes, considera que sus alumnos se distraen en las sesiones de clases, donde eso da motivo de seguimiento y cumplimiento al proceso psicopedagógico a los estudiantes que lo necesitan. Un 48% manifiesta que se distraen poco en el desarrollo de las lecciones escolares

7. ¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?

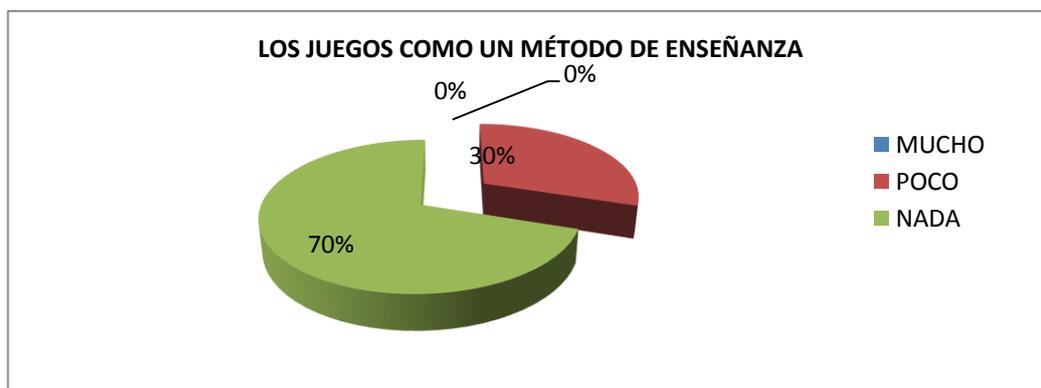
CUADRO Nº 13

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	3	30,00 %
	NADA	7	70,00 %
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 7



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Tanto los directivos como los docentes revelaron que solo el 30 % utilizan los juegos como métodos de enseñanza, mientras que el 70 % no lo aplicaban en sus clases.

8. ¿Cómo maestra/o asiste a cursos de actualización?

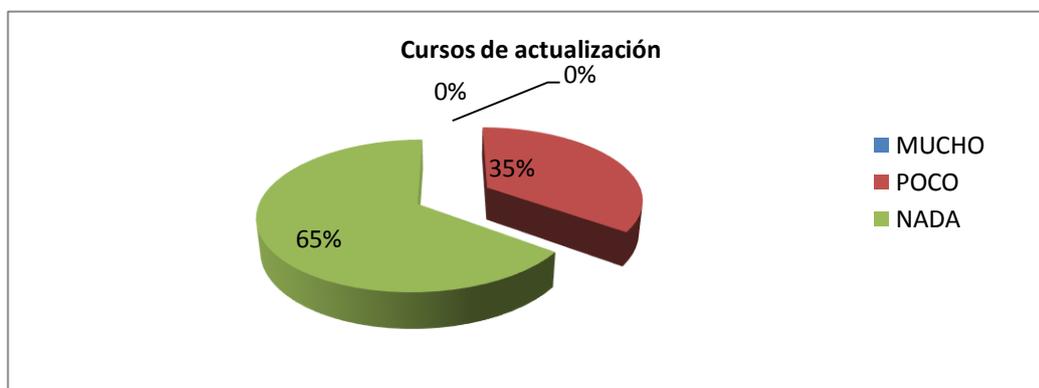
CUADRO Nº 14 Cursos de actualización

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	35	35,00 %
	NADA	65	65,00 %
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 8



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Los directivos y docentes reciben poca capacitación para actualizarse en las nuevas formas de enseñanza, mientras que el 65% no recibe nada de capacitaciones.

9. ¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?

CUADRO Nº 15

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	9	75,00 %
	POCO	3	25,00 %
	NADA	0	
TOTAL		12	100,00 %

Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 9



Fuente: Directivos y docentes

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Se asume que el 75% entre directivos y docentes creen que han logrado sus objetivos propuestos en su hora clases junto a sus estudiantes, sin embargo existe un 25% que no lo considera así.

Presentación de resultados de la encuesta aplicada a los Representantes Legales

1. ¿Qué conocimiento tiene usted acerca de la psicomotricidad?

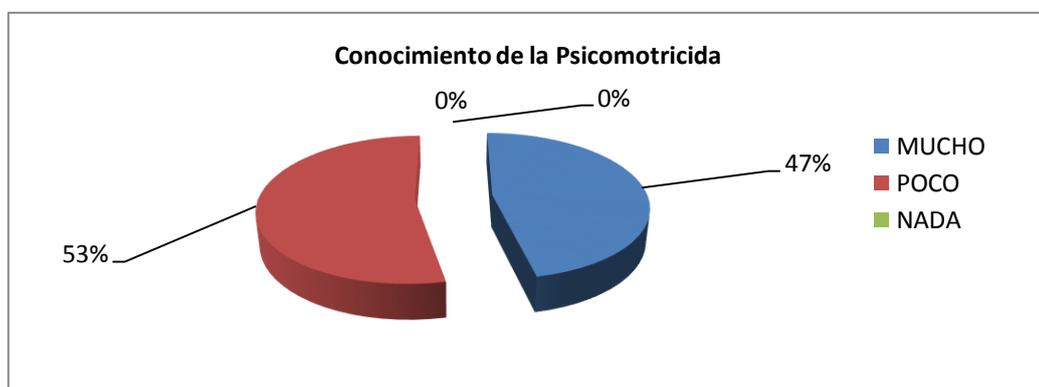
CUADRO Nº 16 Conocimiento de la Psicomotricidad

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	7	50,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	0	
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 10



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: De los Padres de Familia encuestados se desprende que un 50% entre los indicaron conocer poco acerca de la psicomotricidad; mientras que otro 50% de éstos mismos creen conocer mucho de este tema. Donde significa que todavía hay que enmarcar pautas referentes a la psicomotricidad para desarrollo a las destrezas.

2. ¿Cree usted que el juego genera pautas para el desarrollo cognitivos de sus hijos?

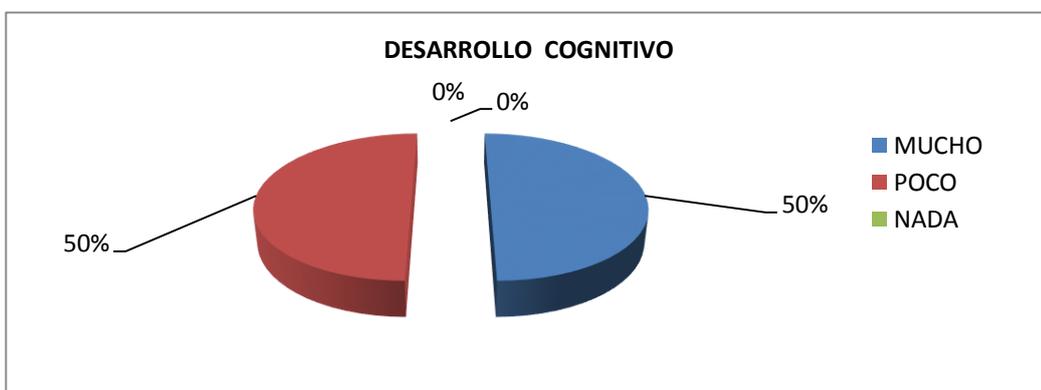
CUADRO Nº 17 Desarrollo cognitivo

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	7	50,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	0	
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 11



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: De los Padres de Familia encuestados se desprende que un 50% de los encuestados cree que el juego influye en el aprendizaje de sus hijos, mientras que el otro 50% no lo considera así.

3. ¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a mejorar el rendimiento académico de sus hijos?

CUADRO Nº 18

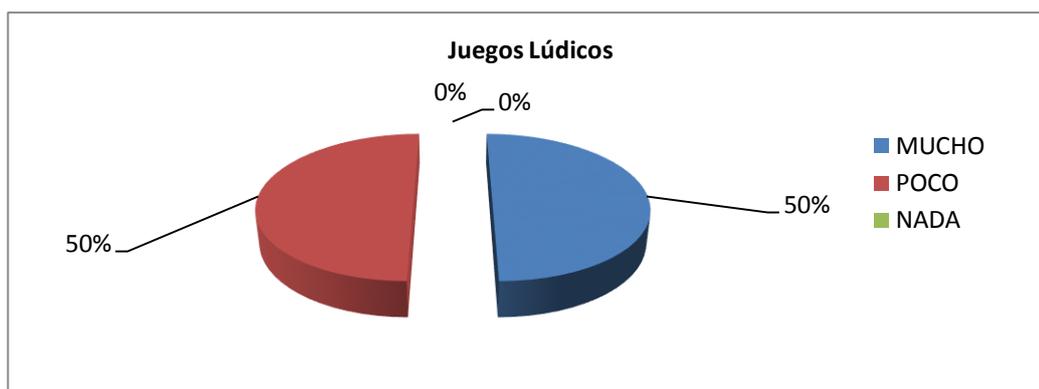
Juegos Lúdicos

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	7	50,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	0	
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 12



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: En la gráfica se puede asimilar que un 50% de los encuestados cree que el juego lúdico si influye en al aprendizaje de sus hijos, mientras que otro 50% no lo considera así.

5. ¿Conoce algún beneficio que genere el jugar con sus hijos?

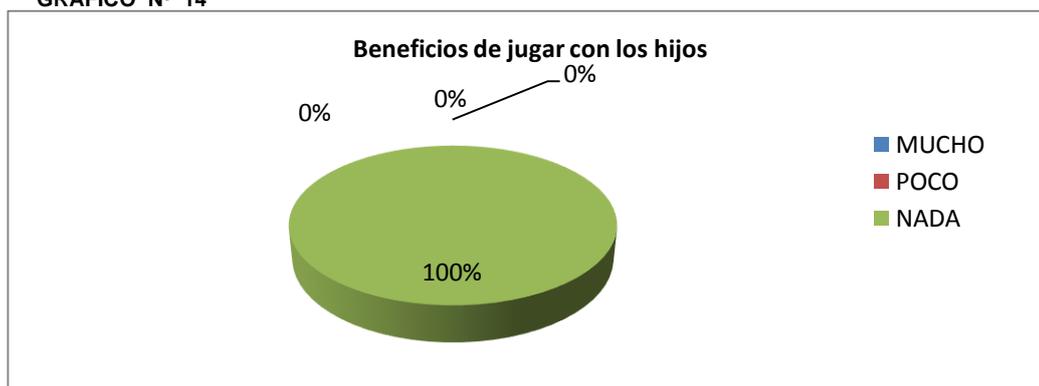
CUADRO Nº 20 Beneficios de jugar con los hijos

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	0	00,00 %
	NADA	14	100,00 %
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 14



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Se llegó a manifestar que el 100% de los representantes legales, desconocen los beneficios que obtienen sus hijos cuando se genera juegos con ellos.

6. ¿Dialoga con sus hijos de cómo se sienten emocionalmente?

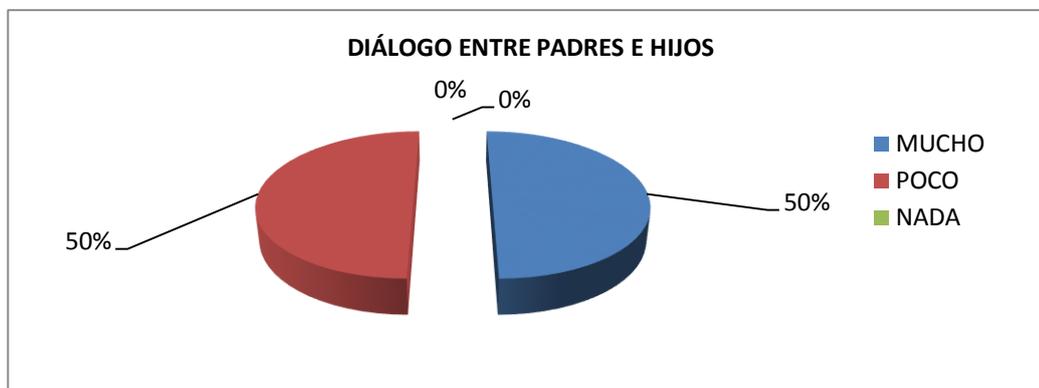
CUADRO Nº 21 Diálogo entre padres e hijos

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	7	50,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	0	00,00 %
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 15



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: El 50% de los padres de familia consideran que si dialogan con sus hijos, sin embargo el otro 50% lo realiza pero muy pocas veces.

7. ¿Sus hijos se integran cuando se realiza los juegos lúdicos?

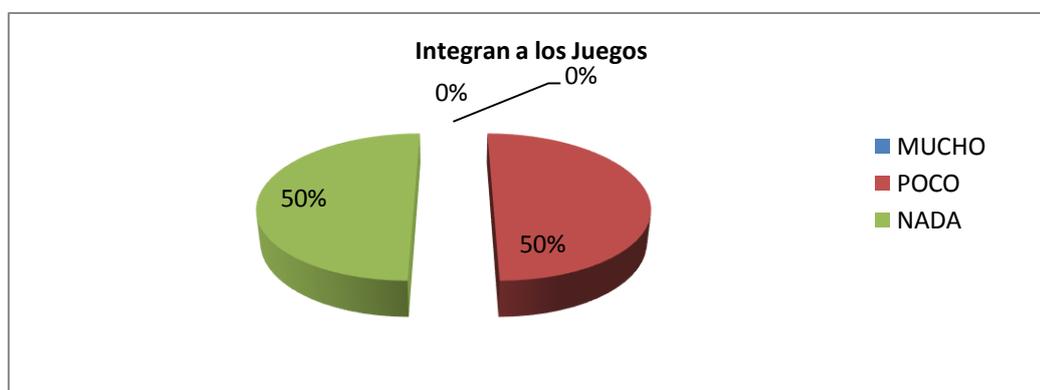
CUADRO Nº 22 Integran a los juegos

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	7	42,00 %
	NADA	7	58,00 %
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 16



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: El 50% de los padres y madres de familia, consideran que sus hijos si se integran en el momento de realizar los juegos lúdicos mientras que el otro 50% consideran que sus hijos no se integran.

8. ¿El profesor/a de su hijo/a le han comentado sobre alguna dificultad de ambientación escolar?

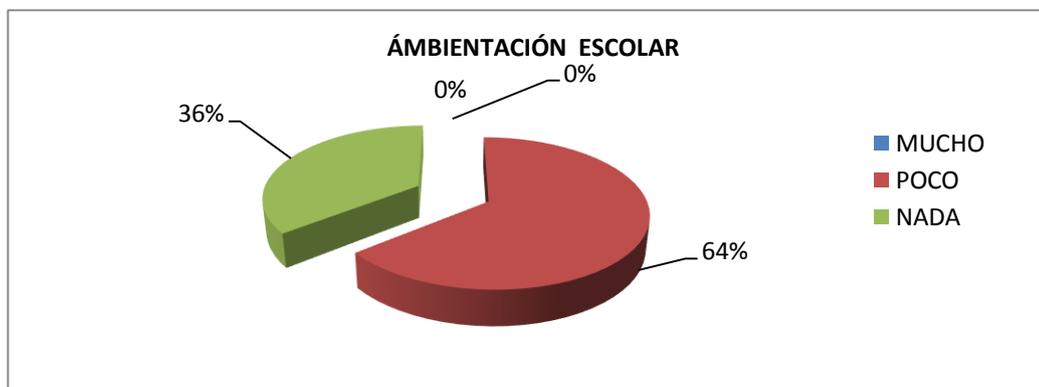
CUADRO Nº 23 Ambientación Escolar

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	9	64,28 %
	NADA	5	35,72 %
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 17



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Un 64.28% de los padres de familia., llegan a la conclusión de que sus hijos tienen pocas dificultades en cuanto al ambiente escolar; sin embargo el otro 35.72% de estos representantes manifiestan estar tranquilos ya que el docente no les han comentado nada negativo en cuanto a esto.

9. ¿Le han facilitado orientación sobre la estimulación a través del juego?

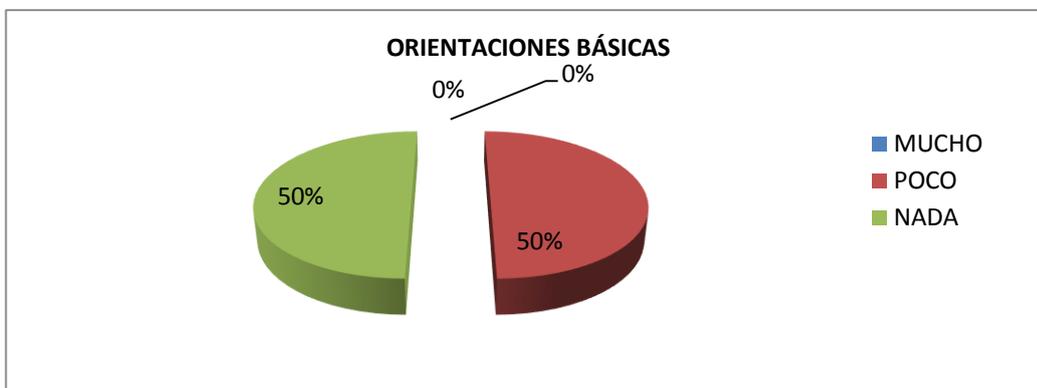
CUADRO Nº 24 Orientaciones Básicas

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	0	00,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	7	50,00 %
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 18



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: El 50% de los representantes Legales, consideran que poco han recibido información acerca de los juegos y la estimulación de los mismo, mientras que el otro 50% no ha recibido nada acerca del tema.

10. ¿Conoce usted métodos y actividades que pueden mejorar la interrelación del niño con el medio y la sociedad?

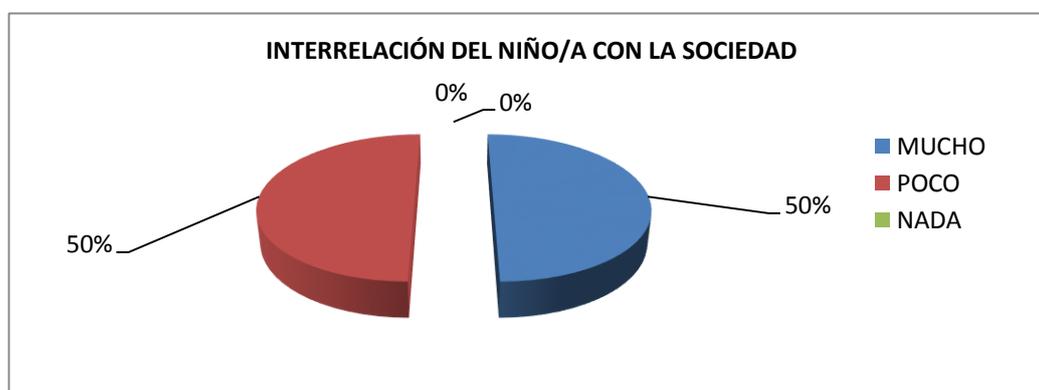
CUADRO Nº 25 Interrelación del niño con la sociedad

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.	MUCHO	7	50,00 %
	POCO	7	50,00 %
	NADA	0	
TOTAL		14	100,00 %

Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

GRÁFICO Nº 19



Fuente: Representantes Legales

Elaborado por: Srta. Juana Vera y Karina Suarez.

Análisis: Se asume que un 50% de los padres y madres de familia creen convincentemente conocer métodos y actividades para que su niño se pueda interrelacionar con la sociedad que le rodea, mientras que otro 50% de esta población manifiesta que no conocen como dirigir a sus hijos.

3.6 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Está claro que gran parte de la problemática del presente trabajo, es las dificultades en el aprendizaje, la cual se debe a la falta de información y practica entorno a estrategias que permitan motivar al educando a mejorar el desarrollo de sus actividades escolares.

Se considera que la psicomotricidad y el juego lúdico tiene una íntima relación para que le niño al tiempo que se divierte también desarrolle a la perfección todas sus habilidades motrices, básicas y específicas, además, que el niño potencie la socialización con sus familiares y amigos, fomentando la creatividad, la concentración, la relajación, etc.

En la comunidad Educativa de la Escuela Dr. Agustín Vera Loor es conveniente dedicar nuestro esfuerzo tanto de directivos, maestros (as), padres de familia y alumnas a desarrollar la psicomotricidad y los juegos lúdicos.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseño y Aplicación de Actividades lúdicas

4.2. Justificación De la Propuesta

Es necesario que los profesores adopten una perspectiva epistemológica particular sobre la naturaleza del conocimiento científico y su desarrollo, que guíe la práctica de la enseñanza de la ciencia. Se debe crear un paquete pedagógico que refleje no sólo una filosofía de la ciencia, sino también una filosofía de la educación, lo cual deberá ser adaptado a las limitaciones del salón de clase.

De allí que, esta propuesta propone utilizar el juego libre, como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje, motivando las clases con diferentes actividades lúdicas mediante la observación de láminas, de lecturas dramatizadas, dibujos voluntarios, de coplas inventadas, versos danzados, concurso de experimentación y comprensión.

Las clases lúdicas son fundamentales para que los educando, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud ética y reconocerla como el conjunto de normas de comportamiento, responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera del centro educativo. Teniendo

en cuenta que los estudiantes deben estar presente en todos los actos culturales, en los torneos deportivos y en los diferentes grupos comunitarios, logrando estos objetivos los estudiantes, desarrollará valores de solidaridad y respeto como característica constante de la relación con otros, destacando la importancia de la interacción con los demás para el desarrollo de las actividades cotidianas.

4.3. Objetivo General de la propuesta

Aplicar las actividades lúdicas para el desenvolvimiento escolar de los niños de 4 a 5 años con problemas de aprendizaje.

4.4. Objetivo Específico de la propuesta

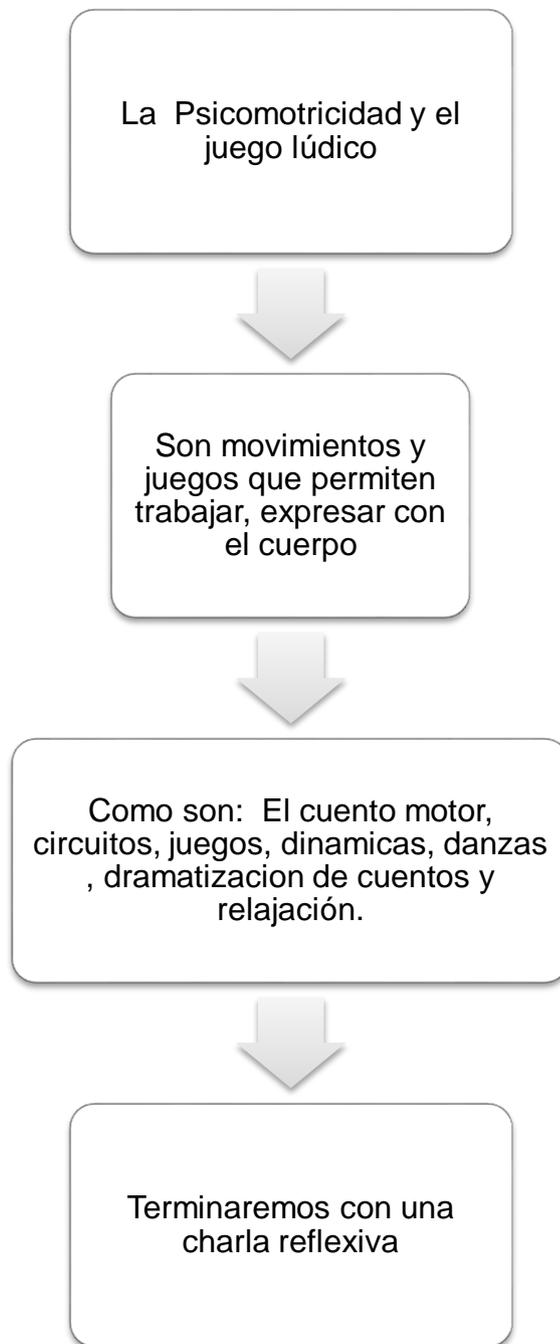
- Utilizar juegos como estrategias didácticas para mejorar el rendimiento escolar en los niños.

- Realizar charlas con los maestros donde se traten temas como la lúdica, el juego, la didáctica, la recreación.

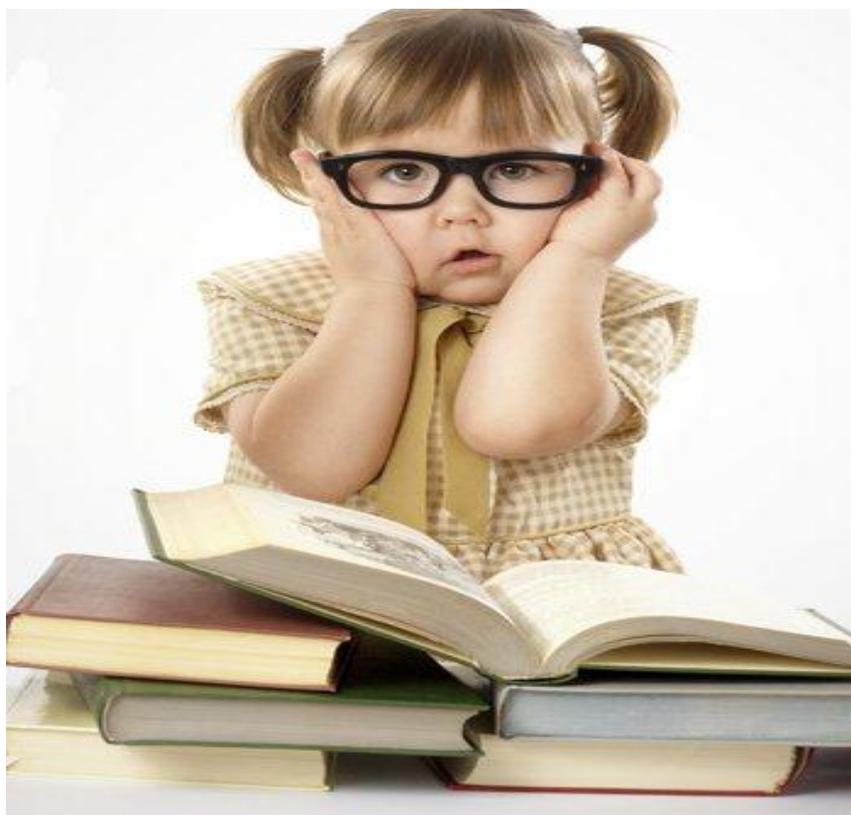
- Sensibilizar a los niños sobre la importancia que tiene la educación en su vida y en su desarrollo personal.

4.5. Listado de los contenidos y Flujo de la propuesta

Grafico No. 20



4.6. Desarrollo de la propuesta



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

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

creamos necesario o siempre que interese.

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

Cada sesión estará estructurada de la siguiente forma:

Comenzaremos explicándoles a los niños en que va a consistir la sesión, recordándoles las **normas o explicando las normas a seguir ese día**.

Seguiremos con ejercicios de **preparación o calentamiento**, podrán ser un juego, una danza o una dinámica que les ayude a desinhibirse.

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

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





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

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

Terminaremos con una **charla reflexiva o conclusión** sobre lo que ha supuesto la sesión. Que experiencias nuevas han tenido, como se han sentido, como se han comportado o actuado.... En algunos casos contemplaremos la representación de la sesión: dibujo, construcciones, modelado.

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

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

psicomotricidad



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

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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



1era sesión:

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

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

su sitio y los demás niños deberán repetir todos a la vez el gesto que ha realizado diciendo su nombre.

A continuación irán saliendo el resto de compañeros.



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

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



Cruzando el río:

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

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



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

La tortuga Marieta.

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

Relajación. Somos piedras de río.

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



2ª sesión.

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

Para ver si recuerdan los nombres de sus compañeros vamos a jugar a **Pasarse el balón:** Los niños pueden estar situados en círculo o dispersos por la clase un niño coge el balón y lo ha de lanzar a otro diciendo al mismo tiempo su nombre, éste a su vez lo lanzará a otro y así sucesivamente.



Danza de Lula le lula.

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

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

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

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

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



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



3era sesión

Presentación de la sesión.

La batalla de los globos:

Cada niño tendrá un globo inflado amarrado a uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

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

(Se puede plantear como una guerra de tribus, para ello se formarán 2 ó 3 grupos/tribus y cada una llevará el globo de un color, hay que pisar los globos de las tribus contrarias) **Juego de preparación, calentamiento o distensión.**

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



4ta sesión

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

Relajación (Si se considera)

Hacemos reflexionar a los niños sobre las características de la goma y el cristal, tratando de definir sus aspectos más esenciales para nuestro ejercicio: la goma es blanda, elástica, el cristal es duro, rígido, se puede romper (frágil).

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



Para terminar haremos que los niños/as se identifiquen con una vela,

reproduciendo con su actitud corporal como poco a poco se van derritiendo.

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



4.7. Impacto Producto beneficio obtenido

Después de la aplicación de los juegos para desarrollar la Psicomotricidad en los niños de 4 a 5 años se observó el cambio especialmente en el rendimiento escolar y lograron tener un mejor desenvolvimiento en las tareas asignadas, así mismo muchos de ellos cambiaron su actitud en participar en clase.

Los niños tenían más independencia se observó niños más seguros y creativos y participativos en realizar sus actividades, esto va a influenciar para mejorar el aprendizaje

A través de la propuesta el beneficio obtenido es que el niño va a descubrir el mundo que le rodea, los objetos, los movimientos corporales que puede realizar su cuerpo y a su vez se va a fortalecer la afectividad entre padres e hijos.

4.8. Validación de la Propuesta

Guayaquil, 19 de Noviembre del 2014

VALIDACIÓN DE LAS ENCUESTA

Por medio de la presente yo; Abel Haro Pacha con C.I. # 0912498961; en mi calidad de profesional Educativa, haber revisado minuciosamente las encuestas realizadas en el proyecto:

“LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE”.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;

Profesor: Msc. Abel Haro Pacha

C.I 0912498961

VALIDACIÓN DE LAS ENCUESTAS

Guayaquil, 19 de Noviembre Del 2014

Por medio de la presente yo; Carmen Elvira Pulig Lema; CI#. 0915305296, en mi calidad de profesional Educativa, haber revisado minuciosamente las encuestas realizadas en el proyecto:

“LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE”.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;

Msc. Carmen Elvira Pulig Lema
C.I 0915305296

VALIDACIÓN DE LAS ENCUESTAS

Guayaquil, 19 de Noviembre Del 2014

Por medio de la presente yo; Eva Elizabeth Cajamarca Yance con C.I. #0915033658; en mi calidad de profesional Educativa, haber revisado minuciosamente las encuestas realizadas en el proyecto:

“LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE”.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;

Profesora: Msc. Eva Elizabeth Cajamarca Yance
C.I. 0915033658

Guayaquil, 19 de Noviembre del 2014

CERTIFICACION DE GRAMATOLOGIA

Por medio de la presente yo, SOLIS PLÚAS MERCEDES con CI; EN MI CALIDAD DE PROFESIONAL COMO, Licenciada en Ciencias de la Educación, haber revisado la gramática minuciosamente del proyecto:

“LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO LÚDICO PARA FAVORECER EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE NIÑOS CON DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE”

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente;

Solís Plúas Mercedes
C.I: 0900616483

CONCLUSIONES

De acuerdo con las encuestas realizadas presentamos las conclusiones:

1. La psicomotricidad y el juego lúdico son principios elementales que debe desarrollar un ser humano.
2. El juego es un medio valioso para que el niño se adapte al entorno familiar y social.
3. El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica.
4. Al practicar la guía de la psicomotricidad y juegos lúdicos los estudiantes van adquirir un mejor aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

1. La institución educativa debería fomentar la psicomotricidad y el juego lúdico que son principios fundamentales que dignifican al hombre.
2. El practicar juegos recreativo el individuo mejorar su comportamiento y su relación con los demás.
3. Es importante tener presente que una de las actividades primordiales del profesor es despertar y guiar a los alumnos la autoeducación como medio de mejoramiento personal y cultural.
4. Usar la guía de juegos recreativos para ayudar al estudiante a su desarrollo físico, mental y social.

Fuentes Bibliográficas

ANDRÉ LAPIERRE “Educación Psicomotriz en la Escuela Maternal”.
Editorial Científico Médica. Barcelona-España. 1977
ASTI-VERA, A.
Metodología de la Investigación Científica

Ed. Kapelusz, Buenos Aires 1963. 192pp.
F. CAMPON y J. LIEUTAUD.
“¿Cómo hacer?...”

La educación física y psicomotriz”. Editorial Médica y Técnica. Barcelona-
España. 1981

LIUBA KOGAN COGAN. “Manual de Introducción a la Metodología de la
Ciencia”

Fondo de Desarrollo Editorial Universidad de Lima. Lima-Perú. SALOMÉ
HILARES y A. CORNEJO. “Desarrollo de la Psicomotricidad Infantil”. Edic.
Universidad Nacional de Educación

“Enrique Guzmán y Valle”. 2004 n CONDEMARÍN, M y otros. “Madurez
Escolar” Edit. Andrés Bello, Santiago de Chile, 1981.

DEFONTAINE, Joel. “Psicomotricidad y relajación” Edit. Masson,
Barcelona, 1983.
GASSIER, J. “Manual de desarrollo psicomotor” Edit.
Toray-Masson, Barcelona, 1983.

KAPPELMAYER M y otros. “Materiales para ejercitación psicomotora en
el jardín de infantes” Edit. Latina, Buenos Aires, 1981.

LOLI ZAMUDIO, Gerardo. "Educación Psicomotriz para profesores de Educación Inicial" Lima-Perú.

VAYER, Pierre. "Educación Psicomotriz". El niño frente al mundo". Edit. Científica-Médica, Barcelona, 197

A N E X O S



UNIVERSIDAD LAICA DE GUAYAQUIL "VICENTE ROCAFUERTE"
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

APLICADA A LOS NIÑOS/AS DE 5 A 6 AÑOS

ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTIVOS Y DOCENTES

OBJETIVO: Analizar la importancia de la estimulación en el desarrollo psicomotriz cognitivo en los niños de 4 a 5 años

INSTRUCCIONES:

Muy comedidamente se solicita que lea atentamente cada una de las preguntas que están a continuación y conteste haciendo una marca en la respuesta que más se aproxime a su situación personal.

No.	Criterios a observar	Mucho	Poco	Nada
1	¿Qué conocimiento tiene usted acerca de la psicomotriz?			
2	¿En los procesos de clase utiliza la aplicación de estrategias para estimular el desarrollo psicomotriz?			
3	¿Usted como docente mantiene activo al niño (a) en su clase?			
4	¿El niño/a se comunica con usted?			
5	¿En su planificación diaria propone actividades para la estimulación en la psicomotricidad cognitiva y hace partícipe de ella?			
6	¿En sus horas clases los niños se distraen?			
7	¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?			
8	¿Cómo maestra/o asiste a cursos de actualización?			
9	¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?			

UNIVERSIDAD LAICA DE GUAYAQUIL “VICENTE ROCAFUERTE”
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

OBJETIVO: Analizar la importancia de la estimulación en el desarrollo psicomotriz cognitivo en los niños de 4 a 5 años

INSTRUCCIONES:

Muy comedidamente se solicita que lea atentamente cada una de las preguntas que están a continuación y conteste haciendo una marca en la respuesta que más se aproxime a su situación personal.

No.	Criterios a observar	Mucho	Poco	Nada
1	¿Qué conocimiento tiene usted acerca de la psicomotricidad?			
2	¿Cree usted que el juego genera pautas para el desarrollo cognitivo de sus hijos?			
3	¿Cree usted que el juego lúdico ayuda a mejorar el rendimiento académico de sus hijos?			
4	¿Cree usted que es necesario dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?			
5	¿Conoce de algún beneficio que genera el jugar con sus hijos?			
6	¿Dialoga con sus hijos acerca de cómo se sienten emocionalmente?			
7	¿Sus hijos se integran cuando se realiza juegos lúdicos?			
8	¿El profesor o la profesora de su hijo(a) le han comentado sobre alguna dificultad de ambientación escolar?			
9	¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?			
10	¿Conoce usted métodos y actividades que pueden mejorar la interrelación del niño, con el medio y la sociedad?			

