



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención Parvularia.**

TEMA:

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PARALELO “A” DEL JARDÍN
DE INFANTES “JULIO IZQUIERDO” DEL CANTÓN QUERO DE LA
PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, DURANTE EL PERIODO
NOVIEMBRE 2010 - MARZO 2011”

AUTOR: Copo Castro Jimena Gabriela.

TUTOR: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora

Ambato - Ecuador

2010 – 2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICADA:

Yo, Juan Walter Cahuasquí Mora con CC 180171460-9 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES “JULIO IZQUIERDO” DEL CANTÓN QUERO DE LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 - MARZO 2011”

Desarrollado por la egresada Copo Castro Jimena Gabriela, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 3 de Junio del 2011

.....

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....
Copo Castro Jimena Gabriela.

C.C. 180423728 -5

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO D E LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PARALELO A DEL JARDÍN DE INFANTES JULIO IZQUIERDO DEL CANTÓN QUERO DE LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 - MARZO 2011”

Presentada por la Sra. Copo Castro Jimena Gabriela, egresada de la Carrera de promoción: 2010-2011, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de **APROBADO** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

.....
Dr. Georgina Aguas Garcés
Espinoza
MIEMBRO

.....
Dr.MSC. Marcelo Núñez
MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a
Angeles y Nicolás

por darme el valor y la fuerza para salir
adelante.

A Danny por la paciencia, el amor

y la comprensión que me brinda

día tras día.

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Contenidos

Páginas

Carátula.....

...i

Aprobación por el Tutor.....	ii
Autoría de la Tesis.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
Declaratoria.....	
.....v	
Agradecimiento.....	
..vi	
Índice General de Contenidos.....	vii
Índice de cuadros y gráficos.....	xi
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Introducción.....	
....1	

B. TEXTO

CAPÍTULO I - EL PROBLEMA.

1.1 Tema.....	
....2	
1.2 Planteamiento	del
Problema.....	2
1.2.1 Contextualizacion.....	
.....2	
1.2.2 Análisis	
critico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	
...7	
1.2.4 Formulación	del
problema.....	7
1.2.5 Interrogantes.....	
...8	
1.2.6 Delimitación	del
Problema.....	8
1.3 Justificación.....	
....9	
1.4 Objetivos.....	
...10	
1.4.1 Objetivos	
Generales.....	10
1.4.2 Objetivos	
Específicos.....	10

CAPITULO II - MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes
Investigativos.....	11

2.2		Fundamentación	
Filosófica.....	12		
2.3		Fundamentación	
Legal.....	13		
2.4		Categorías	
Fundamentales.....	15		
2.5			
Hipótesis.....	62		
2.6	Señalamiento	de	las
Variables.....	62		

CAPITULO III - METODOLÓGIA

3.1			
Enfoque.....	63		
3.2	Modalidad	de	la
Investigación.....	63		
3.3	Nivel	o	tipo
investigación.....	64		de
3.4	Población		y
Muestra.....	64		
3.5	Operacionalización	de	las
Variables.....	65		
3.6	Recolección	de	la
información.....	67		

3.7	Procesamiento	de	
Análisis.....			67

CAPITULO IV - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1	Análisis	e	interpretación	de	
Resultados.....					68
4.2	Verificación	de	la		
Hipótesis.....					78

CAPITULO V - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1					
Conclusiones.....					83
5.2					
Recomendaciones.....					84

CAPITULO VI - LA PROPUESTA

6.1			Datos		
informativos.....					85
6.2	Antecedentes	de	la		
Propuesta.....					87
6.3.	Justificación	de	la		
Propuesta.....					87

6.4	Objetivos	de	la	
Propuesta.....				88
6.4.1.			Objetivo	
General.....				88
6.4.2			Objetivos	
Específicos.....				88
6.5.	Análisis		de	
factibilidad.....				89
6.6.			Fundamentación	
científica.....				90
6.7.	Descripción	de	la	
Propuesta.....				92
6.7.1.	Desarrollo	de	la	
Propuesta.....				93
6.8.			Modelo	
operativo.....				102
6.9.			Marco	
Administrativo.....				103
6.10.	Previsión	de	la	
evaluación.....				103

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	
	104
Anexos.....	
	105

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CUADROS

CUADRO	1	Población	o					
Muestra.....				64				
CUADRO	2	Operalización	de	la	Variable			
independiente.....					65			
CUADRO	3	Operalización	de	la	Variable			
dependiente.....					66			
CUADRO	4	El	profesor	juega	con	los		
niños.....						68		
CUADRO	5	Aprendo	con	juegos	realizados	en	hora	de
clases.....								69
CUADRO	6	Juegas	con	títeres	con	tu	maestro	y
compañeros.....								70
CUADRO	7	Las	clases	que	dicta	su	maestro	son
dinámicas.....								71
CUADRO	8	El	maestro	respeto	tus	opiniones		
.....								72
CUADRO	9	Te	gusta	jugar	con	enhebradores		
.....								73
CUADRO	10	Te	gusta	jugar	en	forma	grupal	
.....								74

CUADRO 11 Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase.....75

CUADRO 12 Haces plegados o figuras de papel con tu maestro.....76

CUADRO 13 Realizas figuras con masa o plastilina en horas de clase.....77

CUADRO 14 Frecuencias observadas por los estudiantes.....79

CUADRO 15 Frecuencias esperadas por los estudiantes.....80

CUADRO 16 Cálculo de Chi cuadrado.....81

CUADRO 17 Rubros de gastos.....86

CUADRO 18. Modelo Operativo.....102

GRÁFICOS.

GRÁFICO 1 Análisis Crítico.....5

GRÁFICO 2 Red de inclusión.....15

GRÁFICO 3 El profesor juega con los niños.....68

GRÁFICO 4	Aprendo con juegos realizados en hora de clases.....	69
GRÁFICO 5	Juegas con títeres con tu maestro y compañeros.....	70
GRÁFICO 6	Las clases que dicta su maestro son dinámicas.....	71
GRÁFICO 7	El maestro respeta tus opiniones.....	72
GRÁFICO 8	Te gusta jugar con enhebradores.....	73
GRÁFICO 9	Te gusta jugar en forma grupal.....	74
GRÁFICO 10	Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase.....	75
GRÁFICO 11	Haces plegados o figuras de papel con tu maestro.....	76
GRÁFICO 12	Realizas figuras con masa o plastilina en horas de clase.....	77
GRÁFICO 13	Verificación de la Hipótesis.....	82

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES “JULIO IZQUIERDO” DEL CANTÓN QUERO DE LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010 - MARZO 2011”.

AUTOR: Copo Castro Jimena Gabriela.

TUTOR: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora

Resumen:

La investigación realizada pretende dar a conocer herramientas que ayuden a los docentes en el desarrollo físico e intelectual de los estudiantes como en el proceso enseñanza aprendizaje.

El trabajo de investigación contiene la fundamentación científica suficiente que sustente la propuesta, como actividades adecuadas para niños de 5 años que ayudaran en el desarrollo motor y en la adquisición de aprendizajes significativos, los mismos que serán de fácil manejo para docentes y estudiantes.

INTRODUCCIÓN.

En la actualidad los maestros para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas del aprendizaje y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en

la educación , utilizan métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos y de otros tipos que contribuyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problémicas en la actividad práctica.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas.

Esta investigación tiene como objetivo recalcar la importancia del juego para el desarrollo motor, cognoscitivo y lúdico. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. TEMA:

El Juego y su incidencia en el desarrollo de la Motricidad fina de los niños del paralelo “A” del Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero de la Provincia del Tungurahua, durante el periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.

La educación constituye el cimiento del desarrollo de las naciones, el primer año de educación básica, es el inicio de la formación del sistema educativo ecuatoriano, como tal requiere de grandes esfuerzos por parte de autoridades, padres de familia y docentes para lograr que los niños tengan un desarrollo integral adecuado que les permita cumplir con metas y aspiraciones futuras.

Tomando en cuenta lo importante que es la educación para el futuro y el desarrollo de nuestro país el Ecuador, el Ministerio de Educación brinda capacitación continua a docentes de instituciones fiscales para mejorar y actualizar contenidos, que ayuden renovar estrategias de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en los educandos.

En el Ecuador algunas instituciones educativas no utilizan actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje, tomando como innecesarios los juegos infantiles, debido que se encuentran inmersos en el tradicionalismo, en el memorismo y la rigidez de la escolarización, no proporcionando la importancia necesaria a nuevas técnicas y metodologías, que ayudaran a mejorar la calidad de educación.

En la provincia de Tungurahua, el juego infantil se le ha tomado como un mecanismo de motivación para los estudiantes, no como una parte fundamental en el desarrollo evolutivo del niño; más bien se ha tornado como un elemento para completar el tiempo en las actividades pedagógicas.

Por tal motivo las personas que están inmersas en el ámbito educativo deben tomar conciencia e integrar el juego en los procesos de aprendizaje, para lograr obtener una educación de calidad, donde el área lúdica vaya a la par con el área cognitiva.

Porque al no utilizar nuevas metodologías de enseñanza, se puede encontrar en las diferentes instituciones educativas considerables casos de bajo rendimiento, trabajando solo con contenidos, sin permitir que los niños disfruten momentos de recreación y que aprendan de manera entretenida.

El jardín de infantes “Julio Izquierdo” situado en el cantón Quero, en el Barrio Santa Rosa, fue fundado el 26 de Julio de 1970, ya lleva cuatro décadas formando a la niñez.

Los docentes del jardín de infantes Julio Izquierdo, utilizan metodologías tradicionalistas, impartido solo contenidos, y no dan paso a que los niños aprendan por medio de la exploración, utilizando juegos que contribuyan al desarrollo físico e intelectual. Los docentes deben emplear nuevas técnicas de enseñanza, que permita el desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta que los niños aprenden a través de juego, apoyarse mucho en actividades lúdicas. Los docentes son los únicos que pueden detectar estas falencias y solo ellos pueden solucionarlas.

La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño experiencias significativas y el uso educativo del juego puede ser una excelente estrategia, porque ayuda al desarrollo físico y mental.

Tomando en cuenta que durante los primeros años de la escolaridad, los niños desarrollan capacidades intelectuales y motoras. Se debería utilizar estrategias metodológicas apropiadas que generen aprendizajes significativos en los infantes.

Por lo contrario se cree que la educación tradicional y las técnicas de aprendizaje incorrectas ocasionan desinterés a los estudiantes lo que causa bajo rendimiento académico en algunos escolares

La falta de motivación y aplicación de actividades lúdicas por parte de maestros causa baja autoestima, niños introvertidos, memoristas con poca imaginación y creatividad.

Los métodos autoritarios son técnicas arcaicas que utilizan algunos docentes para proporcionar conocimientos a los estudiantes los mismos que producen contenidos descontextualizados, entonces se debe buscar tácticas de aprendizaje que fomente interés y entusiasmo en los educandos y de esta manera perfeccionar la calidad de educación.

Tomando en cuenta que la educación es el fundamento para el desarrollo del país, las autoridades, maestros y padres de familia deben tomar la iniciativa para trabajar en conjunto y buscar soluciones a los problemas existentes en la educación, realizando programas y eventos que promuevan actividad física y recreativa, que eliminen el sedentarismo y la falta de comunicación entre los miembros de la familia

1.2.3. PROGNOSIS

Hoy en día se observa que los procedimientos o metodologías son bastante precarios, los maestros siguen utilizando enseñanzas tradicionalistas que no permite que los niños se desarrollen de una manera adecuada, descubriendo y explorando su entorno a través del juego.

Si no damos paso a investigar y resolver este problema se obtendría niños memoristas, con falta de creatividad, baja autoestima, con conocimientos descontextualizados y un desarrollo motriz inadecuado.

Niños que creen que el maestro tiene la respuesta a todos los problemas y no intenten solucionar dificultades simples de la vida.

Si no se trata de solucionar este problema no se podrá crear nuevas personas o personas para el futuro, se crearan personas facilistas que esperan que todo este listo, personas con pocas aspiraciones.

Y con este proyecto buscamos finalizar esta dificultad y transformar la metodología de la educación, formando niños activos, con grandes habilidades y metas propuestas.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide el Juego en el desarrollo de la Motricidad fina de los niños del paralelo “A” del Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero?

1.2.5. INTERROGANTES

¿Por qué el juego es una estrategia de aprendizaje adecuada para desarrollo de aprendizajes significativos?

¿Cómo la falta de recreación influye en el desarrollo motor de los niños?

¿De qué manera los juegos de construcción apoyan al desarrollo de la pinza digital de los niños?

¿Cómo el juego ayuda a desarrollar la coordinación manual en los niños?

¿Cómo los enhebradores desarrollan la coordinación visuomotriz en los niños?

¿Qué juegos permiten mejorar la motricidad fina de los niños?

¿Por qué los juegos recreativos influyen en el desarrollo intelectual de los niños?

¿El uso adecuado de los juegos infantiles permite un mejor desarrollo motor de los niños?

1.2.6. DELIMITACIÓN.

DELIMITACIÓN ESPACIAL.

La investigación se aplicara en el Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero, Provincia del Tungurahua.

DELIMITACIÓN TEMPORAL.

La investigación se realizara en el periodo Noviembre 2010 – Marzo 2011.

UNIDADES DE OBSERVACIÓN.

25 niños

1.3. JUSTIFICACIÓN.

Este trabajo de investigación es de interés realizarlo porque se conoce que algunas instituciones educativas no utilizan el juego como una estrategia de enseñanza, por lo que los niños no prestan atención en el aula de clase, no tienen los conocimientos suficientes y es notorio un bajo rendimiento académico en algunos estudiantes.

Es importante porque busca profundizar el conocimiento y además desarrollar la creatividad y habilidades motoras a través de juegos innovadores que ayuden a formar niños con espíritu de cooperación, compañerismo, respeto y honestidad.

Debemos tomar en cuenta que los niños aprenden a través del juego, la exploración y la experiencia, entonces debemos proporcionarles el ambiente adecuado, los materiales necesarios para que puedan aprender.

El trabajo de investigación es factible porque cuenta con la apertura de las autoridades y Bibliografía suficiente.

Los beneficiarios directos de la investigación serán los estudiantes de la institución porque se trata de cambiar con las estrategias de aprendizaje y buscar nuevas tácticas que ayuden en su desarrollo.

La investigación es de gran impacto porque el juego es un proceso natural de los seres humanos. Y si utilizamos el juego como estrategia de enseñanza para impartir nuevos aprendizajes y desarrollar destrezas, los estudiantes sentirán satisfacción al aprender de manera divertida y dinámica utilizando la exploración y la imaginación.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. OBJETIVO GENERAL.

Investigar la incidencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina de niños del Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero durante el periodo Noviembre 2010 – Marzo 2011.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Determinar los juegos que practican los niños/as del primero de básica paralelo A del Jardín de Infantes “Julio Izquierdo”.
- Identificar el nivel de desarrollo motriz de los niños.
- Diseñar una guía de juegos que desarrollen la motricidad fina de los niños/as del primero de básica del Jardín de Infantes “Julio Izquierdo”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

El planteamiento del problema trae consigo la necesidad de buscar información bibliográfica suficiente sobre las variables presentadas, por lo cual asistí a la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato encontrando las siguientes fuentes.

1. Tema:

“Que tipo de juego contribuye a desarrollar la destreza de razonamiento de los alumnos del octavo año de educación básica”

Autores: Lic. José Balseca

Lic. Fanny Chavez

Lic. Jorge Sánchez

2. Tema:

“El juego como eje de motivación par el mejoramiento del PEA del primer año de educación básica del colegio Sagrado Corazón de Jesús la Inmaculada”

Autores: Lic. Gina Garzón.

Lic. Luis Monge

3. Tema:

Cerebro creativo y lúdico.

Autores: Dr. Carlos Alberto Jiménez.

Para la investigación teórica existe mucha información en el Internet, puedo decir que este trabajo es factible para su elaboración.

Esta temática se enmarca en el área Educativa.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

La investigación se enmarca dentro del principio filosófico del paradigma

Critico – propositivo, por cuanto se quiere dar respuesta a la problemática en base a las necesidades socialmente construidas, esta encaminada en la transformación integral de la educación y metodologías de enseñanza.

Además quiere dar respuesta a la problemática en base a las necesidades socialmente construidas, esta orientada en la transformación integral de la educación.

PREMISA ONTOLÓGICO.

Consideramos que la realidad no esta hecha, sino que va cambiando en función al tiempo por lo tanto se trata que esta situación cambie en beneficio de los niños.

Por eso es necesario comprender el problema en su totalidad, explicar e interpretar los hechos, sus principios y causas ultimas, de esta manera estar en la capacidad de plantearse una propuesta de transformación.

PREMISA AXIOLÓGICA.

Sustentada en los valores, tales como la identidad, honestidad, solidaridad, libertad, responsabilidad, respeto, criticidad y creatividad.

Al tratar con seres humanos en el contexto social del Jardín de infantes “Julio Izquierdo se busca rescatar los valores ya enumerados anteriormente, tratando de mejor la calidad de vida para todos.

PREMISA HEURÍSTICA.

Este problema esta planteado desde el punto de vista cuantitativo porque interesa la descripción, por lo que el problema será resuelto desde el punto de vista cualitativo.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

Esta investigación se fundamenta en disposiciones legales correspondientes a la Declaración Universal de los derechos de los niños que continuación se manifiesta en el derecho número 7:

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales.

Se le dará una educación que favorezcan una cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil a la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe en primer término a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de los juegos y recreación, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el que goce de este derecho.

Según el código de la niñez y la adolescencia en el artículo 48 señala:

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte, y a más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros, y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES.

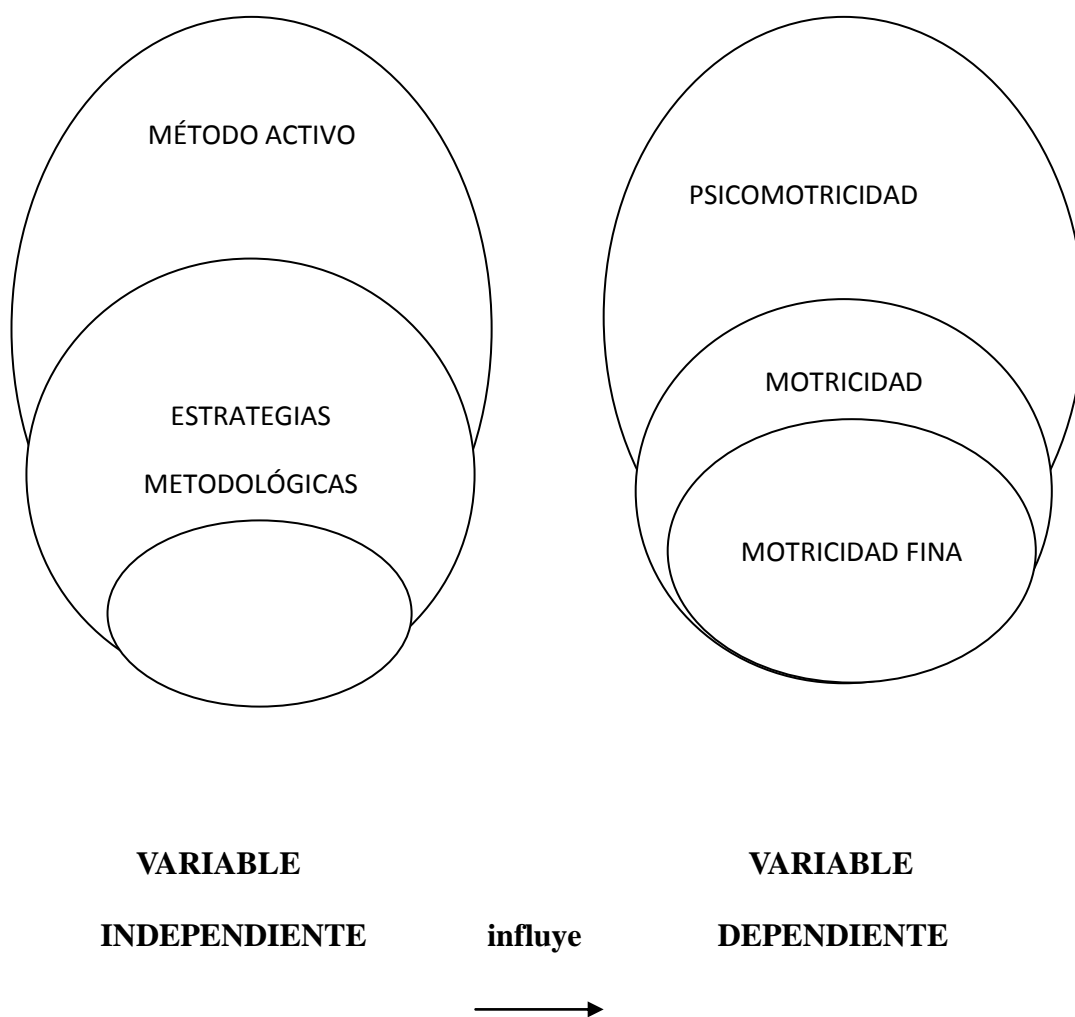


Gráfico # 2: Red de inclusión.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO

EL JUEGO.

CONCEPTO DE JUEGO

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- **Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

- **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

- **Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

DEFINICIÓN DE JUEGO.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento

único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a "tiempo perdido", que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían "reforzar", fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que,

consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquella por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

TIPOS DE JUEGO

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

El juego motor

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta.

Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

Bruner (1984), ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

El juego simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mofo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se

le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, *C. Garvey (1979)* sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la

que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

Juegos de reglas

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e

inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Juegos de construcción

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al

que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, 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 vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, 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.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para

discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las Estrategias son algo que los humanos empleamos, elaboramos, aprendemos, utilizamos en muchos otros ámbitos y en función de muchos otros roles que desempeñamos.

Cuando hablamos de estrategias metodológicas, hacemos referencia a uno de los componentes didácticos más importantes en el quehacer docente. Es justamente aquél que hace referencia a las modalidades, actividades didácticas que un docente implementa a los fines de promover el compromiso de sus alumnos en la realización de aquellas actividades necesarias para aprender los contenidos seleccionados, o sea: para que se efectúe el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Estrategias docentes

Las estrategias docentes que se seleccionan y diseñan, consideran no solamente en qué medida permiten aprender adecuadamente los contenidos que se pretenden enseñar, sino también preguntándonos qué modelo de hombre estamos contribuyendo a formar con las estrategias que seleccionamos (“hombre repetidor”, “hombre imitador”, “hombre cuestionador”, “hombre sometido al supuesto poder del saber de otros”, etc.).

Estas estrategias no son únicamente medios para enseñar contenidos. Creemos que **estas mismas estrategias se convierten en contenidos dentro de la escuela**. En la selección organización y puesta en práctica de estas estrategias se están “enseñando” contenidos, los cuales muchas veces no están explicitados en las planificaciones.

Si se utiliza como estrategia la propuesta de trabajo en equipos se estará enseñando simultáneamente el valor del trabajo colectivo y solidario. Si se

selecciona como estrategia de modo casi único y predominante, la clase “magistral”, se está enseñando que el docente es el único poseedor de una verdad que debe ser transmitida y no debe ser cuestionada.

Métodos, técnicas y estrategias

Métodos: Etimológicamente, **método** quiere decir “camino para llegar a un fin”. Representa la manera de conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin. Es, asimismo, la disciplina impuesta al pensamiento y a las acciones para obtener mayor eficiencia en lo que se desea realizar. No sólo supone una sucesión de acciones ordenadas, sino que estas acciones se consideran procedimientos más o menos complejos entre los que también encontramos las mencionadas técnicas. Un método puede incluir diferentes técnicas.

Técnicas: se las entiende como una sucesión ordenada de acciones que se dirigen a un fin concreto, conocido y que conducen a unos resultados precisos.

Estrategias: el concepto procede del ámbito militar: “arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares”. La actividad del estratega consistía en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se consiguiera la victoria. Implican un proceso regulable, con un conjunto de reglas, que aseguran una decisión óptima en cada momento. Los pasos, en este contexto, que forman una estrategia son llamados “técnicas” o “tácticas”.

Métodos, técnicas y estrategias en el contexto escolar

Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. Para alcanzar sus objetivos, un método de enseñanza necesita echar mano de una serie de técnicas. Se puede decir que el método se efectiviza a través de las técnicas. Cada campo de la ciencia o de la práctica elabora sus métodos particulares. Es decir, que el método está determinado por el contenido mismo de la realidad indagada

Técnica de enseñanza es el recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o parte del método en la realización del aprendizaje. La técnica representa la manera de hacer efectivo un propósito bien definido de la enseñanza.

Estrategias metodológicas son las que el docente utiliza con el fin de enseñar. En el proceso de conocimiento y de la actividad práctica los educadores nos proponemos determinados fines y nos planteamos diversas tareas.

Esto nos lleva a la necesidad de hallar las vías que conducen mejor al fin propuesto, los modos eficientes de resolver las tareas planteadas.

Plantea Peter Woods que, en esencia, las estrategias son formas de llevar a cabo metas. Son conjuntos de acciones identificables, orientadas a fines más amplios y generales.

Nos parece interesante agregar lo que se puede considerar una diferencia esencial entre **técnicas** y **estrategias**: las técnicas pueden ser utilizadas de forma más o menos mecánica.

Las estrategias, en cambio, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo. La estrategia se considera como una guía de las acciones que hay que seguir. (Nisbet, 1991).

MÉTODO ACTIVO.

Los métodos activos son los que pretenden alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo. La actividad de aprendizaje está centrada en el educando.

Sus principales objetivos son:

- Aprender en colaboración.
- Organizarse.
- Trabajar en forma grupal.
- Responsabilizarse de tareas.
- Aprender a partir del juego.
- Desarrollar la confianza, la autonomía, y la experiencia directa.
- Utilizar la potencialidad de representación activa del conocimiento.

EL PERFIL DOCENTE EN EL MÉTODO ACTIVO:

El docente en el método activo es quien asume el rol de mediador en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y no sólo instructor de contenidos conceptuales, debe poseer un perfil de orientador de procesos de formación integral del alumnado.

Dos aspectos básicos que debe presentar el perfil de un buen profesional de la educación, que aspire a una formación global de todo el alumnado, son:

- *Mediador*: atiende al concepto de diversidad.
- *Orientador*: el eje vertebrador de la acción educativa es el individuo y no los contenidos.

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD FINA.

MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución.

Hay diferentes teorías sobre la época de adquisición de la motricidad fina. Unas consideran que dicha adquisición es posterior a la coordinación motriz general, y otras que es independiente y, por lo tanto, simultánea, sin que ello implique que la evolución ocurra de la misma manera y con el mismo nivel. En nuestra opinión, el niño inicia la motricidad fina antes del año, cuando hace la pinza con los dedos, coge objetos pequeños y, sin ningún aprendizaje, empieza a hacer garabatos, introduce bolas o cualquier objeto pequeño en un bote, en una botella o en un agujero.

La motricidad fina implica un nivel más elevado de maduración neuromotriz y, según las actividades, requiere un aprendizaje largo para su adquisición y para poder realizar una serie de tareas con unos resultados adecuados.

Por lo tanto, su aprendizaje debe plantearse desde las primeras edades, mediante unas actividades generales que conducirán a unas competencias básicas que deben favorecer tanto el desarrollo motor como la adquisición de unos hábitos de autonomía (aprendizajes escolares). Posteriormente podrán hacerse otros aprendizajes específicos en el momento en que sea precisa la actividad (escolar, profesional o de la vida cotidiana).

Al igual que en la motricidad gruesa, socialmente suele considerarse que es mayor la eficacia en la ejecución por parte de las niñas que de los niños, y la realidad nos muestra que en muchos casos existe este diferente rendimiento. Es necesario hacer hincapié en que estas diferencias no tienen un origen neurológico o genético sino educativo, que, nuevamente, condiciona las actuaciones, desde las primeras edades, en razón de los criterios y modelos culturales adscritos a cada sexo, que acaban constituyéndose en diferencias que generan actitudes deterministas en perjuicio de ambos sexos.

De las niñas se espera mayor rendimiento y se acepta poco la falta de habilidad, que se atribuye a las actitudes y al escaso esfuerzo, mientras que a los niños se exige poco porque se les atribuyen dificultades y falta de habilidad. Estas falsas afirmaciones condicionan también una actitud de menor interés, que tiene repercusiones tanto en sus rendimientos inmediatos como a largo plazo en los planos personal, doméstico y profesional.

El proceso que se debe seguir para el aprendizaje de unas habilidades motrices finas implica una mayor cognición que en el aprendizaje de las conductas motrices amplias, puesto que cada una de ellas implica un proceso más complejo y, al mismo tiempo, los resultados obtenidos constituyen un factor de evaluación por el propio niño, lo que repercute en su motivación. Por otra parte, en las conductas motrices amplias el grado de perfección puede no ser tan evidente, y la falta de precisión no pone en entredicho la conducta.

Por lo tanto, es preciso que haya un apoyo observacional, cognitivo y de aprendizaje específico que favorezca la motivación, el interés y el proceso de logro de los resultados en función de la edad, y las características de cada niño.

Para conseguir este aprendizaje se debe seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partir de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes resultados, para favorecer la comprensión de la utilidad de cada conducta, su posible transferencia a campos de actividad personal y su posible repercusión en el plano profesional.

Asimismo, la motricidad fina implica diferentes áreas, que han de trabajarse de forma coordinada y específica para dominarlas.

Motricidad facial

Debido a su especificidad, rara vez este aspecto se incluye en las programaciones, puesto que no parece el punto de partida para conseguir otras adquisiciones.

Indudablemente, dominar los músculos de la cara y que éstos respondan a nuestra voluntad permite acentuar unos movimientos para exteriorizar sentimientos, emociones y actitudes con respecto al mundo que nos rodea, por lo que favorece la comunicación con el entorno.

Suele considerarse que la expresividad de una persona está determinada por los movimientos de su cuerpo y, especialmente, por su cara. La influencia de las emociones y de la personalidad es muy clara.

Por lo tanto, se trata de un aspecto que no está sometido a un proceso evolutivo sino que, a partir del dominio de una parte del cuerpo, se convierte en un instrumento más de comunicación con los demás. Desde el punto de vista educativo debe incidirse tanto para favorecer el aspecto motor (dominio muscular, flexibilidad) como para comprender que las muecas, los gestos, las sonrisas, los guiños, etc. son elementos que llevan a los interlocutores a interpretar los pensamientos y estados de ánimo.

Pueden proponerse, además, actividades vinculadas con la expresión corporal global, como actividades teatrales, para que, sobre la base de la exageración, redunden en un aprendizaje.

Motricidad gestual

Dentro de la motricidad fina, la gestual es la más amplia y su ejecución puede implicar más actividades con menor precisión. En primer lugar consideraremos la importancia de los gestos amplios que aparecen espontáneamente como requerimiento de ayuda, expresión de sentimientos y complemento comunicativo. Normalmente, no se realiza un análisis de estos gestos, de su importancia y de su posible incidencia para favorecer una mayor eficacia.

Sin querer ahondar en ellos, creemos que es importante, especialmente en la Educación Infantil, favorecer la adquisición y mejora de este lenguaje gestual, que debe ser un apoyo importante a lo largo de la vida del individuo. Los adultos han de favorecer la comprensión de estos gestos, su importancia y su significación.

Teniendo presente la actual diversidad social y cultural, sin duda el lenguaje gestual es un factor favorecedor de la comunicación entre personas cuyas realidades son diferentes, por lo que se debe disponer de recursos que favorezcan la comprensividad y potencien la relación.

Para favorecer el aprendizaje y la comprensividad se debe:

- Generar situaciones en las que sólo haya lenguaje gestual, para posteriormente verbalizar su interpretación.
- Favorecer la imitación de personajes mediante dramatizaciones.
- Buscar formas y situaciones de apoyo del lenguaje gestual al verbal como complemento.

Asimismo, se debe considerar que el dominio parcial de cada uno de los elementos que componen las extremidades superiores es una condición básica para que exista mayor riqueza en los gestos. Por esta razón, hay que trabajar el dominio de la muñeca, que permite una autonomía de la mano con respecto al brazo y al tronco, un control, una independencia segmentaria y el tono muscular.

Ahora bien, muchas actividades requieren, además de este dominio de la mano con respecto al brazo y al cuerpo, un dominio de cada una de sus partes; es decir, de cada uno de los dedos y del conjunto de todos ellos.

Así pues, proponemos algunas actividades para favorecer su aprendizaje, aunque se debe considerar que el niño sólo adquirirá un dominio claro hacia los 10 años. En la etapa de Educación Infantil, dichas actividades se iniciarán a los 2-3 años, para lograr una mayor precisión y eficacia alrededor de los 5 años.

Motricidad manual

Cuando se habla de motricidad manual se hace referencia a las actividades que se llevan a cabo mediante el movimiento de una mano, la derecha o la izquierda, sin que sea imprescindible la utilización de las dos manos a la vez.

En la mayoría de las acciones se utilizan las dos manos, pero esto se debe a la necesidad favorecer la habilidad de cada una de ellas por separado aunque exista, lógicamente, una preponderancia lateral. No se trata de que las dos manos sean igualmente hábiles, sino de que no sean torpes. Como aprendizaje es positivo y, en algún momento, puede plantearse una circunstancia (accidente o exigencias del entorno) en la que sea útil saber hacer algunas actividades utilizando sólo una mano, aunque sea la dominante.

Uno de los elementos que es importante tener presente es la necesidad de lograr un dominio segmentario de los elementos intervinientes que permitirán realizar funciones independientes:

- La mano propiamente dicha
- La muñeca.
- El antebrazo.
- El brazo.
- El hombro.

Esta segmentación es fundamental porque favorecerá tanto el control postural en el momento de realizar una actividad, como la agilidad, la precisión y la

ductilidad en tareas que requieren un control por su especificidad o a la poca amplitud de la ejecución.

Obviamente, este dominio segmentario se va adquiriendo, pero, en muchos casos, al no haber un aprendizaje medianamente programado se presentan situaciones inadecuadas, como rigidez en la ejecución de los movimientos, lo que añade complejidad y dificultad en el aprendizaje, como se verá en el planteamiento de las coordinaciones y de los aprendizajes más escolares.

Creemos que durante toda la etapa de Educación Infantil e incluso en Primaria es importante acostumbrar al niño a hacer ejercicios con los dedos para adquirir mayor flexibilidad y agilidad, vinculándolos con situaciones lúdicas (canicas, actividades con pinzas de tender ropa, palillos chinos, etc.), expresión plástica, pintura con los dedos, música, expresión corporal, etc., para favorecer la ejecución de los hábitos básicos, que a la vez se constituirán en actividades para el aprendizaje de la lectoescritura.

Es conveniente para el niño tomar conciencia de la importancia y poder de sus manos; para ello, es sustancial trabajar su conocimiento, mediante la observación de las manos y la percepción de sus sensaciones y de sus posibilidades de movimiento.

A PARTIR DE LOS 4 AÑOS.
<ul style="list-style-type: none">• Observar las manos detenidamente, la derecha y la izquierda, el dorso y la palma
<ul style="list-style-type: none">• Observar las prominencias, rayas y marcas que los gestos han dejado
<ul style="list-style-type: none">• Observar las uñas, sus contornos y lunas

<ul style="list-style-type: none"> • Poner las manos en forma de cuenco. hacer notar la posibilidad de mantener un objeto. incluso un poco de agua
<ul style="list-style-type: none"> • Buscar pequeños objetos de la misma forma como, por ejemplo, utensilios de batería de cocina de juguete. y compararlos con el tamaño de la mano
<ul style="list-style-type: none"> • Poner la palma de la mano encima de la mesa y hacerla encoger hasta obtener la forma de un tejado (una pequeña casita)
<ul style="list-style-type: none"> • Reseguir el contorno de las manos en una hoja de papel, las dos manos en la misma hoja.
<ul style="list-style-type: none"> • Encarar las dos manos
<ul style="list-style-type: none"> • Reseguir el contorno de las manos en una hoja de papel, las dos manos en la misma hoja.
<ul style="list-style-type: none"> • Encarar las manos con las de otro niño

Observación de las manos

La observación de las manos es una de las primeras actividades que se han de realizar en las etapas escolares iniciales del niño, ex- tendiendo sus contenidos progresivamente

Percepción de sensaciones

Durante los 3 primeros meses de vida del bebé, la sensibilidad exteroceptiva (o sensibilidad aportada por los sentidos) no es la más desarrollada.

Durante esta etapa es más importante la sensibilidad interoceptiva, ya que es la que le informa de las necesidades del cuerpo: hambre, sueño, dolor, etc., a través de la musculatura lisa y del sistema neurovegetativo.

Hacia los 5 meses de vida estas sensaciones, junto con la sensibilidad propioceptiva, específica de la musculatura estriada y que se caracteriza por informar sobre la posición y los movimientos del cuerpo, comienzan a entrelazarse y, al mismo tiempo, a informar al niño de forma más global sobre el mundo que lo rodea.

A los 6-7 meses, la sensibilidad exteroceptiva es la principal fuente de información.

La sensibilidad exteroceptiva que proporcionan las manos (sensibilidad táctil) es especialmente importante. Durante su primera infancia, el niño, va descubriendo en sus manos una serie de sensaciones, que es conveniente ayudar a descubrir ya tomar conciencia de ellas.

Las actividades de percepción han de realizarse habitualmente en centros de educación especial. Asimismo, es conveniente realizarlas con los ojos abiertos y con los ojos cerrados.

Actividades para favorecer la percepción sensaciones con las manos.

A PARTIR DE LOS 3-4 AÑOS

- Sensación de blando: tocar una goma de borrar. una esponja, un trozo de plastilina, un trozo de algodón

- Sensación de áspero: tocar un trozo de madera sin pulir.

- Sensación de fino: tocar papel satinado. un trozo de madera pulida, un trozo de tejido de seda

- Sensación de duro: tocar una piedra, una pared. el suelo

- Sensación de pegajoso: tocar miel, pegamento.

- Sensación de caliente: tocar líquidos calientes, ropa caliente

- Sensación de frío: tocar agua fría, hielo

- Sensación de tibio: tocar líquidos tibios

Posibilidades de movimiento de las manos.

A los 3-4 años, el niño empieza a controlar y a tomar conciencia: de las posibilidades de movimiento de sus manos. Por lo tanto, durante la etapa de Educación Infantil e, incluso, en la Primaria es importante acostumbrar al niño a hacer con frecuencia ejercicios con los dedos para adquirir mayor flexibilidad y agilidad.

Posibilidades de movimiento de las manos.

A PARTIR DE 3 A 4 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Poner los codos encima de la mesa y abrir y cerrar las manos al mismo tiempo
<ul style="list-style-type: none"> • Poner los codos encima de la mesa y abrir y cerrar las manos de forma alternativa
<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar las manos abiertas encima de la mesa y levantar los dedos de uno en uno manteniéndolos en esta posición unos segundos
<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar las manos encima de la mesa y separar y juntar los dedos, varias veces
<ul style="list-style-type: none"> • Poner los codos encima de la mesa y tocar con el dedo pulgar la yema de los demás dedos. haciendo oposición
<ul style="list-style-type: none"> • Poner las palmas de las manos encima de la mesa y teclear con todos los dedos a la vez
<ul style="list-style-type: none"> • Poner los codos encima de la mesa y entrelazar los dedos
<ul style="list-style-type: none"> • Poner los codos encima de la mesa y hacer girar varias veces una pelota (del tamaño de una de tenis) en la mano, haciendo rotación de muñecas. primero en una mano, después con la otra y luego con las dos a la vez
<ul style="list-style-type: none"> • Desplazar la pelota de una mano a la otra. primero despacio y aumentar progresivamente la velocidad
<ul style="list-style-type: none"> • Roscar y desenroscar tornillos, una tapa con rosca. etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Hundir los dedos uno a uno en un trozo de plastilina blanda
<ul style="list-style-type: none"> • Coger con cuidado, con una mano y con la otra, objetos pequeños (cerillas sin cabeza. lentejas, botones) dispuestos encima de una superficie plana

Teclear. Esta actividad implica la autonomía de cada uno de los dedos de la mano, que deben actuar de forma independiente y con una fuerza suficiente para lograr la eficacia de la actividad realizada. Entre las posibles actividades destacamos:

- Obtención de sonidos mediante pulsaciones con los dedos. Inicialmente se planteará la actividad con los dedos más utilizados por el niño. Posteriormente se favorecerá la implicación de cada uno de los dedos para facilitar la adquisición de una mayor fuerza muscular y la autonomía de cada dedo.
- Otro tipo de actividad consiste en pulsar con la mano extendida las teclas de un piano, de un ordenador u otro juego en que haya botones o teclas.
- Uso del «ratón» del ordenador, para que el niño observe que hay dos posibles pulsaciones y que deben ser realizadas con dos dedos diferentes.
- Uso del teclado de ordenador. ya sea mediante flechas O algunas funciones que puedan comprender, según la edad. Escribir usando sólo algunas letras (nombre. palabras conocidas), no como actividad lectora sino de atención (dibujo de las letras) y. especialmente en este caso, como actividad motriz.

Títeres. Es una actividad que además de tener un componente lúdico y de comunicación, permite utilizar cada uno de los dedos de manera independiente y de forma coordinada para mover un personaje.

Existen títeres de dedo, los cuales se utilizan en un solo dedo. En este caso se puede poner un títere en cada dedo o en más de uno y establecer una relación entre los dos personajes.

Los títeres que implican más de un dedo para mover las manos y la cabeza requieren mayor coordinación, por lo que se usarán a partir de los 3 años. Se pueden mover algunas partes del títere o su totalidad.

Marionetas. Los movimientos requeridos para el manejo de las marionetas son más complejos, puesto que con el movimiento de los dedos se deben mover los hilos, lo que implica una mayor planificación de la tarea, por la distancia, la diferente longitud de los hilos, la necesidad de comprender qué parte del muñeco mueve cada hilo, etc.

Modelar. Esta actividad, que se puede realizar con materiales de diferente ductilidad, ayuda a adquirir fortaleza muscular en los dedos, educa el tacto y favorece la libre expresión.

Bolas con papel. Hacer bolas con papel de seda es una actividad motriz dirigida sobre todo a desarrollar la habilidad en el movimiento de los dedos. Hay muy pocas implicaciones en la realización de esta tarea, aparte de endurecer la musculatura de los dedos, por lo que su motivación es muy limitada. Normalmente, las bolas ya hechas, lo más compactas posible, se utilizarán en dibujos murales, tapas de cajitas, etc.

Otras actividades. Además de las actividades propuestas, hay una serie de situaciones que favorecen este aprendizaje gestual: sombras chinescas, tocarse los dedos de la mano con el pulgar, re- presentar animales con los dedos y hacerlos mover, ponerse los guantes, expresar situaciones gesticulando (mímica gestual).

Coordinación manual

Mucha más relevancia tiene, en este proceso, el desarrollo de la coordinación manual. Ésta se manifiesta en actividades cuya ejecución requiere la participación de las dos manos, cada una de las cuales debe realizar unos gestos y tener unas habilidades propias para que la tarea sea adecuada.

Por lo tanto se requiere una habilidad básica en cada una de las dos manos y, a la vez, la planificación por parte del niño para realizar la tarea dirigiendo la actuación de cada mano por separado.

Aunque la realización de este tipo de tareas inicialmente requiere la visión, ésta no es imprescindible, por lo que son actividades que pueden ser ejecutadas por personas invidentes.

Por otra parte, tampoco implican habilidades específicas en la posible utilización de objetos, instrumentos, etc.

Entre las principales actividades destacamos, por su frecuencia en estas edades, las que se describen a continuación.

Abrochar (botones, cremalleras)

En esta tarea se hallan implicadas las dos manos de forma coordinada: una que dirige el botón y otra que es capaz de abrir el ojal y coger el botón que ha pasado por el agujero para colocarlo de manera que no se desabroche.

Evidentemente, desabrochar es más fácil. En cuanto a las cremalleras, lo difícil es poner las dos partes encajadas para posteriormente subir el carro. Por lo tanto, no implica tanta dificultad.

En ambas actividades la medida de los botones o de la cremallera es un elemento determinante de su posible ejecución.

Esta actividad puede empezar a enseñarse si a partir de los 2-3 años, y a los 4 años debería poder realizarse casi siempre, exceptuando situaciones demasiado complejas por su precisión.

A partir de los 5-6 años debe ser resuelta sin problemas.

Hacer lazos

Esta actividad implica un alto grado de coordinación de las manos, a la vez que la comprensión del proceso que se debe seguir para ejecutarla correctamente.

Entre las muchas formas de hacerla, se debe escoger el modo más fácil; posteriormente, el niño encontrará su propia forma.

Esta actividad debería iniciarse a los 3-4 años, haciendo sólo el primer paso (juntar las dos partes de la cinta o cordón), para paulatinamente explicar los pasos siguientes, realizarlos con la ayuda de los adultos y aprender a dejar el lazo de manera que no se deshaga. El aprendizaje es lento y difícil, por lo que habitualmente no se da por concluido hasta los 6-7 años, edad en la que sería imprescindible que se consolidara no sólo como factor potenciador de la autonomía sino como base motriz.

Atornillar/ destornillar

Esta actividad no plantea mucha dificultad si la medida de los instrumentos es adecuada a la mano del niño y éste puede practicarla. En los juegos de construcción hay materiales adecuados para cada edad. Es importante que los adultos no resuelvan las necesidades en el momento de hacer la construcción, que ayuden a hacer el aprendizaje y que posibiliten su práctica para su consolidación.

Hacer paquetes/envolver paquetes

Ésta es, sin duda, una tarea más específica y menos habitual, si bien se pueden dar muchas situaciones, si se programan, para generar la necesidad y favorecer la motivación para ello. El interés radica en la necesidad de establecer una coordinación entre ambas manos para evitar que el papel caiga y favorecer la comprensión de los pasos y movimientos para efectuarla. Normalmente genera un alto grado de satisfacción en el momento de ver los resultados.

Este aprendizaje puede hacerse al final de la etapa de infantil, con objetos pequeños y cajas regulares.

Plegado de papel

Es una tarea un poco más compleja que la anterior, pero posible igualmente al final de la etapa de Educación Infantil. Se trata de figuras (pajaritos, carritos, etc.) mediante plegados de papel.

Coordinación visuomanual

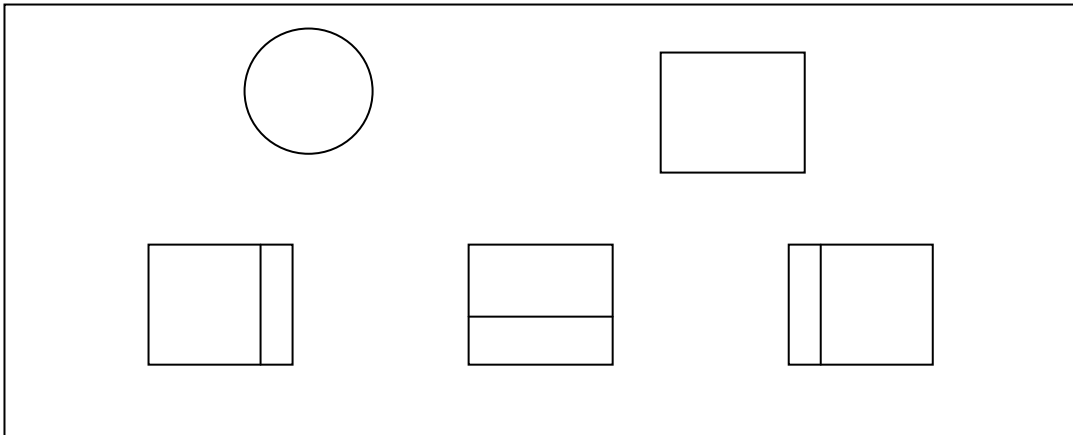
Coordinación visuomanual implica mayor complejidad que la anterior ya que todas las tareas exigen un análisis perceptivo o de apoyo visual como condición clave para su ejecución.

Se trata, pues, de una capacidad consistente en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios los por los estímulos visuales. Estas implicaciones se dan sin que sea posible determinar el peso específico de cada uno de los componentes, aunque creemos que es importante desglosar todos aspectos y analizarlos separadamente, para establecer el proceso de adquisición.

Muchas de estas actividades y habilidades aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño. El hecho de trabajar una de ellas no sólo no ha de excluir el trabajo de otras, sino que se debe complementar, aportando cada una elementos positivos en el proceso de maduración.

Así pues, el orden en que se plantean no implica un orden de trabajo, ni el hecho de que se consideren etapas de desarrollo de forma rígida.

Entre las actividades más frecuentes que impliquen este tipo de coordinación destacamos las que se describen a continuación.



Trabajos con punzón.

Punzar.

Es una de las primeras actividades que requiere de precisión que puede realizar el niño.

Para realizar esta tarea el niño necesita un instrumento pequeño (punzón) y tiene que limitarse a un espacio (papel), lo que implica dominar el brazo, la mano y los dedos (presión y prensión del objeto) y dirigir la actividad en función de lo que ve y de la actividad específica

Es necesario empezar de acuerdo con los procesos evolutivos del niño, con el punzado de espacios muy amplios, para ir delimitándolo hasta llegar a la línea hacia los 3-4 años. A esta edad, el niño no tendrá dificultades para seguir la línea, si ésta es suficientemente gruesa, por lo que se le deben presentar dibujos adecuados, aunque el punzado no sea homogéneo ni siga con regularidad la distancia entre punzadas.

El dominio adecuado de esta tarea se obtiene hacia los 4-5 años, edad a la que se consiguen el ritmo de trabajo, la atención y la resistencia al cansancio necesarios para realizar la tarea que se propone.

El niño puede entrenarse en diversos tipos de líneas que requieran poco tiempo de atención, que no le provoquen cansancio y que estimulen su coordinación visuomotriz, así como el dominio de la mano para seguir diferentes trayectos.

A partir de este movimiento podrá seguir un dibujo que, además de englobar todas las dificultades, lo estimulará y motivará por su contenido, significación y corrección en los resultados.

Recorte de papel con los dedos

Esta actividad implica pequeños movimientos digitales, en los que los dedos pulgar e índice tienen un papel preponderante. Implica una serie de movimientos específicos:

- Presión.
- Equilibrio de movimientos.
- Atención.
- Control muscular (inhibición) para evitar que se rompa un trozo demasiado amplio.

Al principio es necesario un papel que no sea resistente (periódico, seda, etc.) para realizar ejercicios con los dedos. Posteriormente pueden utilizarse recortes libres, grandes, pequeños, etc.

Los trozos obtenidos se emplean para cubrir objetos, llenar dibujos, etc. De esta forma, además de recortar trozos de diferentes formas y tamaños, el niño los encaja en la figura o el trabajo que esté construyendo.

Antes de exigir al niño que recorte líneas, seguiremos los mismos pasos que en el punzado, para favorecer un control suficiente de los dedos para recortar líneas o siluetas.

Enhebrar.

Es una actividad que implica coordinación visuomotriz con materiales diferentes. Esta actividad, que el niño puede realizar antes de los 2 años, favorece el control de la mano hacia un objetivo pequeño (bolas, pasta de sopa, etc.), el acto de prensión y el control muscular para guiar la mano que tiene el objeto hacia la mano que sostiene la cuerda o cinta, que debe ser introducida en el agujero. En este caso deben ser objetos grandes.

Hacia los 2 años, el niño ya pasará una cuerda por bolas u objetos que tengan un agujero de unos 2 cm. Asimismo, deberá controlar otra dificultad, el peso que se acumula en el extremo de la cuerda. Lentamente se podrá reducir el tamaño de las bolas, el tamaño del agujero y también el grosor de la cuerda.

Hacia los 4-5 años se podrá plantear la actividad propiamente de enhebrado con agujas grandes (de lana) e hilos gruesos o lana, con las que el niño coserá en el papel siguiendo un dibujo.

Hacia los 6-7 años cabe esperar mayor precisión con agujas más finas y tareas más precisas

Recortar

Esta una actividad no puede iniciarse antes de los 3-4 años, ya que requiere fuerza muscular y el dominio de la mano en el manejo de las tijeras.

Además de este dominio, existe la dificultad de pasar las tijeras por un lugar determinado, algo que el niño no podrá hacer si no domina la realización de dos movimientos diferentes (movimientos simultáneos) con las dos manos: en efecto, mientras la mano dominante hace que se abran y cierren las tijeras, la mano secundaria guía el papel para que el corte de las tijeras siga la dirección señalada.

Así pues, el proceso de adquisición debe iniciarse haciendo cortar tiras de papel para, a lo largo de la etapa de infantil, posibilitar el recortado de dibujos bien grandes y con pocas dificultades y finalmente, a los 6-7 años, una ejecución bastante adecuada.

Se debe enseñar la manera de evitar las líneas discontinuas en el recorte, hecho frecuente si no hay intervención de los adultos.

Moldear

Esta actividad se ha planteado en relación con la motricidad manual como actividad que puede ser llevada a cabo con una sola mano.

Evidentemente, un paso más avanzado consiste en realizar el moldeado mediante la coordinación de ambas manos y el apoyo visual para hacer una figura determinada, especialmente si se trata de la reproducción de un modelo expuesto al natural.

Pintar

Es una actividad básica en la que, sin ser específica mente gráfica, intervienen todos los gestos que el niño tendrá que realizar al escribir.

Hay que empezar con elementos muy amplios (pintura con las manos) para trabajar la amplitud del gesto y la coordinación del brazo con respecto al espacio que se quiere pintar.

Este tipo de actividad se planteará a la edad de 1-2 años con las manos, posteriormente con los dedos y hacia los 2-3 años con otros instrumentos que no impliquen mucha precisión.

Los objetivos de esta actividad son:

- Precisión de los dedos al coger el instrumento (pincel, esponja).
- Tipología de trazos: amplios, reducidos, gruesos, finos.
- Dirección del gesto para lograr una forma determinada.
- Control de la presión y la prensión.
- Comprensión de las características y la reacción del material.

Coordinación grafo perceptiva

Finalmente, como objetivo del proceso de maduración motriz se plantea la coordinación grafo perceptiva, en la que, además del dominio muscular y motor, intervienen el análisis perceptivo y el dominio de un instrumento u objeto, que permite obtener una respuesta gráfica sobre una superficie y comprobar la relación entre el resultado y los estímulos vistos anteriormente.

Debido a las repercusiones del aprendizaje de la lectoescritura en el entorno escolar hay una serie de actividades destinadas a fomentar este tipo de madurez para favorecer el rendimiento tanto en la escritura como en múltiples actividades que se dan en el contexto escolar (colorear un dibujo, reproducción de mapas.

geometría, etc.) para llegar, al final de la educación obligatoria, a tener unas habilidades que serán el punto de partida de la formación más profesional.

Es muy importante, como ya se ha comentado en otras ocasiones, que antes de exigir al niño una agilidad y una ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel y el uso de instrumentos de precisión, se pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de menor precisión como la pintura con dedos.

Más adelante, con tiza, ceras blandas, rotuladores, etc., que permiten trabajos más precisos, hasta llegar a trabajar con lápiz, colores, pinceles más finos y otras herramientas, cuyo dominio entraña más dificultades. Por esta razón, las plumas y los bolígrafos no serán instrumentos prioritarios en la Educación Infantil, aunque no deben ser evitados.

Entre las principales actividades cabe destacar las que se describen a continuación.

Garabatos

Hacer garabatos es una actividad que no tiene un objetivo en sí misma, sino que se considera la base de todas las actividades grafo motrices.

El niño, espontáneamente, a partir de 1 año y antes de los 20 meses, coge normalmente con toda la mano alguno de los instrumentos que le permiten dejar una huella en el papel. Hace movimientos amplios con su brazo, sintiéndose muy satisfecho del resultado: unas líneas de colores.

Esta actividad va aumentando cada día y se constata una evolución, puesto que la amplitud del movimiento disminuye y se adquiere un mayor dominio de prensión al coger el lápiz, así como un dominio de la presión que se traduce en un garabato marcado de manera regular.

Finalmente, el niño logra un dominio direccional de izquierda a derecha y de arriba abajo y giros hacia la derecha y hacia la izquierda pudiendo, en este momento, interpretar su dibujo con mayor intencionalidad.

Durante la etapa de Educación Infantil hay que tener en cuenta todos los ejercicios que puedan conducir al niño a la adquisición de estos hábitos que lo iniciarán en el dominio de la escritura.

Dibujo

El dibujo es la continuación de la actividad de garabatear. Esta actividad va más allá del puro placer motor y busca la intencionalidad desde el momento en que se inicia la actividad.

En este sentido se debe valorar el dibujo desde dos perspectivas diferentes:

- El aspecto formal: se analizan la presión, los movimientos, el manejo del instrumento, la amplitud del trazo, la seguridad, etc.
- El contenido: la posible identidad del objeto, la adaptación del trazo a lo que se plantea para su reproducción, etc.

Colorear

En este tipo de ejercicio el niño, además de necesitar una coordinación visuomanual, ha de tener un control muscular que le permita inhibir unos movimientos para respetar los límites que se le dan.

Al principio, el niño usará materiales dúctiles pero, en el momento en que deba colorear una superficie que tiene límites, deberá respetar la consigna. A pesar de ser superficies amplias, le será muy difícil parar el movimiento en el límite preciso del dibujo

Hacia los 3-4 años comenzará a controlar la amplitud del movimiento, pero carecerá de la homogeneidad en el trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones.

Esta homogeneidad del trazo empezará a adquirirla alrededor de los 4 años y la conseguirá entre los 5 y los 6 años, siendo este dominio decisivo para conseguir el nivel de maduración que le permita iniciar la preescritura.

Será necesario enseñarle a seguir diferentes direccionalidades. Una vez empezada la actividad, se deberá mantener la direccionalidad elegida para evitar que haya un trazo muy poco homogéneo.

Calcar

En el dominio muscular, esta actividad no representa ninguna novedad ni añade otra dificultad para el niño a todas las implicadas en las otras áreas de la coordinación manual.

No obstante, se considera por separado debido a la exigencia de una coordinación y un dominio de las dos manos, además de un elevado nivel de precisión, puesto que, además del trazo que se ha de hacer, no se debe mover la muestra a partir de la cual se calca y el papel en que se escribe acostumbra ser más fino de lo normal.

Por otra parte, el niño tiene que seguir con mucha precisión la línea que se ve (no demasiado delimitada), lo cual le exige un control mucho más estricto de los

movimientos, puesto que no sólo ha de reproducir una línea, sino que no se puede salir en absoluto de ella.

Esta tarea no es posible antes de los 5 años, salvo excepciones.

Preescritura

Dentro del campo de la preescritura se engloban las actividades que están muy próximas al acto de escribir, tanto por el tipo de ejecución como por el proceso que implica la realización de unos caracteres siguiendo una direccionalidad.

A pesar de esta similitud, no todas las actividades tienen el mismo nivel de implicación, ya que el tipo de caracteres, la medida y el grado de complejidad pueden variar. Entre estas actividades destacan las cenefas, las series, las grafías y la escritura.

Desde el punto de vista metodológico, estas actividades tienen en común el trabajo que exigen a la mano del niño para seguir una sucesión de grafismos, unas pautas más o menos amplias, que facilitan la consolidación del dominio manual y perceptivo para el aprendizaje de la escritura desde el punto de vista mecánico.

Escritura

Esta actividad consiste en reproducir unos dibujos que, de forma combinada, constituyen un mensaje. Es importante que desde el inicio haya un aprendizaje correcto de los dibujos de cada letra, así como de la direccionalidad para educar el gesto gráfico.

En la actualidad tiende a utilizarse el método de aprendizaje basado en la letra mayúscula, buscando la mayor motivación infantil, ya que las letras mayúsculas son un elemento presente en los carteles y fuentes de información social. Desde

el punto de vista motor, el niño debe realizar las letras más como dibujo formado por líneas conectadas.

Por lo tanto, no estará implicada la coordinación del movimiento en la muñeca. Aunque se use este método, también debería trabajarse la preescritura, ya que, a medida que se va avanzando en el aprendizaje, lógicamente se pasa a la letra cursiva. Por lo tanto, el niño debe haber adquirido este tipo de habilidad para no tener dificultades en el momento de escribir.

Este trabajo se ha de iniciar hacia los 3-4 años, para a lo largo de los 2-3 años siguientes lograr un dominio aceptable.

Es fundamental, como ya se ha indicado repetidamente, hacer los trazos en el suelo o la pizarra, para que el niño realice movimientos amplios y tome conciencia de la direccionalidad antes de pasar al papel grande, en el que irá disminuyendo los gestos y adquiriendo mayor precisión.

Hacia los 4-5 años se utilizará papel más pequeño, ya que el niño tendrá posibilidad de adquirir más precisión y poseerá, por lo tanto, un mayor dominio. Hasta los 6-7 años no conviene utilizar la cuadrícula pequeña, puesto que plantea dificultades en la percepción y en la precisión.

MOTRICIDAD

El término **motricidad** se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Entre tanto la psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Ahora bien existen dos tipos de motricidad: la gruesa y la fina.

Desarrollo de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo.

- Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante ratitos pequeños y camina con ayuda.
- Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escalones con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse sólo en una silla.
- Cuando tiene 2 años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.
- A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir En este año la carrera se perfecciona, sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.
- A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie. Se mueve sin parar y salta y corre por todas partes.
- A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están muy perfeccionados.
- A los 6 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a

partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

En la motricidad intervienen los siguientes elementos:

- Percepción.
- Esquema corporal.
- Tiempo.
- Espacio.
- Lateralidad.

PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través en muchos casos de los objetos.)

Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva.

Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes: el motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

1. El término motriz hace referencia al movimiento.
2. El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio-afectivo y cognoscitivo.

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

El concepto de psicomotricidad está todavía en evolución y se va configurando por las aportaciones de diferentes campos:

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

Por tanto en los primeros años de la educación del niño/a, hasta los siete años aproximadamente, entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conocimiento, el aprendizaje, parte de la propia acción del niño/a sobre el medio, los demás y las experiencias que recibe no son áreas estrictas que se puedan parcelar, sino manifestaciones diferentes aunque interdependientes de un ser único: EL NIÑO/A.

2.5. HIPÓTESIS.

El Juego incide directamente en el desarrollo de la Motricidad fina de los niños del paralelo "A" del Jardín de Infantes "Julio Izquierdo" del cantón Quero.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS.

VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego.

VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad fina.

CAPITULO III

METODOLÓGIA.

3.1. ENFOQUE

La presente investigación esta desarrollado bajo el enfoque cuali-cuantitativo.

Es de modalidad cualitativa porque detecta los fenómenos y las causas probables del problema en estudio y que además de la recolección de información nos permite procesar y formular las respectivas conclusiones.

Además porque el problema requiere de investigación interna, sus objetivos plantean acciones inmediatas, plantea hipótesis lógica, la población es pequeña, requiere de un trabajo de campo con todos los participantes y sus resultados no son generalizables.

Y de modalidad cuantitativa porque nos permite establecer resultados numéricos producto del análisis de los datos recolectados.

3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACION.

La modalidad de investigación es:

De campo: por cuanto se la realizara en el lugar de los hechos es decir en el Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero.

Bibliográfica: Esta investigación se fundamenta en la investigación científica, libros, tesis e información adquirida en el Internet, y esto nos sirve como base para la investigación del tema propuesto.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La investigación que estamos realizando empieza en el nivel exploratorio porque al abordar la investigación sondeamos el problema y luego proporcionamos nuestro criterio, es de estudio poco estructurado, la metodología es flexible y termina en el nivel descriptivo porque necesitamos de conocimiento suficiente y es de estudio estructurado y sus resultados permiten hacer predicciones.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.

La población o muestra que se tomo en cuenta en este presente trabajo de investigación es 25 estudiantes del Primero año de Educación Básica del paralelo “A” del Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero.

Por ser una cantidad inferior a 100 unidades se trabajara con todo el universo.

Unidades de Observación	Frecuencia	%
Niños	25	100
Total	25	100

Cuadro N: 1 Población o muestra.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: El Juego

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS O INSTRUMENTOS
Es instrumento educativo útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras.	<ul style="list-style-type: none"> Instrumento educativo Capacidades intelectuales Capacidades motoras 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico Juego motor Juego de reglas Escribir números. Construir objetos con legos. Saltar en un pie. Encestar con una pelota en un aro. 	<p>¿Las clases que dicta tu maestro son dinámicas? Si () No ()</p> <p>¿Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase? Si () No ()</p> <p>¿Juegas con títeres con tu maestro y compañeros? Si () No ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta

			¿Te gusta jugar en forma grupal? Si () No ()	
--	--	--	---------------------------------------------------	--

Cuadro N 2: Operalización de la variable independiente.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad Fina

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS O INSTRUMENTOS
<p>Son los movimientos finos realizados por algunas partes del cuerpo, en actividades que necesitan de precisión y un elevado nivel de coordinación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos finos • Precisión • Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • Garabateo. • Enhebrar • Colorear. • Punzar. • Recortar. • Abrochar desabrochar botones. • Coordinacion manual • coordinacion visuomanual. • Coordinacion grafo perceptiva. 	<p>¿Te gusta jugar con enhebradores? Si () No ()</p> <p>¿Haces plegados o figuras de papel con tu maestro? Si () No ()</p> <p>¿Realizas figuras con masa y plastilina en hora de clases? Si () No ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestas.

			<p>¿Te gusta aprender con juegos realizados en la hora clase?</p> <p>Si () No ()</p>	
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------	--

Cuadro N 3: Operalización de la variable dependiente.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

El plan de recolección de la información consiste en diseñar estrategias metodológicas para adquirir la información necesaria para la investigación.

La recolección de la información se la realizara por medio de la observación directa del investigador en el lugar de los hechos y la aplicación de encuestas a los niños del paralelo A.

La presente investigación de campo se realizara en el Jardín de Infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero.

Para la realización de la investigación se debe tomar cuenta los objetivos que se desea alcanzar, las personas u objetos que van a ser investigados.

3.7. PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS.

Se realizará una revisión crítica de la información recogida y de ser necesario para corregir fallas se repetirá la recolección, luego se procederá a la tabulación de los cuadros según las variables de la hipótesis.

Además se presentara los resultados de la encuesta en gráficos de barras o pasteles de acuerdo a los porcentajes determinados, para la verificación de la hipótesis se determinara el chi cuadrado.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES.

Pregunta N: 1

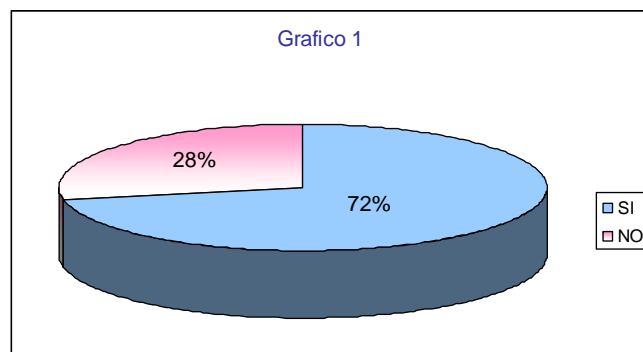
¿Cuándo ud. juega en el jardín su profesor participa.?

Cuadro 1		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	18	72,0
NO	7	28,0
Total	25	100,0

Cuadro:4

Fuente: Niños del jardín de infantes "Julio Izquierdo"

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

18 estudiantes que representan un 72% afirman que su maestro juega con ellos, mientras que un 28% que corresponde a 7 estudiantes manifiestan que el maestro no juega con ellos.

De la investigación realizada los alumnos que forman la mayor parte del paralelo, manifiestan que su profesor juega con ellos en sus ratos de esparcimiento, recreos, compartiendo experiencias, alegrías, logrando con el juego una herramienta útil y amena para lograr la integración entre maestra-alumno.

Pregunta N: 2

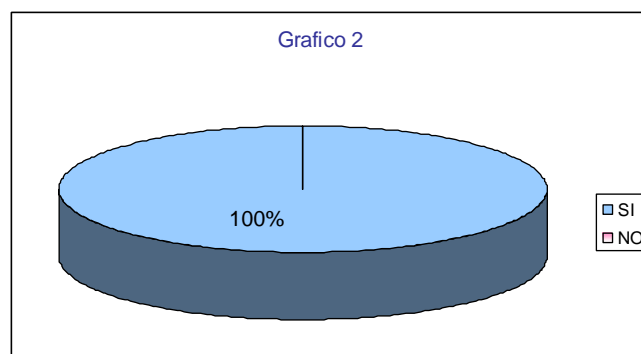
¿Te gusta aprender con juegos realizados en la hora clase?

Cuadro 2		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	100,0
NO	0	0,0
Total	25	100,0

Cuadro: 5

Fuente: Niños del jardín de infantes "Julio Izquierdo"

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

25 estudiantes que representan la totalidad, es decir el 100% afirman que les gusta utilizar juegos en hora de clases para aprender, además que el juego es una estrategia didáctica que ayuda a fomentar aprendizajes significativos en los alumnos.

De los resultados obtenidos podemos analizar que los estudiantes prefieren aprender de una manera divertida, utilizando actividades lúdicas y recursos adecuados que ayuden a fomentar aprendizajes significativos, a desarrollar la creatividad. Además que de esta forma el maestro motiva a los estudiantes a desarrollar un pensamiento lógico.

Pregunta N: 3

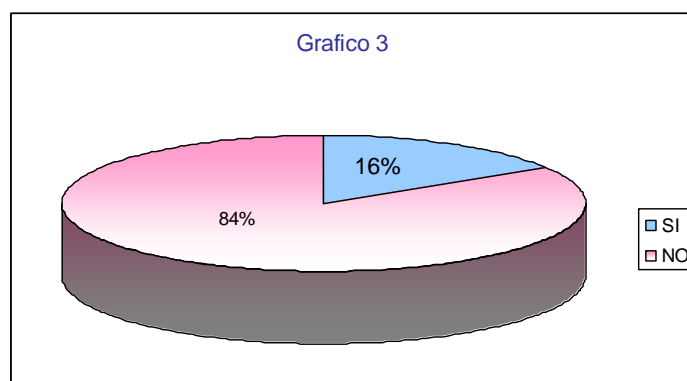
¿Juegas con títeres con tu maestro y compañeros?

Cuadro 3		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	16,0
NO	21	84,0
Total	25	100,0

Cuadro : 6

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

21 estudiantes que pertenecen a la mayoría del paralelo y que representan un 84% afirman que su maestro no utiliza como estrategia metodológica juguetes y títeres.

Mientras que un 16% que corresponden a 4 estudiantes manifiestan que utilizan juguetes y títeres como material didáctico.

Estos resultados nos dan a entender que los estudiantes no utilizan recursos didácticos como juguetes y títeres, por lo que el maestro debería practicar esta estrategia frecuentemente para desarrollan habilidades y destrezas motoras e intelectuales en los niños, lo cual se vera reflejado en los conocimientos adquiridos.

Pregunta N: 4

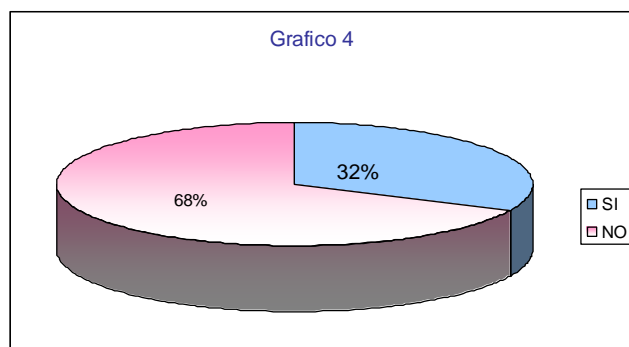
¿Las clases que dicta su maestro son dinámicas?

Cuadro 4		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	32,0
NO	17	68,0
Total	25	100,0

Cuadro : 7

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

8 estudiantes que representan un 32% afirma las clases son dinámicas mientras que 17 estudiantes que representan un 68% señala que las clases de su maestro son monótonas y aburridas.

De lo analizado se verifico que las clases que dicta el maestro son de forma tradicional y monótona, que el docente solo busca impartir conocimientos y no desarrollar en los niños estrategias de aprendizaje que ayuden que sea ellos quien indaguen nuevos conocimientos a través de la experimentación.

Pregunta N: 5

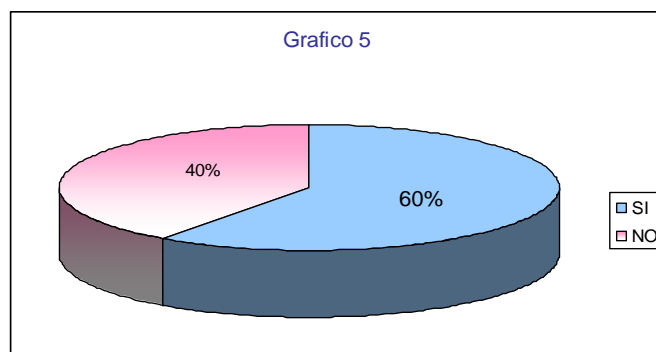
¿El maestro respeta tus opiniones?

Cuadro 5		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	60,0
NO	10	40,0
Total	25	100,0

Cuadro : 8

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

15 estudiantes que representan un 60% señalan que el maestro respeta las opiniones que dan en la escuela, mientras que 10 estudiantes que representan el 40% no se sienten cómodas y afirman que no son tomadas en cuenta con las opiniones que ellos dan ante el resto de la clase.

De lo analizado la mayor parte de estudiantes manifiestan que su maestro toma en cuenta y respeta las opiniones que comparten en el aula de clase y se sienten satisfechas y aceptadas como parte del desarrollo de su educación logrando ser estudiantes creativos y críticos.

Pregunta N: 6

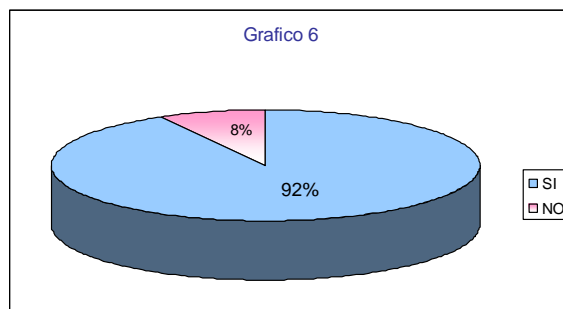
¿Te gusta jugar con enhebradores?

Cuadro 6		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	23	92,0
NO	2	8,0
Total	25	100,0

Cuadro : 9

Fuente: Niños del jardín de infantes "Julio Izquierdo"

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

23 estudiantes que representan un 92% señalan que les gusta jugar con enhebradores, mientras que 2 estudiantes que representan el 8% no gozan de esta actividad por lo que prefieren no ejecutarla.

Estos resultados nos dan a entender que la mayoría de estudiantes disfrutan trabajando con enhebradores y que seria una estrategia efectiva para desarrollar en ellos movimientos finos como la pinza digital. Además de promover la creatividad y el desarrollo de la inteligencia.

Por otra parte se debe motivar y estimular a la minoría para que realicen trabajos con enhebradores y sobre todo disfruten de esta actividad que les ayudara mucho en su desarrollo motor.

Pregunta N: 7

¿Te gusta jugar en forma grupal?

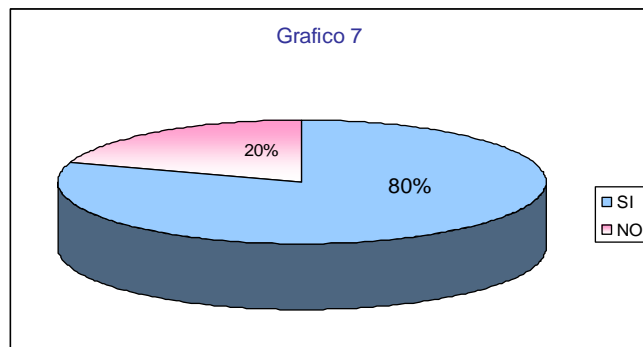
Cuadro 7		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	20	80,0

NO	5	20,0
Total	25	100,0

Cuadro : 10

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

20 estudiantes que representan un 80% afirman que les gusta jugar de forma grupal, mientras que un 20% de estudiantes que corresponde a 5 estudiantes señalan que su forma de juego es individual.

De la investigación realizada, el porcentaje más alto de las estudiantes señalan que disfrutan jugar en grupo, integrándose con los demás de su entorno, aprendiendo a compartir y hacer solidarios, lo que les ayudara en su vida futura. Un grupo pequeño de estudiantes disfrutan jugando individualmente esto provocando que se sientan excluidas de reuniones sociales.

Pregunta N: 8

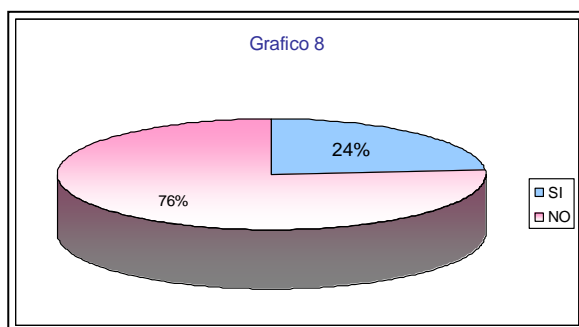
¿Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase?

Cuadro 8		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	24,0
NO	19	76,0
Total	25	100,0

Cuadro: 11

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

6 estudiantes que representan un 24% señalan que juegan con rompecabezas, cubos o legos en hora de clase, mientras que 19 estudiantes que representan el 76% no utilizan estos recursos didácticos en clase por la ausencia de los mismos.

Estos resultados nos dan a entender que no existe material didáctico suficiente como son los rompecabezas, legos o cubos, los mismos que son importantes para desarrollar habilidades motoras y para el desarrollo de la inteligencia de los niños.

Pregunta N: 9

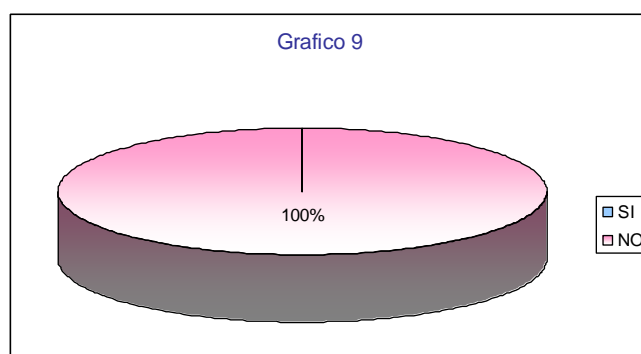
¿Haces plegados o figuras de papel con tu maestro?

Cuadro 9		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,0
NO	25	100,0
Total	25	100,0

Cuadro : 12

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

25 estudiantes que pertenecen a la totalidad del paralelo y que representan un 100% afirman que su maestro no realiza plegado o figuras de papel con ellos.

Estos resultados nos dan a entender que los estudiantes no realizan plegado en las actividades escolares, por lo que el maestro debería practicar esta estrategia de enseñanza, para desarrollan habilidades y destrezas motoras e intelectuales en los niños, lo que les ayudara a entretenerse y desarrollar la pinza digital y facilitar la escritura en un futuro.

Pregunta N: 10

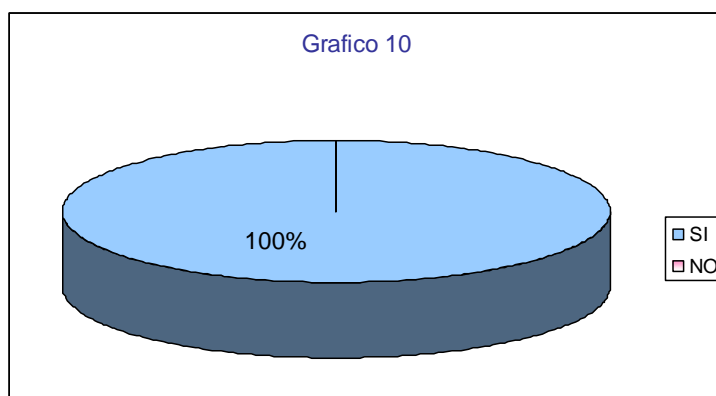
¿Realizas figuras con masa o plastilina en horas de clase?

Cuadro 10		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	100,0
NO	0	0,0
Total	25	100,0

Cuadro : 13

Fuente: Niños del jardín de infantes “Julio Izquierdo”

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los 25 estudiantes que pertenecen a la totalidad del paralelo y que representan un 100% afirman que si realizan figuras de masa y plastilina en horas de clase lo que les ayuda a desarrollar la motricidad fina.

Estos resultados nos dan a entender que los estudiantes si realizan esta actividad frecuentemente, la misma que fortalece habilidades motrices en los educandos, ayudando en la escritura de los años futuros.

4.2. Verificación de la hipótesis.

Comprobación de la hipótesis con Chi – cuadrado.

H0: El juego. No incide en el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

H1: El juego. Si incide en el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

Selección del nivel de significación.

Para la verificación hipotética se utilizara el nivel de $\alpha = 0,05$

Descripción de la población.

La suma de todos los resultados obtenidos utilizando la formula de la constante muestral es igual al tamaño de la muestra. $n = 25$

Especificación del Estadístico.

Se trata de un cuadro de contingencia de 6 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

Se procederá a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 6 filas y 2 columnas por lo tanto serán:

$$gl = (f - 1) (c-1)$$

$$gl = (6- 1) (2-1)$$

$$gl = 5.$$

Por lo tanto con 5 grados de libertad y un nivel de 0.05 la tabla de $X^2_t = 11,07$.

Por tanto si $X^2_t < X^2_c$ se aceptara la H_1 caso contrario se la rechazara.

$X^2_t = 11,07$ la podemos graficar de la siguiente manera.

Recolección de datos y cálculos de los estadísticos.

Análisis de Variables

Frecuencias Observadas – Estudiantes.

		CATEG	ORIAS	
	ALTERNATIVAS	SI	NO	SUBTOTAL
3	Juegas con títeres con tu maestro y compañeros	4	21	25

4	Las clases que dicta tu maestro son dinámicas	8	17	25
7	Te gusta jugar en forma grupal	20	5	25
8	Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase	6	19	25
9	Haces plegados o figuras de papel con tu maestro	0	25	25
10	Realizas figuras con masa y plastilina en hora de clases.	25	0	25
	SUBTOTAL	63	87	150

Cuadro N: 14 Frecuencias observadas por los estudiantes.

Fuente: Encuesta Aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

Frecuencias Esperadas – Estudiantes.

		CATEG	ORIAS	
	ALTERNATIVAS	SI	NO	SUBTOTAL
	Juegas con títeres con tu maestro y			

3	compañeros	10,5	14,5	25
4	Las clases que dicta tu maestro son dinámicas	10,5	14,5	25
7	Te gusta jugar en forma grupal	10,5	14,5	25
8	Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase	10,5	14,5	25
9	Haces plegados o figuras de papel con tu maestro.	10,5	14,5	25
10	Realizas figuras con masa y plastilina en hora de clases.	10,5	14,5	25
	SUBTOTAL	63	87	150

Cuadro N: 15 Frecuencias esperadas por los estudiantes.

Fuente: Encuesta Aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: **Jimena Gabriela Copo Castro.**

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.

Chi-cuadrado Estudiantes

FRECUENCIA	O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
SI	4	10,5	6,5	42,25	4,023
NO	21	14,5	-6,5	42,25	2,913
SI	8	10,5	-2,5	6,25	0,595
NO	17	14,5	2,5	6,25	0,431
SI	20	10,5	9,5	90,25	8,595
NO	5	14,5	-9,5	90,25	6,224
SI	6	10,5	-4,5	20,25	1,928
	19	14,5	4,5	20,25	1,396

NO					
SI	0	10,5	-10,5	110,25	10,5
NO	25	14,5	10,5	110,25	7,603
SI	25	10,5	14,5	210,25	20,023
NO	0	14,5	-14,5	210,25	14,5
TOTAL	150	150			78.731

Cuadro N: 16 Cálculo del Chi cuadrado.

Fuente: frecuencias observadas y esperadas.

Elaborado por: **Jimena Gabriela Copo Castro.**

Xt =	11,07
Xc =	78,731

GRÁFICO DE VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.

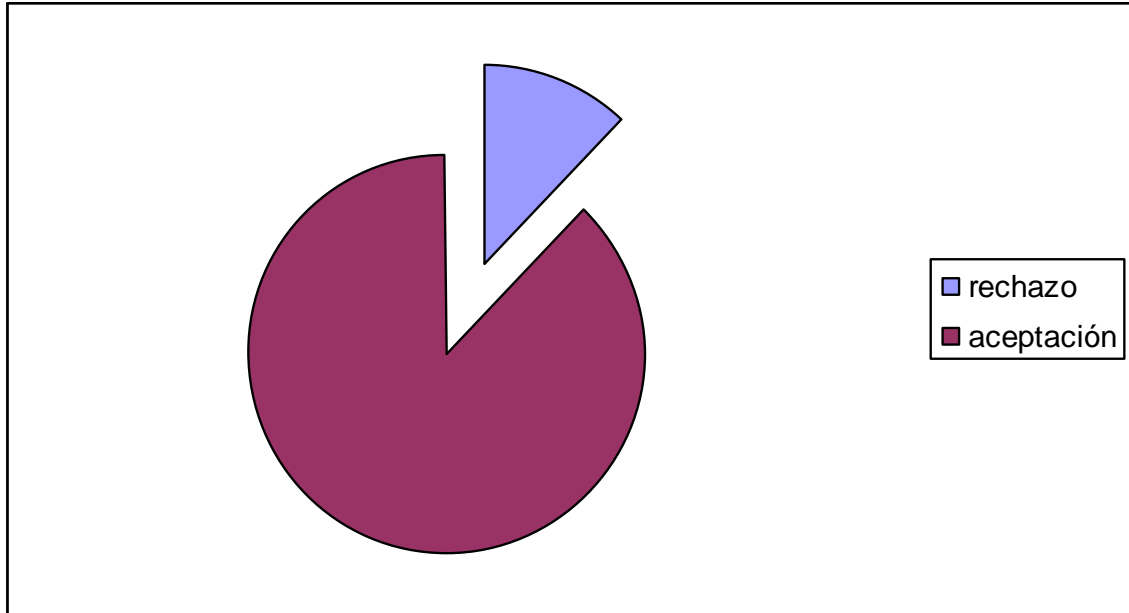


Gráfico N: 13 - Verificación de la hipótesis.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

Decisión final

$X^2 t = 11,07 < X^2 c = 78,731$ y de acuerdo con lo establecido se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. El juego. Si incide en el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. CONCLUSIONES

- El juego es una actividad necesaria en la aplicación de la enseñanza aprendizaje, para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas.
- Los niños y niñas manifiestan que prefieren realizar actividades grupales para adquirir nuevos conocimientos.
- El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea, desarrolla la personalidad, las habilidades y destrezas motoras de los niños y niñas.
- La mayor parte de estudiantes manifiestan que las clases impartidas por el docente no son dinámicas, por ende los educandos no tienen la motivación adecuada para adquirir aprendizajes significativos
- El uso de materiales didácticos como: rompecabezas, legos y cubos son motivadores para los estudiantes, que les permite aprender en forma dinámica y desarrollar la motricidad fina.
- Estimular la motricidad fina de los niños ayuda a adquirir un buen control de los movimientos de la mano y de la coordinación ojo – mano, necesarios para la escritura.

5.2. RECOMENDACIONES

- Por ser el juego una actividad natural y espontánea de los seres humanos, el docente debe utilizar el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la personalidad, las habilidades de los estudiantes y sobre todo para desarrollar la motricidad, que le será muy útil para su vida escolar.
- Es necesario que los docentes de Educación Parvularia reciban continuamente cursos de capacitación pedagógica sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina de los niños.
- Es indispensable que los educadores conozcan la importancia del juego en la enseñanza aprendizaje para la aplicación del mismo en sus clases a fin de alcanzar los objetivos propuestos.
- Es necesario utilizar en el aula de clase materiales didácticos motivadores como títeres, rompecabezas, legos y cubos, que ayudan al desarrollo de la motricidad de los niños.
- Realizar una guía de juegos innovadores que ayuden a desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA.

Título:

GUÍA DE JUEGOS INNOVADORES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES “JULIO

IZQUIERDO” DEL CANTÓN QUERO DE LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA.

6.1. DATOS INFORMATIVOS.

Investigación ejecutora:

Jardín de infantes “Julio Izquierdo”.

Beneficiarios:

Niños y docentes.

Ubicación:

Cantón Quero, Barrio Santa Rosa.

Equidad técnico responsable:

Jimena Gabriela Copo Castro.

Recursos:

Recursos humanos.

- Investigadora: Jimena Gabriela Copo Castro.
- Tutor: Dr. Juan Cahuasqui Mora.

Recursos materiales

- Computador
- Cd`s - Flash memory
- Copias xerox.
- Internet
- Hojas

Recursos institucionales

- Jardín de Infantes “Julio Izquierdo”.
- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Recursos económicos

RUBROS DE GASTOS	VALOR
------------------	-------

Material de escritorio	30.00
Material bibliográfico	20.00
Transporte.	30.00
Impresiones	50.00
TOTAL	130.00

Cuadro N: 17- Rubros de gastos.

Elaborado por: **Jimena Gabriela Copo Castro.**

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Luego de aplicar las encuestas y procesados los datos, se obtuvieron algunas conclusiones en base a las cuales se ha podido establecer que los docentes no aplican actividades lúdicas para el desarrollo motor de los niños, por lo que los estudiantes no se encuentran motivados para adquirir nuevos conocimientos, por lo que es necesario plantear una propuesta.

La propuesta servirá para dar solución al problema a través de la presentación de una guía de juegos innovadores que ayuden al desarrollo de la motricidad fina de los niños.

Se ha realizado una indagación para verificar si el Jardín de Infantes “Julio Izquierdo cuenta con una guía de juegos que desarrollen la motricidad fina, comprobando que no posee con ninguna información de esta naturaleza.

6.3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

La presente propuesta se plantea en base a la necesidad que existe de mejorar las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para el desarrollo de la motricidad fina.

Es de interés realizarla porque la institución no posee ningún tipo de información sobre el juego, que le permita desarrollar la motricidad fina en los estudiantes, y la guía que se va a realizar puede servir para que docentes se auto capaciten y renueven las metodologías utilizadas en el aula de clase.

Es de suma importancia porque busca desarrollar la creatividad y habilidades motoras a través de juegos innovadores que ayuden a formar niños con espíritu de cooperación, compañerismo y respeto, tomando en cuenta que el juego se integra fácilmente a las necesidades educativas y recreativas de los estudiantes

Los beneficiarios serán los docentes y por medio de ellos los estudiantes del primer año de educación básica, del Jardín de infantes “Julio Izquierdo que fortalecerán sus habilidades motoras y conocimientos.

6.4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

6.4.1. OBJETIVO GENERAL.

- Diseñar una guía de juegos innovadores que desarrollen la motricidad fina de los niños del Jardín de infantes “Julio Izquierdo” del cantón Quero.

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Investigar sobre la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad fina.
- Elaborar una guía juegos innovadores adecuados para niños y niñas de 5 años que ayuden al desarrollo de la motricidad fina.
- Aplicar la guía para evaluar su efectividad.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.

Factibilidad Operativa

La elaboración y ejecución de la propuesta tiene factibilidad operativa porque puede ser aplicada con facilidad, por no implicar gastos económicos y materiales para los docentes y estudiantes de la institución.

La propuesta contiene juegos adecuados para niños y niñas de 5 años que ayudaran a mejorar la motricidad fina de forma dinámica y creativa.

Factibilidad técnica.

El jardín de infantes Julio Izquierdo posee los equipos técnicos necesarios para la ejecución de la propuesta como: equipo de sonido, televisión y dvd.

Además goza de material didáctico adecuado como son legos, rompecabezas, cubos, títeres, etc. para la realización de las actividades que ayudaran a mejorar o desarrollar la motricidad fina de los estudiantes.

Factibilidad económica

Tiene factibilidad económica porque no implica gastos económicos para la comunidad educativa, por que la guía será costeadada por la investigadora, siendo la propuesta de fácil manejo e implicando solo el talento humano de los docentes y estudiantes, como la utilización de los recursos ya existentes en la institución.

6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del [arte](#), pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, [psicológico](#) o de simulación.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año [3000 a. C.](#) Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el [diccionario de la Real Academia](#) lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las

definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

6.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Se presenta la guía de juegos innovadores para desarrollar la motricidad fina de los niños.

Juegos para trabajar diversos aspectos de la psicomotricidad, que no necesitan espacios ni materiales que no podamos encontrar en cualquier aula, por lo que son idóneos para llevar a cabo en cualquier momento de la jornada escolar.

Además las actividades se pueden adaptar a las necesidades del docente como a los requerimientos académicos de los estudiantes.

Tomando en cuenta que en los primeros años accedemos al conocimiento desde las formas más concretas para ir, poco a poco, alcanzando un dominio más abstracto de la realidad que nos rodea.

Al hablar del ámbito psicomotor nos referimos a cómo las posibilidades simbólicas y motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes. Y eso trasladado al contexto escolar puede traducirse por cómo aprenden los niños, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros.

De ahí la importancia de trabajar la psicomotricidad en la Educación Infantil.

Mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea.

6.7.1. Desarrollo de la propuesta.



ACTIVIDAD 1



Titulo: “Las Estatuas”

Objetivos: Estimular la atención y el desarrollo del tono muscular grueso y fino.

Tiempo: 15 minutos

Material: música, papel brillante.

Desarrollo: bailamos y rasgamos papel brillante utilizando la pinza digital de manera adecuada, al son de la música sea esta rápida o lenta y al parar la música nos convertimos en estatuas sin mover ningún dedo o músculo del cuerpo.

Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos, por ejemplo, dentro de un aro, encima de un banco.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 2



Título: “Las momias”

Objetivos: desarrollar destrezas finas, relación y comunicación.

Tiempo: 10 minutos

Material: 1 rollo de papel higiénico y música.

Desarrollo: Se puede realizar tanto dentro como fuera del aula.

Dos alumnos se colocan de pie, a uno de ellos le entregamos el papel higiénico y le pedimos que envuelva a su compañero como una momia, escuchando el son de la música, después de haber quedado envuelto el compañero, el mismo que

lo envolvió debe enrollar el papel higiénico nuevamente en sus manos teniendo cuidado que no se rompa.

Gana el equipo que lo realizó más rápido la actividad y casi no rompió el papel higiénico.

Se comienza a envolver al compañero cuando empiece la música.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 3



Título: “Telitas de araña”

Objetivos: Desarrollar la atención y las destrezas finas.

Tiempo: 10 minutos

Material: goma y música

Desarrollo:

Cantamos la canción de Dipsy, Dipsy araña. Luego de cantar la canción entregamos a los niños goma en la mano derecha, le pedimos que una las dos manitos y empiece a aplaudir cantando nuevamente la canción.

Mientras aplaude se forman telitas de araña que suben hasta el techo.

Luego le enseñamos que se saque el resto de la goma que quedo en las manitos utilizando la pinza digital.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 4



Título: “Pintura con sorbetes”

Objetivos: desarrollar la atención, la memoria y movimientos finos de la mano.

Material: pintura roja, música y una hoja de aplicación.

Tiempo: 10 minutos.

Desarrollo: Sentados en los puestos, se le asigna a cada niño un posillo de pintura roja.

Pedimos a los niños que colorean un círculo de color rojo, utilizando el dedo índice en forma circular. Tratando de no colorear fuera del círculo.

Entonando la canción la rueda de los autobuses.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 5



Título: “La varita mágica”

Objetivos: Identificar el color anaranjado, lateralidad, noción de espacio.

Material: una varita mágica, un papelote, pintura roja y amarilla.

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo: Con la varita mágica nos podemos convertir en cualquier cosa que deseemos.

Esta vez nos convertiremos en magos, colocamos en la mano derecha de los niños pintura de color amarillo y en la mano izquierda pintura de color roja,

decimos las palabritas mágicas: habrá cadabra patas de cabra y pedimos a los niños unir las dos manitos para obtener el color anaranjado.

Luego les pedimos colocar sus huellas digitales y las palmas de las manos, en un papelote para colorear una zanahoria.

Con esta actividad podemos reforzar colores primarios y secundarios.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 6



Título: “El embudo”

Objetivos: Control del tono muscular fino y grueso. Identificar la noción de lleno y vacío.

Material: 2 botellas plásticas pequeñas, un sorbete y agua.

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo: Colocamos en una de las botellas un poco de agua.

Ubicamos las botellas de un extremo al otro. Pedimos a un niño que con el sorbete absorba agua de la botella llena y trate de llenar la botella vacía, sin derramar agua en el piso.

Gana el grupo que lleno mas rápido la botella vacía.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD

7



Título: “Adivina, adivinador.”

Objetivos: Trazar la silueta exterior de objetos para identificarla figura., usando el dedo índice.

Material: Objetos de diferentes formas y tamaños.

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo: Vendamos los ojos a un niño y le pedimos que con el dedo índice recorra la silueta de un objeto ya determinado, en este caso será un triángulo.

En seguida le permitimos manipular el objeto para ver si adivina su nombre, proporcionándole algunas pistas para que pueda adivinar.

Gana el participante que adivino mas rápido el nombre del objeto.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

ACTIVIDAD 8



Título: “Jugando a encestar”

Objetivos: desarrollar la motricidad fina y gruesa, la atención.

Material: hoja de revista, una revista.

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo: Le entregamos al niño una hoja de revista para que observe las imágenes y colores, en seguida jugamos al rey manda con la hoja, pidiendo a los niños que coloquen la hoja entre las piernas, encima de la cabeza, debajo de sus pies, y por ultimo que haga una pelotita de tenis.

Pedimos a los niños que formen una columna para tratar de encestar la bolita de papel en un recipiente.

Después coloco el recipiente a cierta distancia, ni muy lejos, ni muy cerca, de manera que no sea muy fácil, ni difícil que el niño acierte.

Si no acierta en dos oportunidades debe colocarse al final de la fila.

Evaluación: La evaluación se realizará por medio de fichas de observación, para verificar si las actividades realizadas son de interés, de fácil ejecución y entretenidas para los estudiantes

6.8. MODELO OPERATIVO.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Sensibilizar	Motivar en un 80 % a los docentes y estudiantes del jardín de infantes "Julio Izquierdo".	Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad fina.	Reunión.	Autor de la propuesta. Docentes estudiantes	3 días.
Planificar	Diseñar una guía de juegos innovadores para el desarrollo de la motricidad fina en un 90%.	Seleccionar contenidos. Integrar contenidos. Diseñar actividades	Computadora. Internet. Documentos de apoyo.	Autor de la Propuesta.	1 semana

Promocionar	Promover en un 90 % el uso de la guía de juegos en el aula de clase.	Establecer la necesidad de utilizar la guía de juegos innovadores para el desarrollo de la motricidad fina.	Carteles. Conferencias.	Autor de la propuesta.	1 semana
Ejecutar	Socializar en un 100% la guía de juegos innovadores para el desarrollo de la motricidad fina con la comunidad educativa.	Reunión general. Presentación del material. Aplicación de la guía de juegos con los estudiantes.	Instalaciones de la institución.	Autor de la propuesta. Docentes Estudiantes	4 semanas
Evaluar	Validar en un 100% la efectividad de la propuesta.	Observación directa. Formulación de juicios de valor. Toma de decisiones.	Fichas. Registro anecdótico.	Estudiantes. Autor de la Propuesta	2 días

Cuadro N: 18 - Modelo Operativo.

Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.

6.9. MARCO ADMINISTRATIVO.

La guía elaborada será entregada a cada maestro, previa capacitación, para su posterior aplicación con los niños.

La presente guía de juegos será administrada por los docentes del jardín de infantes Julio Izquierdo, ya que serán ellos los que se encarguen de utilizar, analizar y determinar su validez y su funcionamiento.

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

En la presente propuesta se realizara la evaluación por medio de la observación directa, y esta evaluación será sistemática y continua.

La evaluación de la propuesta se dará inicio, cuando los docentes de la institución pongan en práctica el proyecto, para la cual se pondrá a disposición la guía de juegos para el desarrollo de la motricidad, de esta manera se podrá verificar la aceptación y la eficiencia de la propuesta.

MATERIALES DE REFERENCIA.

BIBLIOGRAFÍA.

- **COMELLAS, M. Jesús** : Psicomotricidad en la Educación Infantil - Recursos pedagógicos
- **HARF, Ruth**: Estrategias metodológicas - El docente como enseñante.
- **UTA**: Modulo de Teorías y modelos pedagógicos
- **ENCICLOPEDIA OCEANO**: Manual del juego
- **ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA**: El desarrollo del niño
- **ENCICLOPEDIA JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL**: El juego como contenido educativo.
- **AMINE, H** : Recreación escolar - juegos, músicas, juguetes lúdicos y creativos
- **MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL**: Programa nuestros niños.

LINKOGRAFÍA

- [www.educacióninicial .com](http://www.educacióninicial.com).
- www.pampers.com
- www.yturralde.co

ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES.

OBJETIVO: Recopilar la información necesaria para resolver los problemas que existen en el Jardín de Infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero

1. ¿Cuándo ud. juega en el jardín, su profesor juega con ustedes?

Si

No

2. ¿Te gusta aprender con juegos realizados en la hora clase?

Si

No

3. ¿Juegas con títeres con tu maestro y compañeros?

Si

No

4. ¿Las clases que dicta tu maestro son dinámicas?

Si

No

5. ¿El maestro respeta tus opiniones?

Si

No

6. ¿Te gusta jugar con enhebradores?

Si

No

7. ¿Te gusta jugar en forma grupal?

Si

No

8. ¿Juegas con rompecabezas, cubos o legos en clase?

Si

No

9. ¿Haces plegados o figuras de papel con tu maestro?

Si

No

10. ¿Realizas figuras con masa o plastilina en hora de clase?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

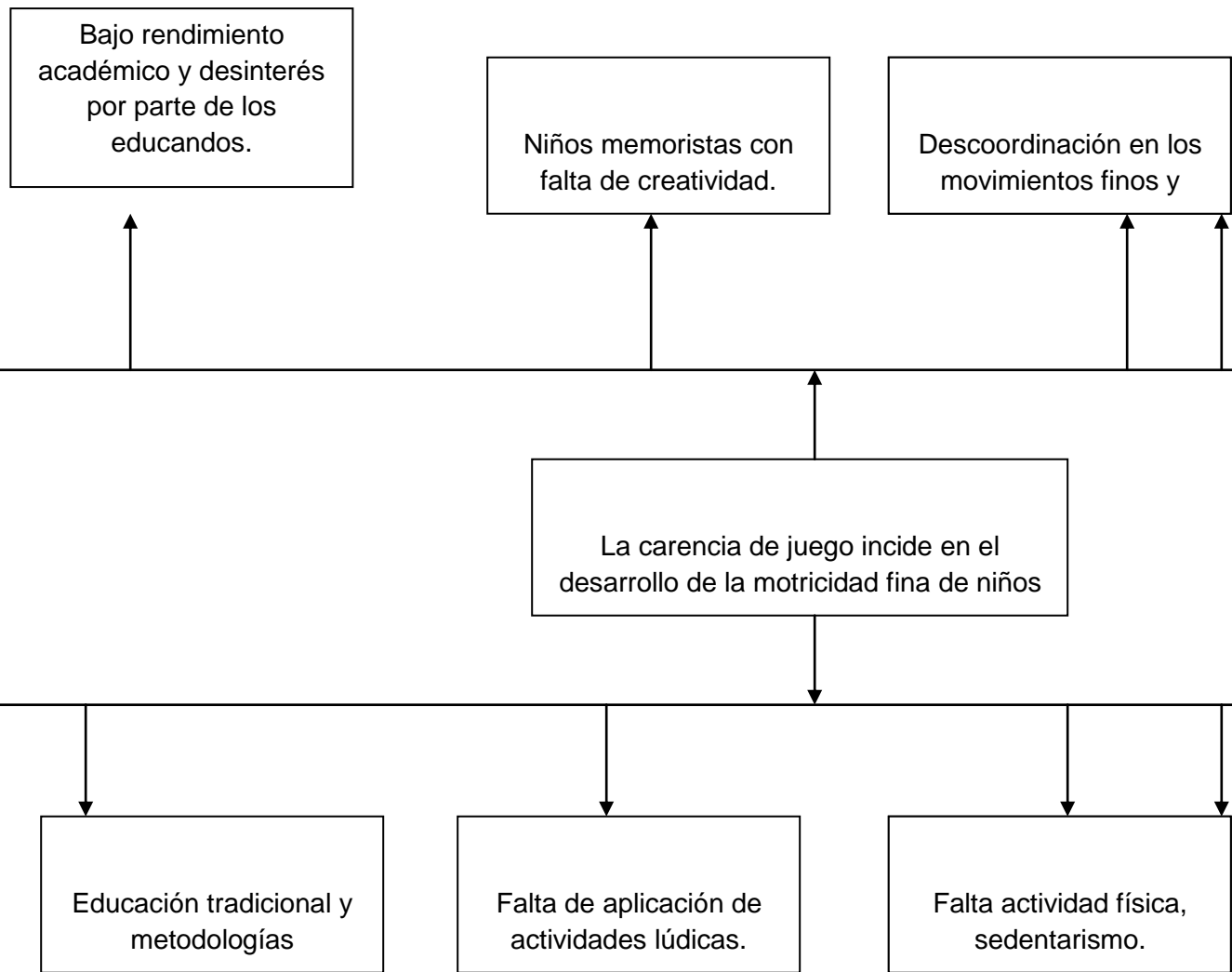


Grafico # 1 - Elaborado por: Jimena Gabriela Copo Castro.