

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un niño (a) es un ser humano con su particular personalidad, con características específicas, en lo intelectual, en lo motriz y en lo actitudinal. Esta persona conoce el mundo gracias a las nociones que le sirve como un instrumento del conocimiento y a las operaciones que realiza, así tenemos, que el niño pone en ejecución la introyección ^(x), la proyección y la nominación, la primera le permite llevar a su estructura cognitiva la realidad, la proyección le permite buscar desde su cerebro cosas, objetos, personas, etc. en el mundo circundante, la nominación le permite nombrar de algún modo los diversos elementos de la realidad.

Por otro lado sabemos que lo que más le gusta a un niño (a) es jugar, ya se lo ve jugando pelota, a las canicas, a saltar cuerda, la rayuela, muchos practican natación, otros la caminata, el trote; en fin el niño (a) es un ser activo, no le gusta la pasividad, es curioso, preguntón, inquieto, un niño (a) es un ser lleno de vitalidad, energía, que busca vivir a plenitud, no le importa el pasado, ni el futuro, vive el presente, y creo que los adultos, deberíamos seguir esa actitud positiva frente a la vida.

El juego además de ser una actividad dinámica en sí, tiene una importancia vital en la vida de todo ser humano, y de hecho en la vida de un (a) niño (a). Las personas que no juegan no tienen la oportunidad de eliminar el estrés, de conservar su salud, de olvidarse un poco de sus asuntos, conflictos, angustias, etc. Cuando un (a) niño (a) no juega estamos frente a un problema grave, no se desarrollará correctamente, tendrá problemas para relacionarse con los demás, en unos casos se volverá tímido,

^(x) Introyección: Operación intelectual consiste en asimilar la realidad a través de nociones

en otros violento, su autoestima disminuye, y redundando en un mal o ningún desarrollo de habilidades y destrezas.

El juego, más allá de ser un elemento motivador de las actividades de aprendizaje, debe ser el mecanismo continuo a través del cual se desarrollen las experiencias de aprendizajes, es decir, no puede haber diferencia entre lo que significa jugar y lo que significa aprender, esta proposición nos lleva a considerar la tesis educativa “Aprender Jugando”, significa que lo que hacemos para apoderarnos del conocimiento debe producirnos placer, nos debe agradar, nos debe gustar, producirnos cierto éxtasis, cierta felicidad, a fin de cuentas la educación debe llevar a la persona hacia la felicidad, que nos es otra cosa que la realización plena de un ser humano, sin conflictos, traumas, con un amor inmenso por la vida.

Lo dicho, nos invita a los docentes a buscar nuevas estrategias metodológicas que nos permitan jugar y aprender a la vez, descartando al juego como una mera distracción, y más bien integrándolo dentro de los procesos de aprendizaje.

Una de las características que define la especie humana es su adaptabilidad, puesto que el desarrollo del individuo es el resultado de un proceso biológico ligado a factores hereditarios de la especie y de los propios progenitores, pero sabemos que esta evolución no es en absoluta ajena a la acción de diversos factores ambientales: la alimentación de la madre durante el embarazo, la nutrición que el niño recibe en los años decisivos para su crecimiento, determinantes del buen estado físico y psíquico; los factores socioeconómicos; la vivienda; salubridad; acceso a la cultura; determinan las posibilidades del niño (a) frente a la vida. Esta breve descripción de las condiciones que se relacionan con el desarrollo humano nos permite determinar el

concepto de Diferencias Individuales, no todos los niños crecen a un mismo ritmo, esta realidad debe ser tomada en cuenta por el docente para dosificar las experiencias de ínter aprendizaje.

Estas experiencias en el primer año de educación general básica buscan la consecución de un perfil de salida, que cumpla con ciertos requisitos en los diversos niveles de la personalidad de un niño.

Los perfiles de desarrollo se conciben como modos de ser y actuar en diferentes ámbitos, para asegurar una sana convivencia consigo mismo, con el entorno y con los demás.

El perfil aporta la congruencia y relevancia de los contenidos educativos y explica la orientación de los aprendizajes; se constituye en parámetros de excelencia para el desarrollo de los niños en los diferentes ámbitos de la vida.

Perfil de desarrollo del niño (a) preescolar

- Se desempeña con seguridad y confianza en sí mismo, en situaciones sociales y de aprendizaje.
- Expresa y comunica sus ideas, vivencias y sentimientos, utilizando todos sus recursos creativos y lingüísticos.
- Se integra y coopera en juegos y actividades grupales que le permiten reafirmar su yo y aceptar las diferencias de los demás.

- Reconoce y representa simbólicamente mensajes significativos.
- Utiliza sus experiencias, nociones, destrezas y habilidades al resolver problemas y situaciones cotidianas.
- Se interesa y participa en actividades culturales, sociales y recreativas de su grupo, familia y comunidad.
- Satisface sus necesidades motrices y equilibra el tono muscular.
- Se interesa por conocer y descubrir su entorno físico, natural y social.

Para alcanzar este perfil armónico de la personalidad, es imprescindible que el niño (a) viva experiencias lúdicas, que le permitan desarrollar su motricidad, puesto que el desarrollo de ésta, implica la eficiencia de otras habilidades o destrezas. Un (a) niño (a) que tenga problemas en su desarrollo motriz, tendrá serias dificultades de aprendizaje, no podrá escribir, dibujar, pintar, manipular objetos, será motivo de discriminación, de burla, lo cual redundará en la disminución de su autoestima, tendremos en consecuencia un (a) niño (a) triste, he ahí la importancia del normal desarrollo de la motricidad fina, ésta se convierte en la condición fundamental para que tengan lugar otros niveles de desarrollo y crecimiento de la personalidad de un (a) niño (a).

Por lo expuesto, pongo a vuestra consideración el siguiente problema de investigación:

DELIMITACIÓN

Lugar	Institución Educativa Jeant Piaget, cantón Riobamba provincia de Chimborazo
Ámbito	Estudiantes de Primer Año de Educación General Básica.
Tiempo	Los meses que faltan del presente año escolar a partir de la fecha de inicio (4 meses aproximadamente, período 2002 – 2003)
Área de estudio	Pedagogía Infantil

OBJETIVOS

GENERAL:

Determinar las actividades lúdicas que puede utilizar el docente como instrumentos de apoyo en el desarrollo de la motricidad fina en el primer año de educación básica de la institución Jean Piaget , del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el período lectivo 2002 - 2003

ESPECÍFICOS:

- Diagnosticar las actividades lúdicas que emplean los docentes del Jardín de Infantes Jean Piaget como instrumento de apoyo en el desarrollo de la motricidad fina.

- Analizar las actividades lúdicas que emplean los docentes del Jardín de Infantes Jean Piaget y determinar si sirven como instrumentos de apoyo en el desarrollo de la motricidad fina.
- Realizar una propuesta de carácter pedagógico de actividades lúdicas que sirvan como instrumento de apoyo en el desarrollo de la motricidad fina.

JUSTIFICACIÓN.

La educación preescolar (primer año de EGB), es de carácter obligatorio, se dirige a los (as) niños (as) menores de seis años. Se desarrolla mediante modalidades formales y no formales.

La cobertura de la educación preescolar en el Ecuador es, en este momento insuficiente para cubrir la demanda potencial de la población infantil y las necesidades de los (as) niños (as).

Por otro lado los planes y programas corresponden más a una realidad homogenizadora, que no tiene en cuenta las particularidades de los sectores urbano marginal y rural. Aunque ofrecen una propuesta exhaustiva de actividades, carecen de orientaciones metodológicas que cumplan una doble función; por un lado, ayudar al maestro a implementar el trabajo con los (as) niños (as), padres de familia y comunidad, y, por otro ayudar a la auto capacitación de los profesores.

El país no cuenta con un estudio evaluativo serio sobre este nivel educativo, aunque se cuenta con apreciaciones de quienes conocen su funcionamiento. Al parece, la aplicación de los planes y programas actuales reviste gran dificultad para muchos

maestros (as) obligándolos a usar camisas de fuerza didácticamente hablando. Por falta de una buena comprensión, muchos profesores (as) los aplican con rigidez y sin adaptarlos a la realidad socioeconómica, cultural y a los recursos personales y materiales con los que cuenta cada plantel.

No existen estrategias de capacitación permanente. Es generalizada la insuficiencia de recursos didácticos y la inadecuación de los mismos. En tal virtud el que se investigue actividades lúdicas nuevas que sirvan de instrumento de apoyo para el desarrollo de la motricidad fina es un imperativo y de suyo importante.

En esta era de cambios acelerados y de competitividad cada día más dura y más compleja, hemos tomado conciencia de que la fuerza número uno de las instituciones es el potencial humano. Y los rasgos más estimables son la flexibilidad, la originalidad, el espíritu de innovación y la actitud de mejora continua.

Así, la educación deja de ser trasmisión de contenidos y se evoca a hacer aflorar la potencialidades de los sujetos y de los recursos.

De ahí que las actividades lúdicas creativas antes desconocidas, se hayan convertido en las protagonistas estelares de la educación en todo nivel. El juego, más que un punto de un temario, viene a ser el trasfondo de todas las actividades y de todas las relaciones.

¿Cómo se aprende a crear?. Creando, así como a nadar se aprende nadando, entonces bienvenidas sean las actividades lúdicas que nos permiten desarrollar capacidades, cognitivas, afectivas y motoras.

Estas actividades deben incluir un repertorio de ejercicios destinados a descubrir y liberar la creatividad de nuestros niños, de todas las personas de todos los niveles educativos.

No buscamos que nuestra investigación arme un repertorio, y menos aún un recetario; más intentamos realizar una propuesta educativa y método de trabajo. Que despierte el interés de maestros y alumnos en el ínter aprendizaje. Que no facilite el desarrollo únicamente de la motricidad fina sino que sea el eje a través del cual se enriquezcan las distintas áreas del quehacer humano.

Nuestra investigación, es susceptible de realización con un alto nivel de calidad, pues, tenemos la bibliografía necesaria, el acertado asesoramiento por parte de los maestros de la Universidad Salesiana, y los conocimientos adquiridos a lo largo de cuatro años de estudio. Además contamos con el apoyo de las autoridades del plantel en donde vamos a realizar la investigación.

FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Las actividades lúdicas que utiliza actualmente el docente como instrumentos de apoyo no fomentan a plenitud el desarrollo de la motricidad fina

SISTEMA DE VARIABLES:

VARIABLE INDEPENDIENTE (causa)

Actividades lúdicas:

Definición:

Es una actividad ideal que debe ser utilizada para que el trabajo escolar adquiera significación y que además y que además posea el mérito de desenvolver los instintos sociales

INDICADORES

- Juegos tradicionales
- Juegos didácticos
- Juegos electrónicos
- Sensoriales
- Manualidades
- Deportes
- Juegos libres
- Juegos dirigidos:
 - Juegos pedagógicos propiamente dichos
 - Recreativos
 - De poca actividad física:
 - Sensoriales
 - Psíquicos
 - Mediana actividad física
 - Actividad principal

ÍNDICES:

Se recogerán datos y se los expresará porcentualmente, de acuerdo a la preferencia de los juegos.

VARIABLE DEPENDIENTE (efecto)

Motricidad fina

Definición:

Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación, de los miembros, el movimiento y la locomoción, implica la coordinación viso motora, fonética, motricidad facial y gestual.

INDICADORES

- Pre escritura
- Coordinación viso motora
- Garabateo
- Arabescos
- Juego con líneas
- Pictogramas
- Uso creativo del papel: doblado, trozado, cortado, modelado
- Experimentación libre con el color
- Utilización de textiles
- Modelo de formas
- Collage

ÍNDICES:

- **Observación y aplicación del Test Ordinal**

MARCO METODOLÓGICO

PROCESO METODOLÓGICO

Para la investigación propuesta hemos utilizado el método científico, que sigue el siguiente proceso:

- Percepción del problema
- Planteamiento del problema
- Revisión bibliográfica
- Formulación de las hipótesis
- Elección de las técnicas e instrumentos de investigación
- Recolección de la información
- Análisis de los datos
- Conclusiones
- Propuesta

MÉTODOS

Los métodos aplicados son:

- Inductivo: parte del estudio de casos particulares hacia una ley general.

- Deductivo: parte del estudio de una ley general para aplicarla a un caso particular.
- Análisis: divide el problema en partes, establece relaciones entre los diversos elementos constitutivos y obtiene conclusiones apoyándose en la deducción.
- Síntesis: Establece una ley o principio general, vuelve a reunir las partes en una nueva unidad proposicional.

TÉCNICAS

En esta investigación utilizamos la encuesta, y la observación las que nos permitieron recabar información sobre el fenómeno de estudio. A través de las bondades de la estadística descriptiva procederemos a organizar la información, a analizarla a representarla e interpretarla tomando como base la información más significativa.

INSTRUMENTOS

El cuestionario fue nuestro instrumento de investigación, diseñamos para las encuestas preguntas cerradas que nos permitieron que el investigado no se salga del tema en cuestión.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población o universo de docentes del Jardín de Infantes Jean Piaget es de 10 personas; los estudiantes son 37 Y 37 padres de familia. (datos actualizados a Octubre del 2003.)

Como muestra tomamos el total de elementos del universo en vista de que son pocos y de esta manera podremos asegurar la validez de la información recabada.

PROCEDIMIENTO ESTADÍSTICO

La información recabada la organizamos en tablas las mismas que nos permitirán representarla en gráficos estadísticos, como son los diagramas circulares, de barras en tres dimensiones, luego procederemos a su análisis el cual nos permitirá establecer conclusiones y realizar la propuesta de carácter pedagógico.

Para comprobar las hipótesis estadísticas, empleamos tablas resumen de la información recabada, aplicamos lineamientos de Estadística Descriptiva, considerando los porcentajes más significativos, establecimos correlaciones entre la variable independiente y dependiente, y a través de la inducción – deducción; análisis – síntesis obtuvimos la conclusión estadística. Esta nos permitió establecer otras generalizaciones referentes a los grupos humanos estudiados, y así mismo nos habilitó para determinar en qué medida los objetivos de la investigación se cumplieron.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

ACTIVIDAD LÚDICA

A la actividad que los niños (as) realizan cuando juegan se la llama actividad lúdica, y está determinada por los deseos del niño (a) de ser mayor. Si se fijan en una niña (o) mientras está jugando, es normal ver que además de representar algunos paralelismos con la vida real, su papel en la obra es casi siempre de adulto.

Entonces surge la gran pregunta ¿Qué es el juego?. Entre las múltiples definiciones halladas, citaremos las siguientes:

El diccionario de Pedagogía y Psicología, determina que el juego es:

“Es una actividad recreativa realizada por humanos y animales habitualmente sujeta a reglas. El juego ha sido principalmente estudiado por la Psicología Evolutiva debido a la importancia que tiene para el desarrollo del niño”⁽¹⁾

Debemos puntualizar que el juego puede efectuarse sin seguir un patrón, o reglas determinadas, simplemente puede hacerse por placer, por sentir dolor, o por reflejo, así mismo el tema no ha sido sujeto de estudio sólo de la Psicología Evolutiva, pues es preocupación de sociólogos, médicos, arquitectos, físicos, etc, pues es una realidad totalizante, que implica las múltiples manifestaciones humanas.

⁽¹⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano pg 587

“ El juego facilita la inserción de los niños en el marco social, el cual, a su vez, condiciona y moldea notablemente las características de aquél. Así, el juego es fundamental para el desarrollo del niño, pues es el campo de acción en el que éste se erige en protagonista absoluto; además, el niño se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa ”⁽²⁾

Vale decir que el juego a pesar de ser un instrumento de formación imprescindible dentro de un proceso educativo, no considerado con la importancia que merece, el niño juguetón, saltarín, activo, llega a la escuela y es transformado en un ser pasivo, quieto, sujeto a órdenes, incapaz de crear y divertirse con su obra, cuando un (a) niño (a) juega es el artífice de su propio desarrollo, y no le interesa lo que suceda a su alrededor.

“ El juego posibilita la exploración del mundo de los adultos al margen de éstos; es el lugar idóneo para la interacción con los iguales, y es fuente de funcionamiento autónomo ”⁽³⁾

Si el juego es importante, se debe a que posibilita la inserción de la persona dentro de un ambiente social, donde hay reglas que cumplir, el niño (a) debe pensar en el otro, no obstante, cuando juega solo, se va formando en la independencia, en la autonomía en el trabajo, luego en la participación con los demás camina hacia una zona de desarrollo proximal.

⁽²⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano pg 588

⁽³⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano pg 588

“Las teorías sobre el juego han sido diversas; las más clásicas que aparecen en el primer tercio del siglo XX, hacían hincapié en los aspectos motores y en su papel en la evolución de la especie. La teoría del pre – ejercicio de GROSS asocia el juego con la supervivencia. Por su parte FREUD considera el juego como una expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo”⁽⁴⁾

Consideramos que GROSS, tiene razón al decir que el juego tiene que ver con la supervivencia, imaginémonos a una persona que no juegue, esto es, realizar otro tipo de actividades a las habituales. No eliminará el estrés de la semana de labores, no se renueva su espíritu, sus energías; la depresión lo hará presa fácil, y hasta es posible que decida morir. Cuando FREUD habla de la expresión de otros procesos, se refiere al ansia de poder, a poner de manifiesto el espíritu de competencia, propio de la naturaleza humana.

Para Piaget, la evolución del juego está relacionada con las estructuras intelectuales. Siguiendo a Piaget, las características del juego son:

- 1. “Es un fin en sí mismo, es decir, la propia actividad resulta placentera, por lo que no se intentan conseguir objetivos ajenos a ella.*
- 2. A diferencia del trabajo, el juego se realiza de forma espontánea;*

⁽⁴⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial.Océano pg 588

3. *Proporciona placer en lugar de utilidad,*
4. *Carece de estructura organizada que tiene el pensamiento serio,*
5. *Libera de conflictos, ya que el juego los ignora o resuelve (un niño a quien no le gusta una comida se la da a un muñeco simbólicamente y éste la toma con gusto)*
6. *Convertir una actividad ordinaria en juego añade una motivación suplementaria (sobremotivacional) para realizarla”⁽⁵⁾*

El objetivo del juego es la búsqueda de placer, esto es, diversión, esparcimiento, espontaneidad, originalidad al hacerlo poner de manifiesto nuestras potencialidades para el efecto. El juego en sí no tiene un fin utilitarista se lo lleva a cabo por satisfacer una necesidad sin pensar en lo difícil o fácil que sea éste, no amerita la erudición en la ejecución, se lo hace porque se quiere hacerlo; el juego nos libera, nos abre las puertas de la renovación física y espiritual, por lo dicho la escuela tiene que ser la mediadora de tal renovación.

“Para realizar una clasificación de los distintos juegos puede atenderse a varios criterios, entre ellos, el contenido o el número de participantes (juegos individuales o colectivos). Los primeros juegos son los denominados motores, que surgen simultáneamente al control que el niño logra de su

⁽⁵⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano. Pg 602

propio cuerpo: agarrar, chupar, etc. Posteriormente el niño desarrolla los primeros juegos de interacción social (contar con los dedos, dar palmas, esconderse), que tienen a la madre como sujeto principal”⁽⁶⁾

Los juegos ya sean individuales o colectivos, guardan cierta intencionalidad, puesto que contribuyen al desarrollo del niño, vale decir que la relación social con otros de sus iguales o con otras personas mayores determina la importancia tanto del juego como del contacto social, puesto que se evidencia el proceso de construcción del conocimiento a través de la acción social.

“Hacia los dos años de edad, coincidiendo con el inicio del lenguaje, comienzan los juegos de ficción, en los que los niños transforman los objetos para simbolizar otros que no están presentes”⁽⁷⁾

La ficción, la imaginación, hoy son los recursos que necesita la sociedad para solucionar sus problemas, éstas herramientas poderosas hacen posible crear, generar cambios, no obstante, son aniquiladas en los procesos educativos tradicionales. El hombre se hace a través del juego, simboliza, representa, sustituye, da la impresión que todo lo que necesitamos saber en la vida lo aprendimos en el Kinder Garden.

“Cuando el niño alcanza los 6 años irrumpen los juegos de reglas, que suponen un cambio profundo en la actividad

⁽⁶⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano. Pg. 603

⁽⁷⁾ NUÑES, Paulo (1998). Educación Lúdica. Bogotá. Editorial San Pablo. Pg 198

lúdica infantil, en los que las acciones y representaciones están subordinados ahora a la regla, que determina el papel de cada jugador con relación a los demás. PIAGET realizó una clasificación de los tipos de juego en función de su aparición cronológica: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas”⁽⁸⁾

Creo que el apareamiento de reglas en el buen sentido de la frase, irrumpe en la libertad para crear, inventar, transformar la realidad. El niño (a) se ve afectado por el esquema de vida de los adultos y trata de imitar ese comportamiento, quiere dejar de ser niño (a), se fija roles y funciones propios de la vida adulta, no obstante, las reglas son importantes para la vida en sociedad, y es posible que sean éstas las que se encarguen de atrofiar los talentos innatos y adquiridos del ser humano.

“La didáctica debe buscar actividades de aprendizajes que a la vez de producir placer, formen al niño en el uso de capacidades intelectuales, afectivas y motoras”

El maestro (a) tiene que transformarse en el mediador, del proceso de ínter aprendizaje, es él quien debe poner al alcance los medios y recursos necesarios para fomentar el desarrollo armónico de la personalidad del niño (a) a través de actividades lúdicas que cumplan con dos objetivos a la vez, enseñar y disfrutar.

⁽⁸⁾ NUÑES, Paulo (1998). Educación Lúdica. Bogotá. Editorial San Pablo. Pg 198

El diccionario Psicopedagógico de la obra Problemas de Aprendizaje, manifiesta que el juego es:

“Actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y divertimento. Forma parte de la vida humana, física y mental, y ha de tener un lugar importante en el currículum, sigue una trama de tipo fantástico, y que corresponde a una necesidad psicológica de carácter hedónico”⁽⁹⁾

Si se analiza estas consideraciones, se puede entonces concluir que el juego se basa en el principio del placer ya que cuando jugamos buscamos la satisfacción de una necesidad en el mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible. Se logra la transformación de lo pasivo en activo, desplazamos al exterior todos nuestros miedos, nuestras angustias internas para llegar a dominarlas con la acción.

El juego es un paso previo para una socialización sana y objetiva en el plano real. Los juguetes son como una imitación de la realidad de los adultos. Pueden romperse pero se arreglan, se reemplazan. La actividad lúdica permite al niño (a) repetir situaciones tantas veces como quiera, situaciones que en la vida real no podrían repetirse.

Un (a) niño (a) con gran variedad lúdica será un probable indicativo de buena salud mental. Si un (a) niño (a) repite el mismo juego una y otra vez posiblemente nos estará mostrando que está buscando ayuda para resolver su conflicto interno.

⁽⁹⁾ Diccionario de Pedagogía y Psicología (2001). Madrid. Editorial Océano. Pg. 615

1.1 REFERENCIAS, HISTÓRICAS SOBRE LA CONSIDERACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los primitivos por ejemplo, las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideraban como supervivencia, perdiendo muchas veces el carácter limitado de diversión y placer natural. En los juegos los (as) niños (as) participaban en empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era eminentemente coherente toda vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era la educación y la educación representaba la supervivencia.

“Platón afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo la vigilancia y en jardines de infantes. Según él y según todo el pensamiento griego de la época, la educación propiamente dicha debería comenzar a los siete años de edad”⁽¹⁰⁾

Esta cuestión es bien discutida aun hoy. Además reconocía al deporte, tan difundido en su época, valor educativo, moral, poniéndolo en pie de igualdad con la cultura intelectual y en estrecha colaboración con ella en la formación del carácter y de la personalidad. Por esta razón cuestionaba el espíritu competitivo de los juegos, los que muchas veces usados en forma institucional por el Estado, causaban daños en la formación de los (as) niñas (os) y los jóvenes.

⁽¹⁰⁾ NUÑES, Paulo (1998). Educación Lúdica. Bogotá. Editorial San Pablo. Pg 259

Incluso entre los egipcios, los romanos, los mayas, los juegos servían como un medio para que la generación más joven aprendiera con los más viejos, valores y conocimientos, lo mismo que las normas y patrones de la vida social.

Con el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, puesto que se les consideraba profanos e inmorales y desprovistos de todo significado.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. Y fueron imponiendo poco a poco a las gentes de bien y a los amantes del orden una opinión menos radical respecto de los juegos.

Desde entonces muchos teóricos, precursores de los nuevos métodos activos de educación, subrayaron la importancia de la actividad lúdica en la educación de los (as) niños (as). Enseñarles por medio de los juegos, Reclamaba Rabelais, ya en el siglo XVI, añadiendo: Enséñales la afición por la lectura y el dibujo, y hasta ten en cuenta que los juegos de cartas y de fichas sirven para la enseñanza de la Geometría y de la Aritmética.

1.2 IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

“La importancia del juego en la vida del niño, es análoga a la que tiene la actividad del trabajo o empleo para el adulto. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolla ante todo en el juego”⁽¹¹⁾

⁽¹¹⁾ NUÑES, Paulo (1998). Educación Lúdica. Bogotá. Editorial San Pablo. Pg

En la más tierna edad la actividad fundamental del niño consiste en jugar, sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple autoservicio, aprende a comer solo a taparse con la cobija, a ponerse los pantaloncitos, pero incluso eso lo hace jugando.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante e involucra más responsabilidad, se trata de un trabajo que se aproxima a la actividad social y que está vinculado con conceptos definidos y claros a cerca de la vida futura del niño pero en esta etapa el juego lo apasiona mucho todavía y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo para jugar, esto ocurre generalmente cuando se ha cometido errores en la educación del niño en lo relativo al juego y al trabajo.

De ahí se hace evidente la gran importancia de dirigir con gran acierto el juego infantil.

Para educar al futuro hombre de acción no se debe eliminar el juego sino organizarlo en tal forma que, sin desvirtuar su carácter, contribuya a educar las cualidades del futuro trabajador y ciudadano.

El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo o del placer. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo.

La diferencia entre el juego y el trabajo no es tan grande como muchos piensan. Un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa. La principal diferencia estriba en que mientras el trabajo traduce la participación del hombre en la producción social,

en la creación de valores materiales o culturales, el juego no persigue fines de esta índole no tiene relación directa con objetivos sociales, pero se vincula con ellos en forma indirecta al habituar al hombre a los esfuerzos físicos, psíquicos necesarios para el trabajo.

Dentro de lo educativo:

“El juego es importante ya que, esta actividad natural que se presenta siempre acompañada de placer y espontaneidad será la base de aprendizajes y la metodología de la Expresión Corporal. Para que el juego sea educativo es menester que los padres o maestras (os) lo dirijan en forma cuidadosa y meditada”⁽¹²⁾

1.3 LA ACTIVIDAD LÚDICA Y LA EQUIDAD DE GÉNERO

“La actividad lúdica ha sido usada como herramienta para que la gente aprenda a ser normal”,⁽¹³⁾

Es lo que nos dice Jaime Durán Barba en el documento del MEC de acuerdo a los resultados obtenidos de una encuesta realizada en Quito en 1995, de ahí que. Si creemos que las mujeres deben ser ante todo amas de casa, veremos con buenos ojos que jueguen con escobas y ollitas para que terminen siendo lo que deben ser.

⁽¹²⁾ MEC. Procesos Didácticos. (1995). Quito. Pg. 8

⁽¹³⁾ MEC. Procesos Didácticos. (1995). Fragmentos tomados de, Barba Jaime Aprender a ser bien mujercitas

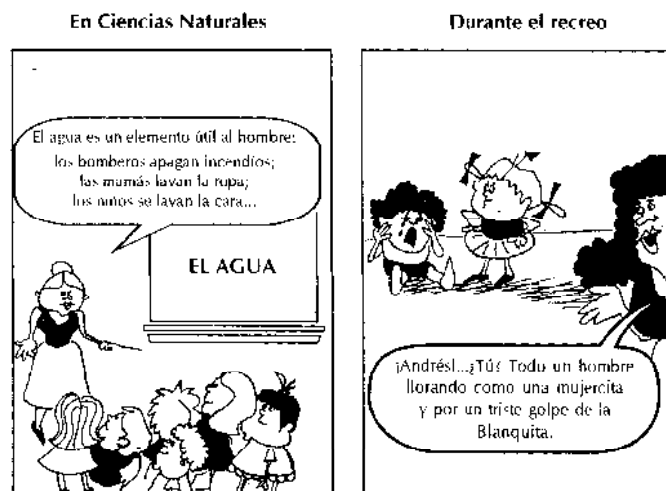


Figura 1. La escuela no promueve aun la equidad de género

Que las niñas (os) jueguen al Fútbol por la mayoría de Quiteños y Guayaquileños encuestados por Durán fue visto con buenos ojos, puede ser que el fútbol sea visto como un juego más universal o que no haya tanta ansiedad porque las mujeres se identifiquen con su sexo a través de los juegos. Sin embargo al preguntar si se debe permitir que un niño juegue con muñecas la reacción fue diversa.

“Estos factores ideológicos - culturales y estas prácticas sociales persisten en nuestra sociedad inciden para que las mujeres constituyan aún el grupo de menos favorecido, en varios órdenes de la vida social y familiar”⁽¹⁴⁾

Si bien se ha avanzado sobre la igualdad formal en la educación de niñas (os), en la práctica se constata una desigualdad real que circula a través de un “currículum oculto” que refuerza generalmente de forma no intencional las pautas culturales vigentes.

⁽¹⁴⁾ CAMACHO. Gloria. (2001). Equidad de Género en la Escuela. México. Editorial Román pg. 34

El currículum oculto “ ... se construye en la práctica cotidiana sobre la base de las actitudes, valores y modelos que se intercambian en las relaciones interpersonales, las rutinas, las normas, las jerarquías y hasta el diseño y el uso de los espacios y tiempos escolares”⁽¹⁵⁾

Este conjunto de elementos es una importantísima fuente de aprendizaje y está probado que inciden en el nivel de autonomía, confianza y autoestima que adquieren los jóvenes, influye en el desarrollo de la imaginación y la creatividad, así como en sus motivaciones y expectativas de participación social.

⁽¹⁵⁾ BORDER, Gloria y MORGADE Graciela. (1999) La igualdad de oportunidades para mujeres y varones. Colombia Pg. 67

CAPÍTULO II

LA MOTRICIDAD

El Diccionario Pedagógico Salvat, manifiesta que la motricidad:

“Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo”⁽¹⁶⁾

Se entiende que el ser desde que es engendrado inicia un proceso de maduración, este vocablo se ha empleado tradicionalmente para caracterizar una serie ordenada de cambios que van apareciendo en el comportamiento de los niños a medida que pasa el tiempo y que dependen fundamentalmente de su crecimiento físico, especialmente del desarrollo de su sistema nervioso. Estos cambios pueden predecirse hasta cierto punto. Siempre se requiere que pase algún tiempo antes de que un niño alcance cierto nivel de desarrollo. Reconocer esto es muy importante, ya que nos ayuda a evitar forzar innecesariamente a los niños a hacer algo que aún no están preparados para hacer. Es necesario tener en cuenta que

⁽¹⁶⁾ Diccionario Enciclopédico Salvat pg 238

los cambios ocurren generalmente en un orden fijo: un niño no está en condiciones de caminar antes de que pueda sentarse y tampoco podrá dibujar una figura geométrica antes de aprender a garabatear. Unos cambios se construyen sobre otros, a eso los psicólogos llaman etapas o estadios en el desarrollo.

“Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados (pallidum y putamen) y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El córtex motor, situado por delante de la cisura de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. Cada zona de esta área activa una región muscular precisa del cuerpo, de acuerdo con una representación de éste con la cabeza orientada hacia abajo. Los axones de las neuronas situadas en esta zona motriz constituyen la vía piramidal.”⁽¹⁷⁾

Cualquier anomalía en estas áreas puede ocasionar daños temporales o irreversibles en el sujeto. Las enfermedades más importantes que afectan a la motricidad son la de Parkinson, la miastenia, la miopatía, las parálisis y el **corea**, además del envejecimiento y la enfermedad de Alzheimer.

“El cerebelo, que mantiene estrechas relaciones con el córtex y con los distintos centros sensoriales, regula la ejecución de los movimientos rápidos. Entre los núcleos talámicos implicados en la motricidad, el ventrolateral es un

⁽¹⁷⁾ ENCARTA. (1998) Enciclopedia Microsoft

verdadero centro de elaboración motriz; en particular, controla la postura del cuerpo antes de la movilización de los miembros. La médula espinal, relacionada con los centros situados a nivel encefálico, garantiza la regulación continua del tono muscular”⁽¹⁸⁾

En definitiva el sistema nervioso es el órgano rector de la motricidad, y de todas las demás manifestaciones que está en capacidad de ejecutar el ser humano. El cuidado preventivo que demos en la escuela a los niños es fundamental, en el sentido, de que podamos evitar los accidentes, especialmente los que tienen que ver con los golpes de la cabeza, de la columna, pues daños en este nivel recalamos pueden ser irreversibles.

Las asociaciones españolas de Psicomotricidad, manifiestan que:

“Basado en una visión global de la persona, el término 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. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación

⁽¹⁸⁾ ENCARTA. (1998) Enciclopedia Microsoft

y al perfeccionamiento profesionales y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas”⁽¹⁹⁾

La función motora juega un papel importante en el desarrollo infantil, ya que para el niño (a), el movimiento representa el primer medio de expresión y la primera modalidad de exploración. Esto justifica el por qué se afirma categóricamente que el niño debe ser activo, física e intelectualmente, siendo esta la única forma de resolver con éxito los diferentes problemas psicomotores que le presenta la vida diaria. En este contexto, significa que las acciones de exploración y manipulación son vitales en la etapa pre-escolar, ya que la base de todo conocimiento y comportamiento es la experiencia corporal vivida.

El comportamiento psicomotor infantil está fuertemente influido por la herencia y el medio, por tanto éste deberá proveer al niño de ricas estimulaciones que propendan un adecuado proceso de desarrollo integral.

2.1 DESARROLLO PSICOMOTOR

Comprende los procesos asociados a la postura, el equilibrio y los movimientos del cuerpo. En el nivel pre-escolar, el área de desarrollo psicomotor esta orientada a facilitar el desarrollo de los siguientes aspectos:

- *Esquema corporal*: es la representación mental del conjunto de percepciones (visuales, auditivas, táctiles, olfativas, kinestésicas, propioceptivas y afectivas) que se tienen con respecto al propio cuerpo. Todas estas

⁽¹⁹⁾ ENCARTA. (1998) Enciclopedia Microsoft

percepciones permiten diferenciar gradualmente las distintas partes del cuerpo y saber cual es el estado y posición del mismo en relación con el espacio, el tiempo, los objetos y las demás personas.

- La coordinación motora gruesa: comprende los grandes desplazamientos y gestos que implican la utilización coordinada de grandes grupos musculares y abarcan el cuerpo en su totalidad.
- La coordinación motora fina: abarca un conjunto de movimientos y destrezas, y se caracteriza por el uso coordinado de segmentos corporales y pequeños grupos musculares, con una compleja interrelación con los órganos sensoriales. Son gestos y movimientos con objetos pequeños y sectores limitados de espacio.
- Equilibrio: se trata de una estructura compleja de psicomotricidad que refleja la integración de sensaciones interoceptivas (percepciones internas) y esteroceptivas (percepciones externas). La respiración y la tonicidad son factores para la adopción y el mantenimiento de posturas adecuadas y un equilibrio correcto, que es la base de toda coordinación dinámica general.

2.2 LA MOTRICIDAD FINA

Son los movimientos realizados por una o varias partes de cuerpo con cierta restricción.

Desde muy temprana edad, el niño empieza sus movimientos a través de sus dedos luego de sus manos cuando trata de asir objetos de su alrededor y más tarde aquellos que llaman su atención. Se cree que la coordinación fina se da posterior a la

coordinación general, aunque afirman también que puede darse independiente en forma espontánea y paulatina, a medida que va tomando contacto con el medio, la motricidad fina, implica un nivel elevado de maduración y un proceso largo de aprendizaje de acuerdo al grado de dificultad y precisión. La motricidad fina comprende: la coordinación viso-manual, la motricidad facial, la motricidad gestual y la fonética.

CAPÍTULO III

CORRIENTES PSICOPEDAGÓGICAS

3.1 EL CONDUCTISMO

“Para este enfoque el aprendizaje es cambio de comportamiento o conducta de una persona, a base de una adecuada estimulación y refuerzo. De manera simple, un alumno aprende, cuando se a logrado instaurar en él una conducta (motora, intelectual o afectiva) y de manera inmediata, proporcionarle un refuerzo (recompensas y castigos). El organismo aprende las repuestas que han sido recompensadas”⁽²⁶⁾

El papel del alumno (a) se limita a ser un sujeto esencialmente pasivo, receptivo y contemplativo. En última instancia el alumno, actúa como una “Arcilla Moldeable” en manos del condicionador el alumno solo registra los estímulos que vienen del exterior, sin modificarlos y mucho menos crearlos.

Al profesor le compete ser el Estimulador y Reforzador de las conductas que desean que sus alumnas (os) requieran. Según esto es “Condicionar”, “Adiestrar” los comportamientos que de exhibir los alumnas (os). Para lograr estos propósitos, el maestro debe asimismo, adiestrar aquellas competencias didácticas que lo vuelva eficaz en su trabajo.

Los precursores del conductismo son: Thorndike, Pavlov, Watson y Skinner.

⁽²⁶⁾ PARREÑO Vicente. (1998).La Motivación, el estímulo de la Enseñanza Loja.UTL. pg 75

La concepción de Skinner ha servido de fundamento a la enseñanza programada y a las llamadas tecnologías educativas en general, ya que considera que la consolidación de la conducta se logra con el reforzamiento de cada paso correcto.

Ventajas:

- Se establece una conducta deseada.
- El alumno se forma como una persona obediente y puntual en sus tareas.
- El maestro se dedica a estimular a los alumnos(os) de la mejor manera posible.
- El docente está en constante adiestramiento didáctico para volver eficaz su trabajo

Desventajas

- Los conocimientos brindados pueden ser incompletos.
- Esta teoría pretende formar sujetos mecánicos, acríticos y sumisos que sean manejables fácilmente por otros.
- El alumno se limita a repetir lo que el profesor le enseña y más no a crear sus propias ideas.
- Se crea alumnos (os) tímidos, callados e incapaces de desenvolverse en el medio social.

3.2 EL COGNITIVISMO

“El modelo cognoscitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y de la forma como ésta la integra, organiza y reorganiza. El aprendizaje es un cambio permanente de todos los conocimientos o de la comprensión, debido a la reorganización de las experiencias pasadas, cuanto a la información nueva que se va adquiriendo”⁽²⁷⁾

Parte de la idea de que el aprendizaje humano es diferente al del animal, por que su mente es potencialmente superior, ya que posee los atributos de discernir y crear.

Este enfoque está preocupado por dilucidar los procesos mentales que ocurre cuando una persona aprende, una cosa es clara, cuando un alumno aprende se produce cambios sustanciales en sus esquemas mentales

Los precursores de esta corriente son J. Piaget, Vigotsky, la escuela Gestalt, J. Dewey

Ventajas

- Las (os) alumnas (os) son los autores de sus propios aprendizajes.
- El docente es el mediador entre los contenidos y el alumno, de esta manera hace que el aprendizaje sea más significativo.
- El alumno desarrolla procesos cognitivos, habilidades procedimentales y actitud mentales

Desventajas

- No todos los profesores están prestos para responder a cada inquietud de las (os) alumnas (os).

⁽²⁷⁾) PARREÑO Vicente. (1998).La Motivación, el estímulo de la Enseñanza Loja.UTL. pg 83

- La educación individualizada nos deja con algunas inquietudes y no podemos desarrollarnos correctamente como personas y formar parte de un grupo social

3.2.1 EL JUEGO DENTRO DEL COGNITIVISMO

Dewey, manifiesta que:

“El juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”⁽²⁸⁾

María Montessori (1870 - 1952) constituye la referencia obligada de toda la reflexión pedagógica sobre la enseñanza pre-elemental. Habiendo descubierto en Froebel la idea de los juegos educativos, ella exalta la necesidad de tales juegos para la educación de cada uno de los sentidos. Los “juegos sensoriales” están estrechamente ligados a su nombre.

Para Piaget los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los (as) niños (as), sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. Por ejemplo los juegos pre-operatorios (antes del periodo escolar) no sirven solamente para desarrollar el instinto natural, sino también y ante todo para representar simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño

El conductivismo, no considera al juego como un mecanismo valedero para conseguir sus propósitos, puesto que al niño lo considera un sujeto inactivo, como un banco en que se deposita conocimientos, y que solo puede reproducir situaciones de

⁽²⁸⁾ NUÑES. Paulo (1998) Educación Lúdica. Bogotá Editorial San Pablo pg 123

acuerdo a los estímulos que reciba. En este modelo están vedadas las actividades creativas, imaginativas que despiertan la espontaneidad, la interacción con los demás seres, el gusto por trabajar y sentir placer al estudiar o aprender algo.

3.3 EL CONSTRUCTIVISMO

El didacta constructivista tiende a construir no a descubrir el conocimiento, promueve la construcción individual y social de estructuras y modelos que sirven para dar significado a las experiencias y los fenómenos. Es constructivismo como corriente epistemológica sostiene que el conocimiento es un producto social, puesto que resulta, de la interacción de los seres humanos que tienen necesidades comunes.

El proceso de enseñanza. “Ayuda a las (os) alumnas (os) a construir conocimientos. Se trata de garantizar el logro de un aprendizaje significativo; este posibilitará el desarrollo y la socialización de las alumnas (os). El aprendizaje significativo obliga también a reconsiderar el papel que los contenidos desempeñan en la enseñanza y el aprendizaje. La enseñanza debe provocar en el alumno (a) un proceso de reflexión sobre el propio entorno para crear modelos que puedan funcionar para resolver determinados retos cognitivos

Los precursores de esta corriente son Vigotsky, Piaget, Ausubel

Ventajas

- El papel básicamente, es el de motivar a los estudiantes para que sigan un camino hacia la construcción del conocimiento

- El docente debe ser sensible y valorar las ideas que optan las (os) alumnas (os) y sus sentimientos.
- El aprendizaje significativo despierta la motivación, lo que no ocurre con el aprendizaje memorístico y repetitivo.
- El reconocimiento del éxito por parte del docente eleva el nivel de motivación del alumno, y más si este reconocimiento se realiza en forma pública

Desventajas

- Los docentes no dan a conocer a sus alumnas (os) el programa de estudios para cada año lectivo por lo que las (os) alumnas (os) desconocen la sistematización del programa y no se preparan para cada clase

3.4 EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO

El juego representa para él niño (a) algo mucho más profundo que un simple ejercicio físico o intelectual. Según se deduce de numerosos estudios realizados por psicólogos de diversas escuelas y tal como lo confirman los registros de trabajo con las (os) niñas (os) problema.

“El juego no sólo constituye un ejercicio para el intelecto sino que es, además, el idioma de la vida emocional del niño y uno de los medios más

efectivos que él pueda encontrar para reconciliar el mundo de sus propias fantasías con el mundo objetivo y su casualidad”⁽²⁹⁾

Si observamos atentamente al niño durante sus ratos de juego, podemos ver que todos sus aspectos resaltan a intervalos, ya sea uno sólo o en combinación con otros, pero que el juego, más aún que el lenguaje hablado, constituye para él un medio de analizar sus propias experiencias, sentimientos y pensamientos así como de ejercer control sobre ellos.

El niño fácilmente llega a sufrir de ansiedad; la energía atrapada en su oculto temor a perder el amor, así como en su latente sentimiento de inseguridad y en su inexpresada ansiedad acerca de sus intensos y ambivalentes sentimientos puede, de un momento a otro, ponerse de manifiesto ya sea bajo la forma de hostilidad o de retraimiento o ambas cosas a la vez. Sus ilusiones y deseos personales entran en conflicto con las exigencias del ambiente; su vida imaginativa encierra peligros, temores y ansiedades que presentan un aspecto tanto más aterrador por cuanto se mantienen inexpresados y en secreto. Bajo tales circunstancias, el juego constituye para el niño el medio más adecuado de expresar en forma concreta las quimeras que surgen en su mente.

“Cuando el niño juega, no está simplemente construyendo algo o ejercitándose física y mentalmente, sino exteriorizando sus emociones y empleando prácticamente el único recurso de que se puede valer para poder pensar”⁽³⁰⁾.

⁽²⁹⁾ W. Wall D. Educación constructiva para niños pg. 171

⁽³⁰⁾ W. Wall D. Educación constructiva para niños pg. 175

En ocasiones, el niño dramatiza con lujo de detalles alguna situación que lo ha conmovido profundamente; otras veces, parece esforzarse por resolver, en medio de sus juegos con muñecas y ositos de felpa, algún problema que se le ha presentado en sus relaciones con los demás. El juego puede representar para el niño no sólo una forma de ejercitar el intelecto, por cuanto constituye para él un aprendizaje, sino también, una forma de catarsis por cuanto le sirve para purificar sus propias emociones al emplearlo inconscientemente como medio concreto de hallar solución a sus dificultades, de conocerse mejor a sí mismo y de comprender más claramente las relaciones que mantiene con los demás.

Los padres o la maestra (o) que realmente aman al niño, saben aceptarlo y comprenderlo con todas sus cualidades y sus defectos, así como también, bajo todas las circunstancias, cuando se maneja bien y cuando se maneja mal, cuando está sano y cuando está enfermo, de suerte que él siempre se siente seguro de que nunca va a quedar desamparado. Esta plena aceptación y comprensión es de fundamental importancia para que más tarde el individuo llegue a aceptarse a sí mismo tal como es y también a los demás, lo cual constituye una de las condiciones esenciales para su buena salud mental. Por lo tanto, el juego no es un mero pasatiempo infantil que los padres tengan que tolerar de mala gana, sino una actividad de gran valor que ellos deben acoger con beneplácito y preocuparse por estimular.

Por otro lado el juego espontáneo constituye la forma como el niño (a) se revela a sí mismo, ya sea aquel una trivial forma de pasar el tiempo o un símbolo de sus más profundos deseos. Si los mayores aceptan y admiran la obra realizada por el niño — ya sea ella un dibujo, una construcción hecha con chatarra, la hazaña de trepar por algún resbaladero o una relación con otro niño— él interpreta ese gesto como una

aceptación y un elogio a su persona. Según el caso, él interpretará esa actitud de sus mayores como un reconocimiento por toda su "bondad", por todos sus anhelos de crecer y capacitarse en todo sentido o, por otro lado, como un gesto de aceptación a pesar de toda su pasada picardía. Por ejemplo, el hecho de que un niño maltrate su oso de felpa puede ser un indicio débil de que él alberga, en contra de su nuevo hermanito por ejemplo, algún mal deseo que no puede o no se atreve a expresar abiertamente. Una madre o maestra inteligente (aún cuando puede que no se dé cuenta cabal de ello), sabe aceptar el incidente y, a la vez, ayuda al niño a comprender más claramente qué es lo "bueno" y qué es lo "malo" mediante sus comentarios y la confianza que le inspira como cuando le dice "pobre osito, no debías haber hecho eso... eso no está bien". Muchas veces al actuar de esa manera, lo que en realidad hace el niño es poner a prueba sus deseos y esperanzas frente a las normas y reacciones de los adultos; así se ejercita, valiéndose de su facultad imaginativa, aquello que en realidad no está preparado para aprender por experiencia. Por consiguiente, la actitud del adulto y las observaciones que él haga, significan mucho para el niño, ya sea como interpretación de los valores sociales y morales o como evaluación de su aprendizaje y de su comprensión conceptual.

Después de cumplir sus dos o tres años, el niño tiende cada vez más a preferir el juego en compañía, lo cual suele significar para él, entre otras cosas, compartir con otros niñas (os) las fantasías de su vida imaginativa. Por medio del juego, las (os) niñas (os) se cuentan unos a otros sus verdades imaginadas; de esta manera logran verlas objetivamente y en su verdadera perspectiva y así cada niño encuentra realidad en sus compañeros de juego y éstos en él. De esta forma, las (os) niñas (os) se ayudan unos a otros en su empeño por comprender las experiencias de su vida y el mundo que los rodea.

A partir de los cuatro hasta los seis años empieza el aprendizaje de hábitos, a través de los cuales el niño establecerá todo su mecanismo relacional con el medio ambiente. Si bien es evidente que debemos referirnos a la maduración psicomotriz en el sentido de que de los cuatro a los seis años, el niño consigue establecer totalmente una motricidad, pudiendo realizar un movimiento totalmente armónico en el espacio, de forma lenta y progresiva establece un sentido finalista en su estructura de acción en el espacio inmediato.

Por otro lado la función asimilativa y catártica del juego, es de gran valor desde el punto de vista de la labor de modelar el sano desenvolvimiento emocional del niño y de prevenir posibles perturbaciones. Para que esa función se cumpla a cabalidad, es necesario que los niñas (os) tengan bastante espacio y amplias posibilidades para jugar y que cuenten con numerosos objetos y materiales que les sirvan para ello (aunque no es necesario ni conveniente que sean juguetes finos). Además, para evitar que el juego adquiriera las características de una engorrosa tarea, el adulto debe procurar, en lo posible, no estropear la espontaneidad del niño; debe abstenerse de intervenir en el juego, aún cuando sea por ratos, excepto para hacer comentarios interpretativos o regulativos. Hay maestras (os), así como también padres de familia a quienes parece incomodar grandemente la idea de dejar que las (os) niñas (os) jueguen libremente; quizás ello se deba a que no han superado sus propios infantilismos y se espantan al pensar en la clase de fantasías que los pequeñuelos puedan revelar en sus juegos; o es posible que se deba a que sienten una fuerte aversión por lo "sucio" o acaso, a que les parezca que el juego es una pérdida de tiempo y que es mejor enseñarles antes que todo a trabajar. Por consiguiente, es necesario conceder al juego libre toda la importancia que tiene para el niño —y no solamente para el niño de edad pre - escolar— y procurar que él cuente con todo el

tiempo y espacio que necesita para ello. Aún, cuando la falta de espacio constituye un problema serio en muchos hogares y en no pocas escuelas, por lo menos debería apartárseles algún rincón para sus juegos y dejarles todo el tiempo que necesiten para ello.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

4.1 SISTEMA COGNITIVO

El niño de cinco años de edad, tiene como instrumento del conocimiento a las nociones, las mismas que le permiten ponerse en contacto con la realidad inmediata, es decir su entorno cercano, como es la familia, sus amigos, el jardín de infantes.

Así pues el sistema cognitivo lo arman los instrumentos del conocimiento, las operaciones intelectuales y su producto: los conocimientos.

“Las operaciones intelectuales en este período son: la introyección, la proyección, y la nominación. La primera le permite asimilar la realidad e incorporarla a su estructura cognitiva, la proyección le permite encontrar en la realidad las nociones introyectadas, la nominación le permite en cambio decir, a través del lenguaje convencional, el nombre de la noción”⁽³¹⁾

Las operaciones antes citadas le permiten al niño:

Identificar, Diferenciar, comparar, analizar, clasificar, representar mentalmente, esto lo puede hacer gracias a las funciones mentales de: Observación, atención, memoria, estas capacidades se evidencian con facilidad en las acciones que realizan los niños ya sea en el hogar como en el Jardín de Infantes, se observa que hay niños que realizan muchas actividades como por ejemplo:

- Responden a consignas orales en el espacio gráfico
- Manejar correctamente el espacio gráfico reducido

⁽³¹⁾ ZUBIRÍA, Miguel (1995) Pensamiento y Aprendizaje, Quito – Ecuador pg. 145

- Acrecentar la capacidad de observación, atención y memoria
- Agilizar operaciones mentales mediante mucha ejercitación
- Aprender a pensar relacionando nuevos conocimientos con los ya adquiridos
- Analizar imágenes para definir situaciones
- Analizar grafemas, para comprender su significado e incorporarles a su vocabulario cotidiano.
- Analizar nociones – contenidos
- Iniciarse en el aprendizaje del lenguaje escrito, oral, y el cálculo.
- Expresarse sin inhibiciones
- Participar activamente
- Reconocer sus propios aprendizajes, verbalizando lo aprendido y viendo su aplicación a hechos de la vida cotidiana.

4.2 LA TEORÍA DE LA INTELIGENCIA EN PIAGET.

Según Piaget, la inteligencia es el resultado de una interacción del individuo con el medio. Gracias a ella, se produce, por parte del individuo, una asimilación de la realidad exterior que comporta una interpretación de la misma. Las formas de interpretar esta realidad no son iguales en un niños de 6 años, en uno de 10, o en un adulto.

“Cada uno de ellos tiene unos sistemas propios de interpretación de la realidad que Piaget denomina estructuras del pensamiento. Así, por ejemplo, si a un niño de 5 años le mostramos dos recipientes de cristal idénticos en cada uno de los cuales hemos introducido la misma cantidad de líquido, el

niño, juzgando por la igualdad de los niveles del líquido, dirá que hay la misma cantidad en uno que en otro. Si, a la vista del niño, vertemos todo el contenido del segundo recipiente en un tercero mucho más alto y estrecho, de manera que el nivel de líquido se eleve mucho más que en los dos anteriores, nos asegurará que la cantidad de líquido ha aumentado y que hay más que en el tercero que el n° 1 que no hemos tocado, a pesar de haber visto que no hemos añadido. Un niño de 10 años, en cambio, nos asegurará que la cantidad de líquido no ha variado y que el aumento del nivel se ve compensado por una disminución de la anchura del recipiente que lo contiene”⁽³²⁾

El niño de 5 años, que se encuentra en el estadio preoperatorio, sólo tiene en cuenta un dato perceptible el aumento de nivel- pero es incapaz de establecer una proporción compensatoria entre las dos dimensiones (altura y anchura del líquido) que anule la aparente diferencia.

Este niño realiza una asimilación de los datos perceptibles, pero esta asimilación es deformante por la incapacidad de establecer un determinado tipo de relaciones entre todos los datos que percibe.

Pero a partir del momento en que, gracias a la experiencia y a la madurez del individuo, surge una contradicción entre diferentes apreciaciones que hace el mismo niño, éste se ve obligado a modificar sus esquemas interpretativos de la realidad y accede a otro sistema más evolucionado de pensamiento. A este proceso Piaget lo denomina acomodación.

“Experiencias de aprendizaje realizadas en este sentido demuestran que decirle al niño, por ejemplo, que la cantidad de líquido es la misma puesto

⁽³²⁾ SERRANO, Armando (1988), Pensamiento y Concepto, México pg 45

que no hemos añadido ni quitado, e incluso realizar el trasvase repetidas veces, no modifica, en el niño del estadio más elemental, sus convicciones puesto que seguirá su razonamiento en un solo dato de entre todos los posibles y Éste dato - la variación del nivel - seguirá siendo percibido por Él a pesar de las afirmaciones del adulto”⁽³³⁾

Sólo la toma de conciencia de un nuevo dato que contradiga su primera afirmación, modificará su razonamiento.

Pero esta toma de conciencia debe realizarla el propio niño. El adulto puede ayudarle pero no sustituirle en este proceso inalienable.

4.2.1 LA APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE PIAGET A LA ESCUELA.

La escuela es la institución encargada de transmitir la cultura y las formas de comportamiento aceptadas por la sociedad, pero ha creado canales distintos para la transmisión de los conocimientos científico técnicos y de los sociales.

Mientras que los primeros intentan ser presentados por medio de razonamientos que los explican, los segundos se presentan como principios independientes del razonamiento y no alterables por éste. Pero tanto unos como otros se enseñan como si fueran productos terminados y a punto de ser consumidos por el alumno, sin necesidad de elaboración alguna. La definición precede a la explicación, la fórmula a su demostración y el enunciado de una ley a su comprobación.

“Piaget ha demostrado, sin embargo, que en la génesis del conocimiento, la acción del niño precede a la concienciación de la misma y que las explicaciones que recibe del adulto son asimiladas por sus propios sistemas

⁽³³⁾ SERRANO, Armando (1988), Pensamiento y Concepto, México pg 47

de comprensión y deformadas por ellos. Si el maestro escuchara al niño, en lugar de hablar Él, se daría cuenta de que las nociones que este último posee son muy diferentes de las del adulto y que bajo una misma palabra se esconden significados distintos para uno y para otro” ⁽³⁴⁾

Así, por ejemplo, para un niño de 7 años, normalmente escolarizado, la palabra conjunto significa una reunión y admite que la palabra mueble pueda aplicarse también a una cuchara de madera porque es de madera al igual que muchos muebles. Para uno de 6 años, por ejemplo, una gallina no es un ave porque casi no vuela y su hermano deja de ser su hermano si se va a vivir a un país lejano.

Las palabras del adulto no pueden ser, por tanto, el instrumento básico en el que se apoya la enseñanza.

Como alternativa a los sistemas de enseñanza tradicionales ha surgido la Pedagogía Operatoria que recoge el contenido científico de la Psicología Genética de Piaget y los extiende a la práctica pedagógica en sus aspectos intelectuales, de convivencia y sociales.

Según el científico suizo, el niño organiza su comprensión del mundo circundante gracias a la posibilidad de realizar operaciones mentales de nivel cada vez más complejo, convirtiendo el universo en operable, es decir, susceptible de ser racionalizado. La construcción de las estructuras operatorias del pensamiento, posibilita la comprensión de los fenómenos externos al individuo.

⁽³⁴⁾ SERRANO, Armando (1988), Pensamiento y Concepto, México pg 68

La Pedagogía Operatoria ayuda al niño para que Éste construya sus propios sistemas de pensamiento. Los errores que el niño comete en su apreciación de la realidad y que se manifiestan en sus trabajos escolares, no son considerados como faltas sino como pasos necesarios en su proceso constructivo.

La construcción intelectual no se realiza en el vacío sino en relación con su mundo circundante, y por esta razón la enseñanza debe estar estrechamente ligada a la realidad inmediata del niño partiendo de sus propios intereses, debe introducir un orden y establecer relaciones entre los hechos físicos, afectivos y sociales de su entorno.

“Las materias escolares como las matemáticas, el lenguaje, etc., no son finalidades en sí mismas sino instrumentos de los que el niño se vale para satisfacer sus necesidades de comunicación y su curiosidad intelectual, y por ello debe reconocerlos y utilizarlos, pero su aprendizaje no se hace desligado de una finalidad. Cualquier tema elegido por los niños da lugar a su utilización y aprendizaje”⁽³⁵⁾

Las relaciones interpersonales, la autonomía de los niños para elegir sus propias formas de organización dentro de la escuela, constituyen un proceso de aprendizaje social tan importante como el de las materias escolares.

La eliminación del autoritarismo del maestro no puede dar lugar a un vacío organizativo que llevaría al caos y a la desorganización; debe ser sustituido por una organización que proceda de los mismos niños. Esta organización social, al igual que la intelectual, no es innata sino que constituye un potencial que evoluciona en dialogo con el medio y que la escuela puede inhibir al asumirla enteramente el

⁽³⁵⁾ SERRANO, Armando (1988), Pensamiento y Concepto, México pg 78

maestro recurriendo al autoritarismo y a la represión o puede, por el contrario, desarrollar mediante un aprendizaje que tiene una génesis propia y que debe realizar unos pasos necesarios para su construcción.

La Pedagogía Operatoria estudia esta génesis individual y colectiva para favorecerla y desarrollarla al igual que los demás procesos intelectuales y sociales del desarrollo infantil.

La teoría de Piaget no nos ofrece únicamente un instrumento de análisis y conocimiento del desarrollo de las facultades intelectuales humanas sino que puede aplicarse al estudio de todo tipo de aprendizaje. Basta para ello contemplarla con una actitud abierta, actitud imprescindible en todo enseñante si quiere transmitir a sus alumnos la posibilidad de enjuiciar libremente el universo que les rodea y no imponerles sus propios puntos de vista necesariamente limitados.

4.3 SISTEMA VALORATIVO

“Los arman instrumentos valorativos o afectos: (emociones, sentimientos, actitudes, valores, principios, axiologías), las operaciones valorativas (valorar, optar, proyectar) y sus productos los valores”⁽³⁶⁾

El niño en este período manifiesta muchas peculiaridades especialmente en lo que se refiere a la vida en relación con los demás, al respeto de las normas de convivencia, y a preocuparse de su yo interior, el niño puede manifestar su personalidad de la siguiente manera:

⁽³⁶⁾ ZUBIRÍA, Miguel (1995) Pensamiento y Aprendizaje, Quito – Ecuador pg. 163

- Participar de manera activa y responsable
- Respeto de pautas preestablecidas de conducta
- Esfuerzo para tratar de vencer dificultades
- Confianza en sus posibilidades de resolver situaciones
- Toma de decisiones propias
- Valoración del trabajo
- Valoración del intercambio de ideas
- Conclusión de cosas aprendidas

En el desarrollo de la personalidad infantil, la afectividad es el aspecto más imprescindible en la vida de todo ser, puesto que permite al niño ingresar en un proceso humanización

Es evidente que esta parcela del crecimiento humano esté siempre muy presente en el currículo oculto, pero de lo que se trata, justamente, es de desvelarla y hacerla explícita para que tanto el profesorado como el alumnado la identifiquen y la asuman en toda su complejidad y en las diversas situaciones y ámbitos de la enseñanza.

La afectividad tiene que ver con la igualdad entre los sexos, la autoestima, la comunicación, el placer, la responsabilidad compartida, la autonomía en el trabajo intelectual y con otros valores y habilidades tan necesarios en las aulas y la vida diaria. De ahí la importancia de sistematizar reflexiones y de acompañarlas con estrategias concretas de intervención: para lograr un clima escolar más solidario y tolerante y para imprimir mayor contenido ético y emotivo al aprendizaje.

Si bien el niño pasa del ambiente de su familia, a otro quizá más distinto, en dónde hay otros niños, maestros, una infraestructura escolar, un horario de trabajo, normas que cumplir, y un sin fin de cosas nuevas. Es en este nuevo hogar donde tiene que aprender a vivir en armonía con los demás; el niño viene con un bagaje de conocimientos previos aprendidos en la familia como: arreglar su habitación, poner en orden su ropa, sus juguetes, tender su cama, limpiar el piso, etc. Es decir sabe mucho para su corta edad.

El niño es dúctil y maleable en cuanto a las posibilidades que presenta su personalidad en formación, hay que aprovechar estas cualidades y moldearlas hacia el trabajo autónomo, es decir, al cultivo del hábito de hacer las cosas por cuenta propia, claro está que al inicio necesitará la tutela de su maestro o sus padres, no obstante es necesario dejarlo jugar, imaginar, pensar. Inventar, crear.

Robert Fulghum, manifestó alguna vez:

“Todo lo que necesité saber para vivir bien lo aprendí en el Jardín de Infantes”⁽³⁷⁾, estas hermosas palabras expresadas por este famoso escritor, nos invitan a pensar que en realidad es así, en Jardín de Infantes nos enseña a vivir con los demás, respetando a cada ser humano, cooperando en el juego con otros niños, cantando juntos, bailando, divirtiéndonos a nuestras anchas. En el Jardín de Infantes aprendemos a amar las responsabilidades, a cumplirlas, a cuidar las plantas, a mantenernos limpios y saludables, aprendemos a ser felices.

Así lo afirma Robert Fulghum:

“Todo lo que realmente necesito saber sobre como vivir y qué tengo que hacer y cómo debo ser lo aprendí en el Jardín de Infantes. La sabiduría no estaba en la

⁽³⁷⁾ FULGHUM Robert (1986): Todo lo que realmente necesito saber lo aprendí en el Kinder, pg 23

cima de la montaña de la escuela para posgraduados, sino en la piscina de arena de la escuela. Estas son las cosas que aprendí^{(38)()}:*

- *Compártelo todo*
- *Juega limpio*
- *No le pegues a nadie*
- *Vuelve a poner las cosas donde las encontraste*
- *Limpia tu propia suciedad*
- *No cojas lo que no es tuyo*
- *Di que lo sientes cuando molestes a alguien*
- *Lávate de las manos antes de comer*
- *Se feliz.*

... El pan caliente y la leche fría son buenas vive una vida equilibrada; aprende algo y piensa en algo y dibuja y pinta y canta y baila y juega y trabaja cada día un poco, cuando salgas al mundo no te aísles, y siempre ten amigos, disfruta de la naturaleza ámala es como tu madre Todo lo que necesitas saber está en alguna parte, La regla de oro y el amor, y la higiene básica, la ecología y la política y la igualdad y la vida sana

La persona humana no obstante, es una complejidad indivisible, piensa, ama, hace, no es posible considerar sus potencialidades de manera aislada, debemos acudir a una visión holística de la persona, en que consideremos todas sus potencialidades, puesto que no es posible no pensar y poder amar. Siendo la afectividad una cualidad exclusivamente humana su importancia está determinada por la posibilidad de elegir, es decir, de hacer uso de la libertad y poder expresarla, a través de nuestro

^{(38) (*)}FULGHUM Robert (1986): Todo lo que realmente necesito saber lo aprendí en el Kinder, pg 35

pensamiento, traducido en expresiones corporales, como el lenguaje hablado, el escrito, la danza, la pintura, etc.

4.4 SISTEMA PSICOMOTOR

Los niños pequeños, que asisten muchos de ellos a un centro por primera vez, se encuentran desorientados y perdidos ante una dificultad primordial, que consiste en adaptarse a un medio nuevo. ¿Cómo actuamos y qué hacemos nosotros los educadores? Con bastante frecuencia acudimos a programaciones más o menos pormenorizadas y más o menos personales y nos olvidamos de cuáles son los elementos fundamentales que están interactuando:

- Cuerpo.
- Espacio.
- Movimiento.

4.4.1 ALGUNAS ACLARACIONES CONCEPTUALES

Vamos a centrarnos en el concepto de expresión corporal, que, por otro lado, no se diferencia en nada de la psicomotricidad, entendida en un sentido amplio y no sólo como la ejercitación y asimilación de las diferentes partes del cuerpo.

“Abordamos en un primer lugar el concepto de cuerpo desde una perspectiva filosófica y generalizadora, basándonos en la Teoría de Merleau-Ponty. Partimos de la idea de que nuestro cuerpo es el vehículo de nuestro ser-en-el-mundo, que nos permite la comprensión del otro”⁽³⁹⁾

De esta afirmación, obtenemos las dos cualidades fundamentales que sustentan nuestra experiencia:

⁽³⁹⁾ SANFORD An (1990) La mente del hombre, Madrid, pg 456

- La espacialidad.
- La motricidad.

Como consecuencia de la interacción de ambas, surge la vivencia del tiempo. Una cualidad fundamental de este cuerpo es el poder poseer una intencionalidad. Volición entendida como posibilidad de manejar el propio cuerpo, y de la que se desprende el difícil concepto de conciencia .

“Desde un punto de vista menos filosófico y más psicogenético, nos encontramos con el concepto de esquema corporal. Representación que tiene el niño de su cuerpo y que le es indispensable para la construcción de su personalidad; resultado y condición de las relaciones entre el individuo y el medio”⁽⁴⁰⁾.

Para comprender estas afirmaciones de Wallon, tendríamos que estudiar las áreas que sustentan el desarrollo psíquico de un sujeto:

- Emoción.
- Motricidad.
- Imitación.

No es el momento de profundizar en ello; pero sí, de comprender que el niño, para expresar sus emociones, utiliza el movimiento. Y precisamente siente la necesidad de expresar su afectividad, porque necesita del otro desde el momento que nace, pues sino no podría sobrevivir. Es precisamente porque aparece el otro por lo que es capaz de tomar conciencia de sus posibilidades como persona; al mismo tiempo, al interactuar con el otro, se apropia de cierta parte de la otra persona y la incluye en su yo.

⁽⁴⁰⁾ SANFORD An (1990) La mente del hombre, Madrid, pg 489

Esto mismo lo realizamos y fomentamos a través de una sesión de expresión corporal. Los niños obtienen un cierto manejo y conciencia de su cuerpo, a través del movimiento. Adquieren una posibilidad de expresión de sus afectos que convierten en creatividad y que al interactuar con los demás, aumentan sus posibilidades de comunicación.

Siempre que terminemos una clase o sesión de trabajo con los niños en el campo de la expresión corporal es necesario cuestionar nuestro que hacer, para mejorar nuestro encuentro pedagógico con el niño.

4.4.2 CUESTIONAMIENTOS:

- ¿Cómo se ve el niño? Imagen del cuerpo en relación a sí mismo.
- ¿Cómo ve el mundo el niño? Conciencia del cuerpo en relación con el mundo exterior.
- ¿Cómo piensa el niño del mundo? Representación espacial y construcción del pensamiento.
- ¿Cómo ejecuta el niño en relación con su esquema corporal? Ajuste postural.
- ¿Cómo imita en relación con lo que ve? Reproducción de la motricidad.
- ¿Cómo actúa en relación con lo que piensa? Representación mental de la motricidad.

4.4.3 POSTURA, DESPLAZAMIENTO VOLUNTARIO Y MOTRICIDAD MANUAL

Educación Infantil, evolución del niño, psicomotricidad

A la psicomotricidad hay que considerarla como educación global, no de forma aislada, ya que el movimiento del niño de 0 a 5 años está siempre inmerso en un contexto emocional, que al mismo tiempo integra su pensamiento y su forma de expresarse.

Enfocamos el trabajo pedagógico desde una óptica global de la psicomotricidad en los primeros años del niño. Nos acercamos a esta función básica en los inicios de la vida, a partir de dos de los muchos ángulos desde los cuales puede ser abordada:

— La educación de la **postura** y del **desplazamiento voluntario**

— La educación de la **motricidad manual**.

Pensamos que estos dos aspectos definen y precisamente diferencian la motricidad humana de la motricidad animal.

Son, por tanto, aspectos específicamente educables en el contexto de una relación social.

4.4.3.1 POSTURA Y DESPLAZAMIENTO VOLUNTARIO

“La adquisición de la postura y la posibilidad de realizar un desplazamiento voluntario dependen tanto de la maduración orgánica como de las condiciones ambientales en las cuales está inmerso el niño; pero, en último término, dependen de la integración que el niño hace de sus adquisiciones madurativas y de las aportaciones ambientales. El tratamiento pedagógico tiene justamente en el ambiente su campo de acción”⁽⁴¹⁾

⁽⁴¹⁾ SANFORD An (1990) La mente del hombre, Madrid, pg 502

Como elementos pedagógicos a tener muy en cuenta señalamos los puntos siguientes:

La colocación del lactante en los períodos de vigilia: Debe estar sobre un suelo adecuado o bien en una colchoneta; la cuna se reserva únicamente para dormir. Esta colocación favorece la actividad del niño, que necesita un espacio que sea a la vez suficientemente amplio para moverse (dar vueltas, arrastrarse o iniciar el gateo) y limitado, de modo que le proporcione seguridad; una baranda, muebles u otros elementos pueden delimitar su espacio y al mismo tiempo pueden ser utilizados por el niño como un soporte en el momento de incorporarse.

El material de juego debe ser adecuado a la edad y a las posibilidades del niño. Debe ofrecérsele con cierta medida, dosificado por el educador; así el niño se sentirá impulsado a moverse y no podrá disminuir o paralizar su actividad al encontrarse rodeado de demasiados objetos.

El educador responsable del niño ha de estar en contacto frecuente con él, llamándolo, invitándolo a moverse y dándole al mismo tiempo confianza y seguridad para hacerlo. Hay que resaltar la importancia de mantener constantemente un mismo educador para cada niño.

Autonomía en el desplazamiento. Conviene estimular al niño verbalmente y con material de juego adecuado, para que haga por sí mismo los cambios de postura: sentarse, ponerse de pie, agacharse, etc. No debe moverse sino que por el contrario se le ha de incitar y ayudar para que sea él mismo quien se coloque en la nueva posición.

El tiempo del niño destinado a la actividad debe estar en relación directa con su edad y bienestar físico, es decir, una vez satisfechas sus necesidades de sueño, alimentación y limpieza.

Es importante hacer actividades frecuentes al aire libre. Todos estos elementos precisan del educador la adquisición de unos conocimientos generales sobre la evolución del niño y además, capacidad de observación para detectar, en cada momento, la aparición de una nueva posibilidad motriz en el niño y para saber actuar adecuadamente.

En relación al desplazamiento debe destacarse especialmente el inicio de la marcha independiente. El niño ha adquirido la posición vertical y, una vez de pie, empieza el desplazamiento, que tiene unas características diferentes. En este momento las necesidades del niño varían y en consecuencia varía también la relación pedagógica.

La marcha independiente debe ser ayudada en el momento oportuno; mientras el niño no tiene posibilidades motrices o no siente la necesidad psicológica de desplazarse, no se le tiene que dar ningún medio que facilite este desplazamiento, como por ejemplo los caminadores con ruedas. Pero tampoco hay que limitar la realización de estos movimientos cuando el niño puede y desea caminar: es el caso frecuente de tenerlo en el parque, cuando ya tiene posibilidades de recorrer un espacio más amplio.

Cuando la maduración psicomotriz permite al niño el control del caminar, se opera una transformación de su personalidad: se siente autónomo a pesar de sentirse aún

inseguro, ávido de conquistar el espacio y deseoso de conocer todo lo que hay a su alcance. Este es el momento de ofrecerle todo lo que le lleva a asegurar esta adquisición y ampliar su campo de acción:

- Un espacio más amplio.
- Un ambiente más rico en estímulos, que le permita hacer todo tipo de actividades.
- Una actitud del educador no impositiva, sino siempre presente y alentadora de las actividades del niño.

A partir del momento en que el caminar del niño se hace más estable, van surgiendo nuevos progresos en el aspecto motor: sube y baja escaleras, trepa, supera obstáculos, salta, corre. Con estas actividades no solamente madura su capacidad física, sino también su pensamiento. A través del movimiento realizado con su cuerpo va integrando diversas nociones: tiempo (velocidad, duración, etc.), espacio (distancia, dirección), causa, relación y otras. Con cada una de estas adquisiciones el niño va configurando su personalidad.

Aún más, la maduración psicomotriz en el contexto de una vida colectiva, como la de la guardería, le permite empezar a socializarse haciendo determinados movimientos de relación con los otros niños: hacer un tren o un círculo cogiéndose de las manos.

4.4.3.2 MOTRICIDAD MANUAL

“Consideramos que las manos son los órganos que traducen las actividades humanas más elaboradas, son expresión y a la vez causa del pensamiento infantil. El dominio de la motricidad manual depende tanto de la maduración orgánica como de la posibilidad de ejercicio de brazos y manos”⁽⁴²⁾.

⁽⁴²⁾ ANFORD An (1990) La mente del hombre, Madrid, pg 514

La maduración sigue una dirección que va desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades, es decir, el control del movimiento del brazo es anterior al del codo y éste lo es de la mano y del de los dedos. El tratamiento pedagógico debe tener en cuenta esta particularidad: el control de movimientos globales es previo y, a la vez, es soporte del control de los movimientos más afinados. Por ejemplo, el niño ha de tener ocasión de hacer grandes trazos sobre superficies amplias, antes de hacerlos en un papel de formato folio.

No podemos separar la educación de la motricidad manual, de la educación sensorial. El niño necesita poder tocar todos los objetos, explorarlos, manipularlos y hacer con ellos las más variadas experiencias. Es preciso poner a su alcance objetos de forma, color, peso, volumen y superficies diferentes, para que pueda establecer relaciones.

Cuando un niño toma un objeto, lo explora, lo utiliza y lo deja, ha adquirido un conocimiento, ha adquirido un conjunto de elementos nuevos en su pensamiento.

Un elemento privilegiado de exploración y de relación afectiva para el niño, es el cuerpo del adulto, sobre todo la cara, fuente de experiencias motrices e intelectuales, estrechamente vinculadas a emociones positivas y a sentimientos de afecto.

Las manos son un instrumento muy útil para los progresos motores globales, su función de soporte es insustituible en el gateo, en la acción de ponerse en pie, y en los diferentes cambios de postura.

El niño pequeño, que carece de lenguaje verbal o lo tiene muy poco desarrollado, utiliza las manos para expresarse a través del gesto, señala lo que quiere, lo indica

con diferentes gestos. Con las manos inicia las primeras relaciones interpersonales; así el «ten-dame» lo introduce en el mundo del dar y del recibir.

El aprendizaje de unos hábitos de autonomía personal y de convivencia social exige la utilización de las manos: comer, colaborar en vestirse y desvestirse, lavarse, recoger las cosas del suelo, colocarlas en su lugar, etc.

Consideramos importante para el desarrollo de la motricidad manual una actuación pedagógica que tenga en cuenta los siguientes puntos:

El educador, atento a los progresos y a las necesidades del niño, debe poner a su alcance todos los recursos de material, los juegos y el contacto personal adecuados a cada momento.

Los juegos y el material de juego, han de ser suficientes (la falta de juguetes conlleva peleas e insatisfacciones) y adecuados, es decir, no superiores a sus posibilidades e intereses (la dificultad le cansaría) ni tampoco demasiado sencillos (podrían conducirle a la inactividad o a la inercia). El material tiene que ser estético y conservarse en buen estado, a fin de estimular la curiosidad y el deseo del niño.

Los juegos típicos de la primera infancia, han de ser llenos de movimiento y contacto corporal, con imitación frecuente de gestos, de animales y muchos otros. Por otro lado, los juegos simbólicos de imitación y representación de la realidad: hacer la comida, peinar muñecas, conducir un coche...

Los instrumentos para hacer actividades de todo tipo deben ser adecuados y entregados en el momento oportuno: cubiertos para comer, lápices para pintar, barro para modelar, instrumentos musicales, etc.

El local debe estar distribuido en zonas de actividad, adecuadas a la edad, intereses y posibilidades del niño: la casa de muñecas, el garaje, el rincón de los libros, etc.

“La maduración psicomotriz del niño no se hace solamente de forma espontánea, es necesaria una educación” ⁽⁴³⁾

El conocimiento de las necesidades infantiles es el punto de partida de una planificación educativa. En el caso de una colectividad de niños, una guardería, un jardín de infantes, esta planificación tiene una estructura y características propias: la dedicación exclusiva a la educación, la planificación a partir de una estructura funcional y el progreso del niño, atendiendo sus necesidades, en un contexto de relación social.

⁽⁴³⁾ SANFORD An (1990) La mente del hombre, Madrid, pg 520

MARCO EMPÍRICO

GENERALIDADES

En este capítulo la información primaria adquirida será sometida a un análisis e interpretación de los resultados obtenidos como consecuencia de la aplicación de los instrumentos de la investigación (encuestas y entrevistas) a los sujetos que participaron en este proceso. La organización, tabulación y análisis de los datos, fue una etapa de reflexión para dar una adecuada y lógica interpretación al problema planteado.

En esta fase, la información obtenida se utilizó en función de dar respuesta al primer objetivo específico de la investigación.

Las opiniones que mencionaron los sujetos de la muestra, han sido tabuladas, luego expresadas en cuadros estadísticos, guardando estrecha relación con cada uno de los ítems del instrumento puesto en marcha.

Posterior a la elaboración de los cuadros se da origen al análisis de los resultados ítem por ítem para que esta investigación tenga suficiente validez y confiabilidad.

Como estrategia de análisis de los resultados, se procedió a realizar las siguientes actividades:

- Reducción estadística de los datos
- Elaboración de los cuadros descriptivos de las respuestas obtenidas y gráficos que muestren los datos de la población, así como el cálculo del porcentaje que representan.

- Interpretación cualitativa a través de la técnica de análisis de contenido.
- En el análisis se tomaron en cuenta los objetivos del estudio con sus respectivas variables.

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Como consecuencia de lo explicado anteriormente a continuación se presentan los cuadros y gráficos que dieron paso al análisis de sus datos como también a la interpretación de sus resultados.

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LAS NIÑAS, MAESTRAS Y PADRES DE FAMILIA DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL INSTITUCIÓN "JEAN PIAGET"

El universo analizado es de 10 maestras, 37 niñas(os) y correspondientemente 37 padres de familia. (datos actualizados a Octubre del 2003)

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS(OS), LOS PADRES DE FAMILIA Y MAESTRAS DE LA INSTITUCIÓN "JEAN PIAGET"

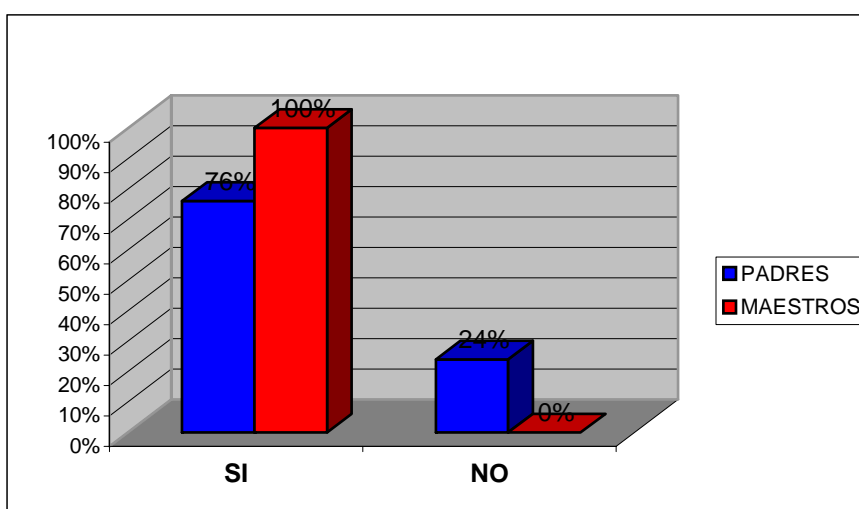
Título 1. Conocimiento de las Actividades Lúdicas

CUADRO N° 1

Conocimiento	PADRES		MAESTRAS	
SI	28	76%	10	100%
NO	9	24%	0	0%
TOTAL	37	100%	10	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia y Maestras en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 1



FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia y Maestras en el año 2002-2003

Hablar de Actividades lúdicas en nuestra sociedad, aún genera cierta polémica y es ocasionada por la introducción de este término. La gran mayoría de encuestados padres y maestras (os) desconocían este término en la encuesta piloto realizada, por lo que se reformuló la pregunta para obtener los resultados mostrados, en los que se refleja que las maestras (os) son los que más conocen y saben a ciencia cierta su finalidad e importancia. Aproximadamente las 3/4 partes de los padres de familia desconocen completamente la finalidad e importancia del juego en la vida de los seres humanos.

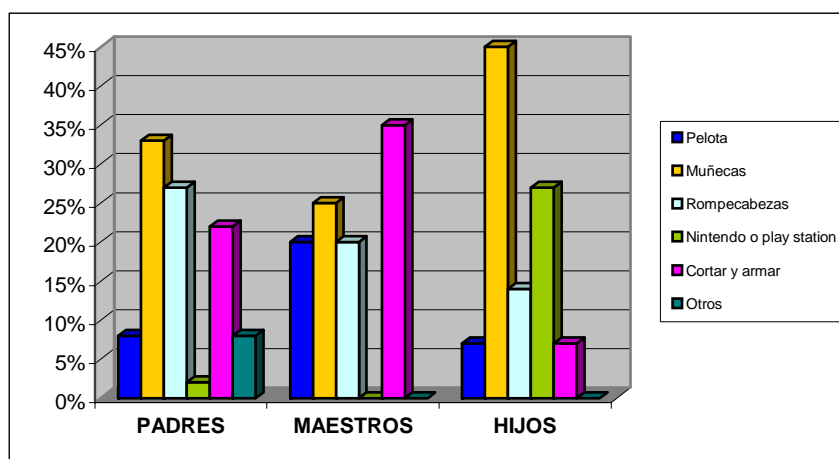
Título 2. Tipos de juegos

CUADRO N° 2

Tipos de juegos	PADRES		MAESTRAS		NIÑOS	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Pelota	7	8%	4	20%	5	7%
Muñecas	27	33%	5	25%	33	45%
Rompecabezas	22	27%	4	20%	10	14%
Nintendo o Play Station	2	2%		0%	20	27%
Cortar y armar	18	22%	7	35%	5	7%
Otros	7	8%		0%	0	0%
TOTAL	83	100%	20	100%	73	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia y Maestras en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 2



FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia y Maestras en el año 2002

La confrontación de los tres estamentos de la escuela hace notar que lo tradicional sigue en vigencia la muestra examinada en su mayor parte femenina, admite que el juego más practicado es el de las muñecas, las maestras (os) dentro de su proceso inculcan la práctica de juegos que estimulan la motricidad en su mayor parte, y muy a pesar que los padres de familia se niegan a aceptar a las niñas (os) de ahora les fascina los juegos electrónicos y en computadora y la tabla y gráfico mostrado así lo evidencia.

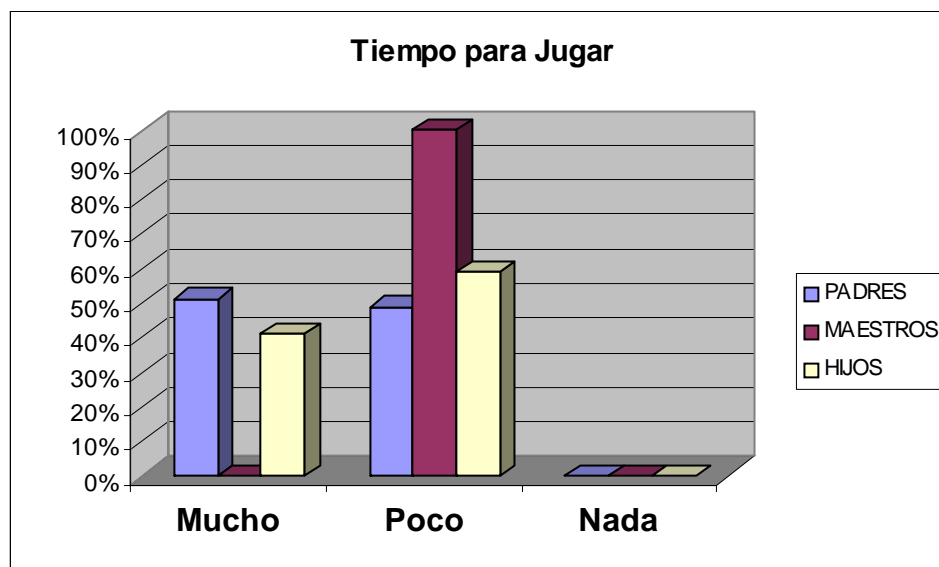
Título 3. Tiempo para jugar

CUADRO N° 3

Tiempo	PADRES		MAESTRAS		NIÑOS	
Mucho	19	51%	0	0%	15	41%
Poco	18	49%	10	100%	22	59%
Nada		0%		0%		0%
TOTAL	37	100%	10	100%	37	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s, padres de Familia y Maestras en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 3



FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s, padres de Familia y Maestras en el año 2002-2003

Casi la mitad de las niñas admiten que juegan mucho tiempo, otras en cambio hoy juegan poco ya que dedican un tiempo a las tareas escolares, algo muy similar pasa al interior de la escuela ya que las maestras han admitido que el tiempo que utilizan las niñas para jugar es poco, por lo que se concluye que no se está utilizando al juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad e inteligencia. Los padres en cambio manifiestan mayoritariamente que sus hijas dedican mucho tiempo para jugar.

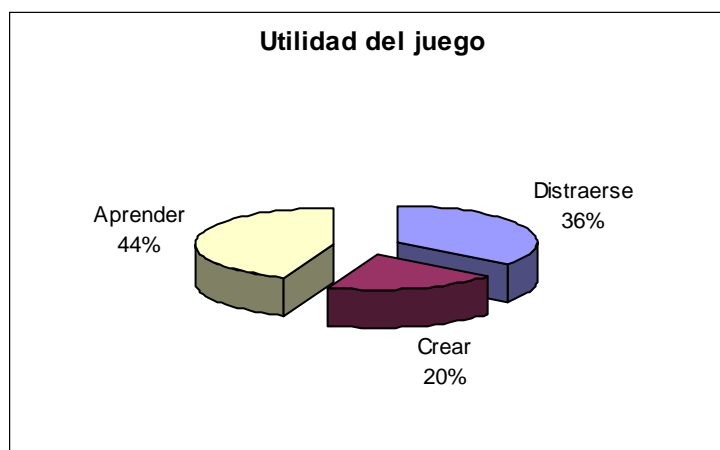
Título 4. Utilidad del juego

CUADRO N° 4

Utilidad	f	%
Distraerse	21	36%
Crear	12	20%
Aprender	26	44%
TOTAL	59	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 4



FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en el año 2002-2003

Casi la mayoría de padres de familia están consientes de que por medio del juego el niño aprende, pero para que esto suceda, es decir para que el juego sea educativo debe ser dirigido en forma cuidadosa y meditada y de esto muchos padres y maestras (os) aún no toman conciencia, asocian la actividad del juego única y exclusivamente con la distracción por esta razón es que ocupa el segundo lugar en utilidad, dejando como última opción la de crear, esto es debido a que cada día el mercado de consumo nos invade con juguetes sofisticados que limitan la creatividad de las (os) niñas (os) ya no hay nada que crear todo está hecho.

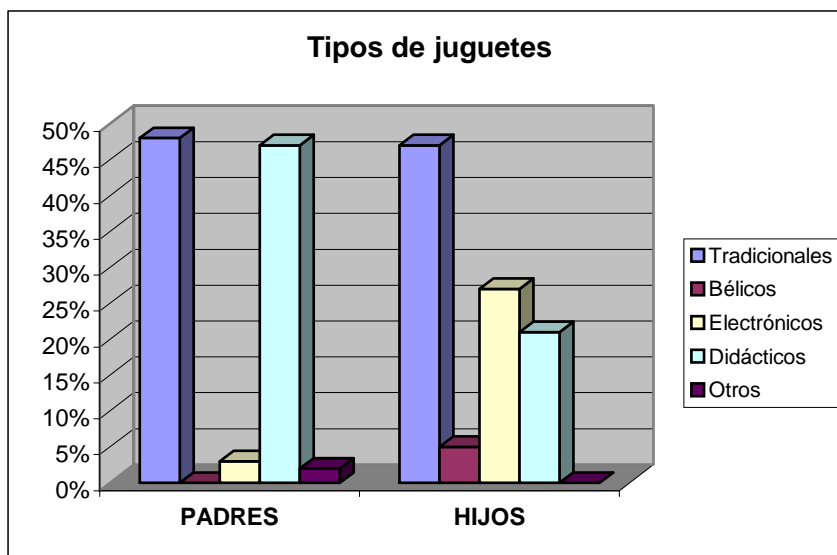
Título 5. Tipos de juguetes

CUADRO N° 5

Alternativas	PADRES		NIÑOS	
Tradicionales	28	48%	34	47%
Bélicos		0%	4	5%
Electrónicos	2	3%	20	27%
Didácticos	27	47%	15	21%
Otros	1	2%	0	0%
TOTAL	58	100%	73	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 5



FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

Los juguetes tradicionales son los de mayor consumo así lo establecen las (os) niñas (os) y padres de familia encuestados, la segunda prioridad en la adquisición de juguetes por parte de los padres de familia son los de carácter didáctico, mientras que las (os) niñas (os) establecen que son los juegos electrónicos, dejando en tercer lugar a los didácticos, es notorio que las niñas, no sienten mucho agrado por los juegos didácticos y se inclinan por la novedad de los juegos electrónicos. Es pertinente

entonces señalar que existen juegos electrónicos didácticos que constituirían una buena alternativa de solución a este conflicto.

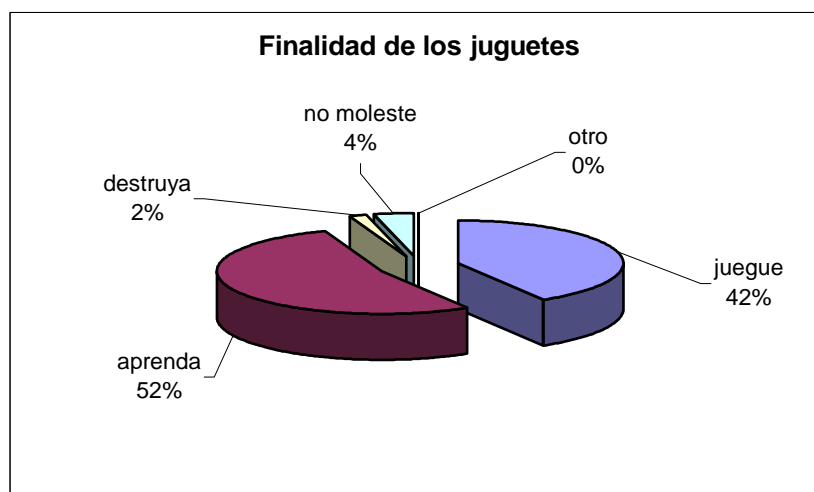
Título 6. Finalidad de los juguetes

CUADRO N° 6

Finalidad	f	%
Juego	22	42%
aprenda	28	53%
destruya	1	2%
no moleste	2	4%
Otro		0%
TOTAL	53	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en al año 2002-2003

GRÁFICO N° 6



FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en al año 2002-2003

Al igual que lo analizado en el título 4, se nota aquí que una de las principales razones para que un padre de familia compre juguetes a su hijas (os) es para que aprenda, pero es necesario que las (os) niñas (os) comprendan esto. Todavía no asocian los padres de familia que jugar y aprender van de la mano, por esta razón es

que consideran que algunos juguetes sirven para jugar y otros para aprender, según esta investigación un porcentaje reducido piensa que compran juguetes para que los niños no molesten y no manifiestan alguna otra razón de estas compras.

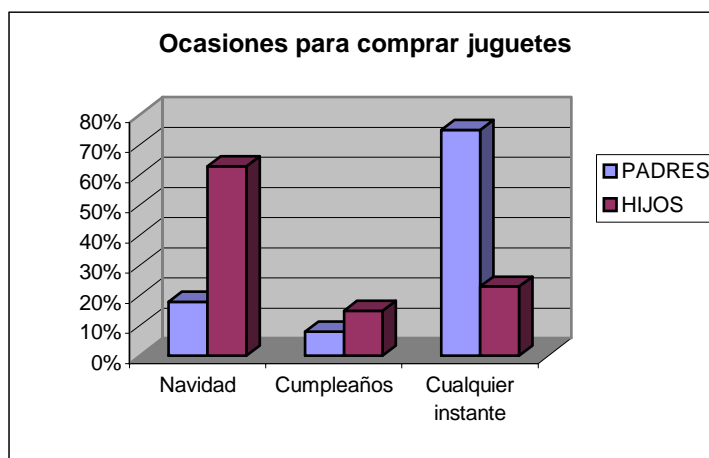
Título 7. Ocasiones para comprar juguetes

CUADRO N° 7

Ocasiones	PADRES		NIÑOS	
Navidad	7	18%	25	63%
Cumpleaños	3	8%	6	15%
Cualquier instante.	30	75%	9	23%
TOTAL	40	100%	40	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en al año 2002-2003

GRÁFICO N° 7



FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en al año 2002-2003

A la mayor parte de niñas (os) encuestados recuerdan con mucha claridad que en la Navidad reciben juguetes por parte de sus padres, entonces surge aquí un pequeño conflicto, ya en los Cuadros y Gráficos N° 4 y 6 los padres de familia manifiestan que la utilidad del juego y la finalidad de los juguetes es ser un medio de aprendizaje por lo cual no existe coherencia que estos sean comprados únicamente en Navidad. La situación económica aquí juega un papel fundamental ya que tenemos en la mente

que cuan más caro es un juguete este será de mayor agrado para nuestras (os) hijas (os) y resulta ser todo lo contrario, ellos se llenan de satisfacción cuando se encuentran con un juguete muy sencillo que permite desarrollar la creatividad.

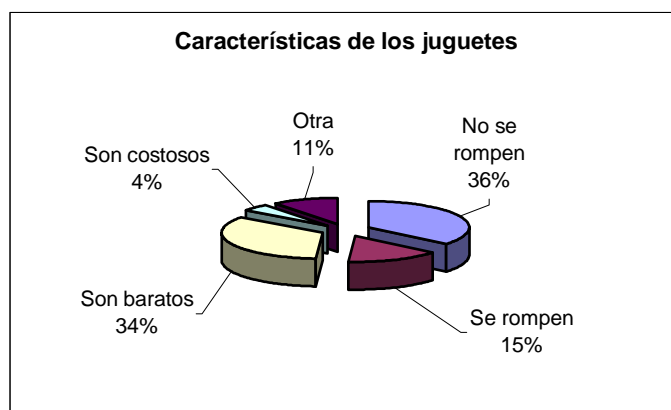
Título 8. Características de los juguetes

CUADRO N° 8

Características	F	%
No se rompen	17	36%
Se rompen	7	15%
Son baratos	16	34%
Son costosos	2	4%
Otra	5	11%
TOTAL	47	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en al año 2002-2003

GRÁFICO N° 8



FUENTE: Encuesta aplicada a padres de Familia en al año 2002-2003

Un gran número de padres de familia manifiesta que los juguetes que compran son a prueba de niñas (os), es decir no se rompen, si buscamos que el niño construya su propio conocimiento es necesario que los juguetes puedan ser desarmables de tal manera que la niña (o) se podrá dar cuenta de como están constituidos: sus partes

principales, mecanismos, etc. Luego establecen que otra característica es que los juguetes sean baratos, esta tendría concordancia con el análisis anterior, ya que si son baratos no importa que se los desarme o destruya, tengamos en mente que mientras más explore la niña (o) su juguete el conocimiento adquirido será mayor.

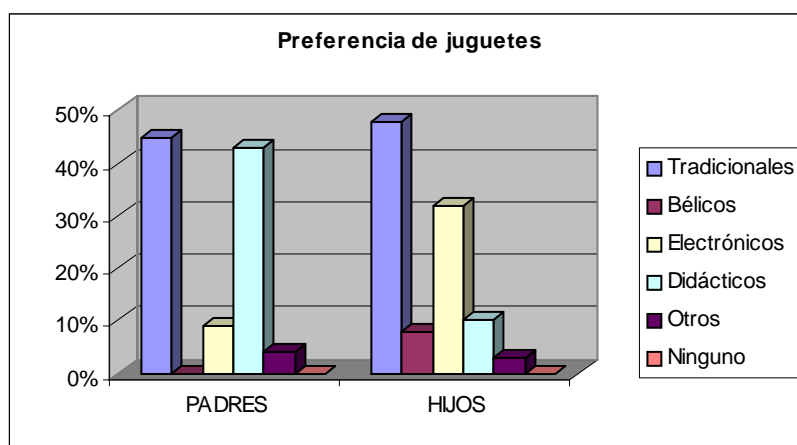
Título 9. Preferencia de los juguetes

CUADRO N° 9

Preferencias	PADRES		NIÑOS	
	Count	Percentage	Count	Percentage
Tradicionales	25	45%	30	48%
Bélicos		0%	5	8%
Electrónicos	5	9%	20	32%
Didácticos	24	43%	6	10%
Otros	2	4%	2	3%
Ninguno		0%	0	0%
TOTAL	56	100%	63	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s, padres de Familia en al año 2002-2003

GRÁFICO N° 9



FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s, padres de Familia en al año 2002-2003

Como ya se analizó en el Cuadro y Gráfico N° 2, aquí se hace evidente una vez más que las (os) niñas (os) de hoy a más de los juguetes tradicionales que son parte de nuestra cultura, del aire que respiramos, existe mucha tendencia a preferir los juguetes electrónicos, considero que estos son muy importantes en el desarrollo especialmente de la motricidad y la inteligencia ya que establecen situaciones en donde la habilidad de las manos juega un papel importantísimo. Los padres establecen el segundo lugar para los juguetes didácticos como ya se analizado en títulos anteriores, mientras solamente 1/10 de las (os) niñas (os) prefieren éstos.

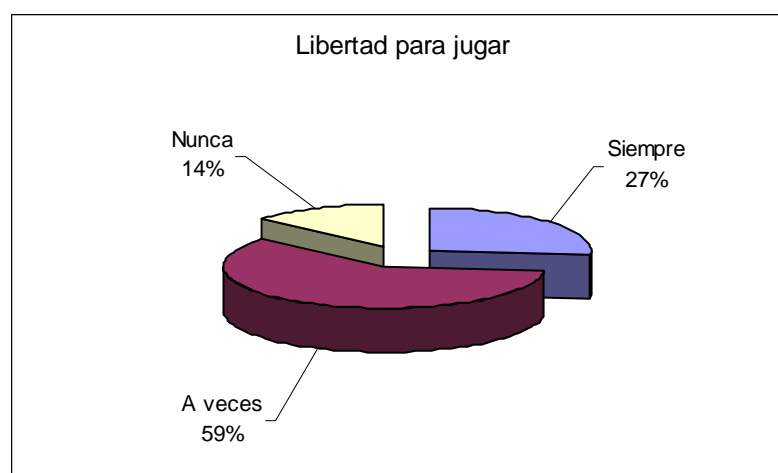
Título 10. Libertad para jugar

CUADRO N° 10

Libertad	F	%
Siempre	10	27%
A veces	22	59%
Nunca	5	14%
TOTAL	37	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 10



FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s en el año 2002-2003

Los juguetes tienen una sola finalidad y es la brindar la posibilidad de manipular, explorar, crear, representar concretamente el mundo que lo rodea pero si permitimos que estas actividades se las haga solamente a veces, estamos privando a los niños (as) de un verdadero desarrollo motriz e intelectual, si consideramos como en el Cuadro y Gráfico N° 8 que una de las características fundamentales de los juguetes es que estos no se rompan entonces se crea otra concepción de los juguetes y esta es la de servir de adorno para una habitación o vitrina y para nada más

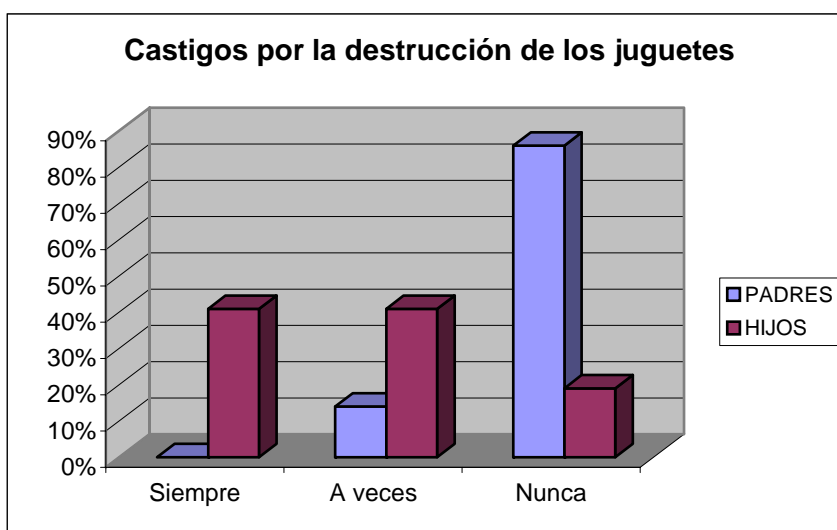
Título 11. Castigos por la destrucción de los juguetes

CUADRO N° 11

Frecuencia	PADRES		NIÑOS	
Siempre	0	0%	15	41%
A veces	5	14%	15	41%
Nunca	32	86%	7	19%
TOTAL	37	100%	37	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

Mientras los padres mayoritariamente confirman que no castigan a sus hijas (os) cuando estos rompen un juguete, ellos en cambio manifiestan que los castigan siempre o a veces, el castigo trunca al juego, si una niña (o) es castigada (o) por dañar un instrumento de juego esta actividad se convertirá en poco atractiva para ellas (os), y al constituirse en poco atractiva el desarrollo de la motricidad e inteligencia será lento y sin motivación interna, no encuentra sentido a lo que hace porque siempre estará pensando que si daña, rompe o destruye recibirá un castigo (estímulo negativo).

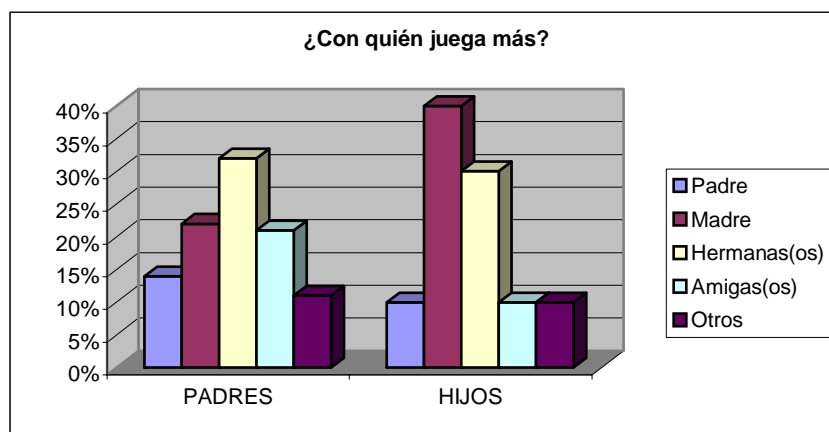
Título 12. ¿Con quién juega más?

CUADRO N° 12

En compañía de	PADRES		NIÑOS	
Padre	9	14%	5	10%
Madre	14	22%	20	40%
Hermanas(os)	20	32%	15	30%
Amigas(os)	13	21%	5	10%
Otros	7	11%	5	10%
TOTAL	63	100%	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 12



FUENTE: Encuesta aplicada a niñas(os), padres de Familia en el año 2002-2003

Se observa que la mayor parte de los (as) niños (as) encuestados mencionan que juegan más con su madre pero en contraposición con ello ocurre que según el criterio de los padres de familia son las hermanas los que más juegan con las niñas, puede deberse a dos situaciones: la madre juega muy poco tiempo pero entrega mucho más afecto que las hermanas aunque estos jueguen un tiempo mayor, observemos que para las (os) niñas (os) es fundamental el acompañamiento de los padres en el juego los ponen en los primeros lugares, por lo tanto surge una profunda reflexión que inmediatamente se debe tomar en cuenta dedicar el mejor tiempo para compartir el juego con las (os) niñas (os).

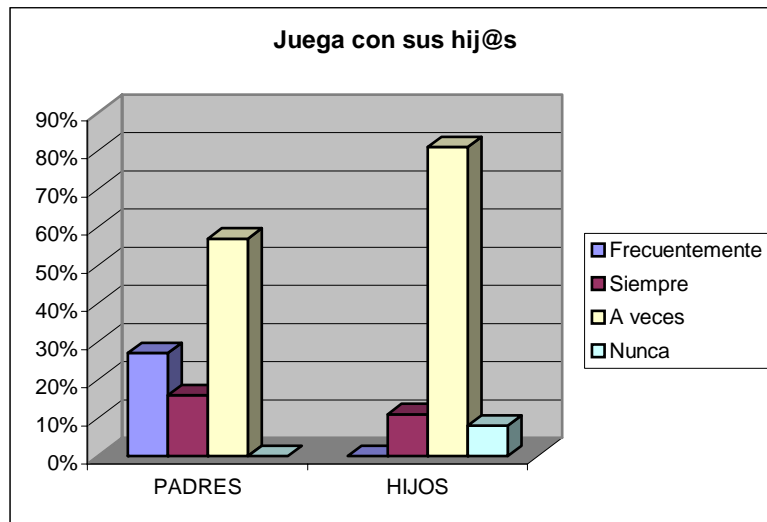
Título 13. Juega con sus hijas (os)

CUADRO N° 13

Frecuencia	PADRES		NIÑOS	
Frecuentemente	10	27%	0	0%
Siempre	6	16%	4	11%
A veces	21	57%	30	81%
Nunca		0%	3	8%
TOTAL	37	100%	37	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@S, padres de Familia en el año 2002-2003

GRÁFICO N° 13



FUENTE: Encuesta aplicada a niñ@s, padres de Familia en el año 2002-2003

La realidad de nuestra sociedad está reflejada en este gráfico, los padres de hoy no tienen tiempo para jugar con sus hijas (os), por lo que la confianza que estos deben tener se va perdiendo poco a poco y luego finaliza en problemas mayores de atención, motricidad que son producto de la falta de dirección y ejecución del juego, se debe recordar que la diferencia entre juego y trabajo no es tan grande como se piensa.

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

JUEGO	DESARROLLO MOTRIZ	SI	NO	A.V
Figuras geométricas	Pasar con un lápiz sobre las líneas de una figura geométrica		x	
El costurero	Ensartar botones en una aguja	x		
La cuca humana	Abotonarse las prendas de vestir sólo, y manejar un cierre	x		
El pintor	Colorear las áreas de figuras geométricas sin salirse de las mismas			x
Dibujo caligráfico	Dibujar letras y números partiendo de una plantilla gráfica			x
Los laberintos	Seguir con un lápiz rutas en un laberinto		x	
El músico	Rasgar las cuerdas de una guitarra		x	
Computación	Digitar las teclas de una computadora		x	
El muñeco	Peinarse frente a un espejo de manera autónoma		x	
Aseo	Cortarse las uñas utilizando un corta uñas grande		x	
El ratón	Manipular el mouse de la computadora con cierta direccionalidad.		x	
El payaso	Pintarse la cara de diversos colores de manera autónoma.		x	

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN OBSERVADA

Se nota que en la institución no se está trabajando a cabalidad la motricidad fina de los niños que aquí se forman, pues actividades que consideramos básicas no se desarrollan, tales como: pasar un lápiz sobre figuras dadas, seguir rutas en laberintos, rasgar cuerdas de una guitarra, digitar y manejar un mouse, vestirse y asearse con autonomía, pintarse la cara con armonía y ritmo.

Es pertinente incorporar al quehacer educativo actividades motivadoras que estimulen el desarrollo de las capacidades motrices finas, el no hacerlo provocaría ciertos desajustes motrices en los siguientes años de escolaridad.

Al no existir actividades lúdicas concretas que fomenten el desarrollo de la motricidad fina comprobamos la hipótesis de investigación propuesta.

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la comprobación de la hipótesis planteada se tomó en consideración el siguiente esquema básico:

- Búsqueda del área problemática
- Planteamiento de los objetivos susceptibles de alcanzar y compatibles
- Adecuada metodología
- Diagnóstico de la aplicación de las actividades lúdicas en la institución educativa "Jean Piaget"

De acuerdo a la estructura del proyecto de investigación planteado, se requiere la ayuda de la estadística descriptiva que no es más que la demostración de la validez de las predicciones planteadas en la hipótesis alterna. La técnica utilizada es en base a los porcentajes hallados en la investigación.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Las actividades lúdicas que utiliza actualmente el docente como instrumentos de apoyo no fomentan a plenitud el desarrollo de la motricidad fina

VARIABLES DE LA HIPÓTESIS:

VARIABLE INDEPENDIENTE

Las actividades Lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de la motricidad fina

El resultado de la correlación de estas dos variables por medio de la investigación de campo, en especial de las encuestas, la entrevista y la observación son:

- La actividad lúdica es aplicada en la institución “Jean Piaget”, pero no existe una concientización de la importancia que esta reviste para el proceso educativo, especialmente para el desarrollo de la motricidad.
- Se ha determinado que aquellas personas que utilizan juegos electrónicos o la computadora a temprana edad posee una mejor motricidad de aquel que no ha utilizado nunca. Este fenómeno aún no es aceptado por la mayoría de padres de familia.
- La actividad lúdica al interior de las familias de las (os) niñas(os) ha creado estereotipos de comportamiento por el tradicionalismo que algunas familias todavía poseen.

De los resultados obtenidos se deduce que la actividad lúdica pensada y guiada favorece al desarrollo de la motricidad.

Se puede evidenciar y demostrar categóricamente la estructura lógica de la hipótesis nula, es decir las actividades lúdicas que utiliza actualmente el docente como instrumentos de apoyo no fomentan a plenitud el desarrollo de la motricidad fina. Así lo demuestran los resultados mostrados.

CONCLUSIONES

Luego de haber aplicado el proceso investigativo y amparada en los resultados analíticos de la investigación de campo, sustento las siguientes conclusiones:

En cuanto al diagnóstico se concluye que:

1. El término Actividad Lúdica es poco conocido dentro de la escuela y fuera de ella, por lo que es muy conveniente propiciar un Seminario Taller para conocer la naturaleza de esta actividad y sus principales características.
2. No existe por parte de las (os) maestras (os) una conciencia de la importancia que reviste el juego para el desarrollo de la motricidad ya que este constituye el elemento primordial dentro del niño (a) para la adquisición de habilidades y destrezas.
3. Los padres de familia compran a sus hijas (os) juguetes muy elaborados, vistosos y caros, con esto se resta creatividad a la niña (o), ya que se aleja de la diversión viva.

En cuanto al marco teórico se concluye que:

1. La actividad lúdica es inherente al ser humano, y por tanto importante de comprender su verdadero significado.

2. Para que el juego sea educativo es menester que los padres o maestras(os) lo dirijan en forma cuidadosa y meditada.
3. La actividad lúdica ha sido usada como herramienta para que la gente aprenda a ser “normal”, imponiendo los juegos para niñas (os) .
4. Existen diferentes corrientes epistemológicas que fundamentan el origen del conocimiento, estas son: el empirismo, el formalismo y el científico dialéctico.
5. Psicopedagógicamente existen dos corriente principales, el conductismo y el cognositivismo, al interior de esta última se encuentra el constructivismo

En cuanto al análisis de los resultados se concluye que:

1. El término actividades lúdicas, no es muy conocido en nuestra sociedad, por lo que genera concepciones erradas que tergiversa su verdadera aplicación e importancia.
2. Los juguetes tradicionales ocupan el primer lugar en preferencia por los compradores (padres de familia) y los consumidores (niñas y niños), de tal forma que se contribuye al tradicionalismo no sólo en el juego sino en la sociedad entera.
3. El tiempo para jugar se ha reducido considerablemente, desechando una actividad potencial para el desarrollo de la motricidad e inteligencia.
4. Es indiscutible que mediante el juego se aprende, pero para que esto suceda se necesita que sea dirigido en forma cuidadosa y meditada.

5. Los juguetes muy elaborados pierden atractivo para las niñas(os), se debe dar un valor a las cosas simples.
6. Los juegos electrónicos son muy importantes en el desarrollo de la motricidad e inteligencia ya que establecen situaciones en donde la habilidad de las manos juegan un papel importantísimo sumado a esto la rapidez de respuesta que estos exigen. El éxito se encuentra en la selección y supervisión de este tipo de juegos.

En cuanto a la consecución de los objetivos planteados:

1. Se realizó el diagnóstico de las actividades lúdicas que ponen en práctica los docentes del centro educativo, como instrumentos de apoyo para el desarrollo de la motricidad fina.
2. Se realizó el análisis correspondiente de la información recabada, sobre las actividades lúdicas que ponen en práctica los docentes del centro educativo, como instrumentos de apoyo para el desarrollo de la motricidad fina.
3. Se elaboró la propuesta de carácter pedagógico de actividades lúdicas que le permitirán al maestro (a) mejorar su trabajo en el aula, potencializando el desarrollo de la motricidad fina.

RECOMENDACIONES:

Evaluando la experiencia alcanzada en este trabajo investigativo, se propone las siguientes recomendaciones.

1. Es necesario impulsar una campaña sobre el conocimiento de las actividades lúdicas como instrumento de apoyo en el desarrollo de la motricidad.
2. Se debe realizar un seminario taller con los padres y madres de familia para en él indicarles la importancia que tiene el juego y sobre todo que los juguetes muy vistosos o elaborados no ayudan a desarrollar la creatividad y diversión viva de los chicos.
3. Se recomienda inculcar la practica de los juegos tradicionales del Ecuador, explicando la las alumnas(os), la importancia que estos tienen para el mantenimiento de nuestra cultura. Se debe tener en cuenta que estos juegos son parte de nuestras raíces e identidad cultural.
4. Incrementar el tiempo dedicado a la actividad lúdica durante el proceso docente para ello se plantea seguidamente una propuesta psicopedagógica.
5. Recomendar a los padres y madres de familia que si disponen de un Nintendo o Play Station en casa, esto ayuda a la motricidad fina del niño, lo que si es perjudicial es que lo utilicen largos periodos de tiempo sin la supervisión de un adulto.
6. No debe existir ninguna diferencia entre educación y diversión. Recuerden que educar aplicando actividades lúdicas no significa vaciar sobre el alumno lecciones empacadas para que las consuma pasivamente, es lograr que el sujeto sea consiente, comprometido y feliz en el mundo.

7. Se recomienda que los papás y mamás vuelvan a reemplazar el “amor-máquina” por el “amor-afecto”, con el objeto de que el niño pueda expandir sus energías normalmente y con naturalidad
8. Es necesario que los maestros cambien de actitud, especialmente los que recién se inician para que sustituyan el contenido envuelto en un paquete, la rigidez, la pasividad, por la vida, por la alegría, por el entusiasmo de aprender, por la manera de ver, pensar, comprender y reconstruir el conocimiento.
9. Se recomienda fomentar un nuevo diseño de planificación para el ciclo pre escolar en donde la actividad lúdica sea el principal ingrediente. Para ello es necesario que los grupos de niñas (os) no sea mayor a 25.
10. Que se apruebe esta propuesta en el seno de la institución a fin de aplicarla inmediatamente.

PROPUESTA

ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD

AL INICIO DEL CURSO

Iniciar un curso tanto para los que enseñan como para los que aprenden, en ocasiones conlleva pequeñas ansiedades, tensiones, nervios e incluso depresiones más o menos profundas; de ahí, que se ha pensado que nada mejor para combatir estos problemas que unas adecuadas prácticas de relajación, cuyos beneficios pueden ser aprovechables tanto para los chicos (as) como para los mayores, tal como se detalla en los siguientes párrafos.

En primer lugar, para irnos aclarando, definiremos la relajación como esa grata, tranquila sensación de descanso que posee nuestro cuerpo, cuando nuestra mente se libera del estrés y no se dan ningún tipo de tensión, ansiedad o preocupaciones que nos perturben, para Epicuro (filósofo griego 341-270 A.C.) la felicidad consistía en la *ataraxia* y *aponía*, esto es, en la no perturbación y el no dolor; algo similar debe resultar para nosotros el estado de relajación al que pretendemos llegar. En la práctica escolar un buen método de relajación tenderá a alcanzar los siguientes objetivos:

- Mejorar el equilibrio tónico y afectivo.
- Crear conciencia de las diferentes partes del cuerpo.

- Utilizar los músculos a voluntad sea parcial o globalmente.
- Suprimir los esfuerzos musculares inútiles que producen cansancio, deformaciones o torpeza.
- Paliar o eliminar las sincinesias, esto es, los movimientos involuntarios que agotan o restan energía.
- Conseguir la distensión psíquica del alumno e incrementar su capacidad de atención y concentración.

Para la relajación se tendrá en cuenta que:

1. La sala donde se practique:

- Ha de tener el espacio suficiente como para permitir que todos los alumnos estén tumbados.
- Mantener una temperatura entre 18 y 20° y una luz tenue e indirecta.
- Poseer alfombra o moqueta así como cojines o pequeñas almohaditas para la cabeza (el situar la cabeza a ras de suelo crea inseguridad).

2. La vestimenta será amplia y cómoda.

3. Realizarla en un ambiente tranquilo y silencioso.

4. Es necesario dar las indicaciones breves y persuasivamente para incrementar la atención del alumno.

5. No es conveniente realizarla en momentos de excitación (ejemplo: entrada a clase después del recreo).

6. Para comenzar serán prácticas reducidas en cuanto a su duración, se irán ampliando paulatinamente.
7. Es recomendable practicarla junto con las actividades de respiración.
8. Estimular en los niños la creación de imágenes mentales agradables (mar, montaña, cielo ...), ya que estas transmiten calma y serenidad.

Sin olvidar nada de lo dicho, a continuación se pone en consideración una sesión de relajación que se puede practicar (mejor si se lo hace mediante una grabación) hoy mismo, y después aplicarla como docentes al grupo de alumnos ¡Que les sea útil!

Acomódate lo mejor que puedas, cierra los ojos, y escucha:

- Cierra el puño izquierdo. Aprieta y observa la tensión en la mano y el antebrazo (5 segundos). Afloja esos músculos y siente la diferencia entre tensión y relajación (10 segundos)
- Haz lo mismo con la mano derecha. Ciérrala (5 segundos). Relájala (10 segundos)
- Lleva las manos atrás flexionando las muñecas de modo que los músculos de los dorsos y de los antebrazos estén tensos. Las puntas de los dedos miran al techo. Siéntelos (5 segundos) . Relájalos (10 segundos).
- Cierra los puños y llévalos hacia los hombros para poner en tensión los bíceps. Siéntelos (5 segundos). Relájalos (10 segundos)

- Encógete de hombros, llévalos hacia arriba como si quisieras tocar las orejas con ellos. Observa la tensión en los hombros y el cuello (5 segundos). Aflójalos. Siente la relajación (10 segundos).
- Arruga la frente. Aprecia la tensión (5 segundos).Relájala (10 segundos).
- Cierra los ojos muy fuerte. Siente la tensión a su alrededor (5 segundos).Relájalos (10 segundos)
- Cierra las mandíbulas, aprieta los dientes. Siente la tensión (5 segundos). Relájalos (10 segundos)
- Aprieta los labios. Observa la tensión alrededor de la boca (5 segundos). Aflójalos, aprecia el descanso en estos músculos (10 segundos)
- Presiona la nuca contra el respaldo. Siente la tensión en la nuca y en la parte superior de la espalda (5 segundos).Relájala, siente el placer del descanso (10 segundos).
- Agacha la cabeza y trata de hundir la barbilla en el pecho. Siente la tensión en la parte anterior del cuello (5 segundos).Descansa. Aprecia ese descanso (10 segundos).
- Arquea la espalda llevando el pecho y estómago hacia adelante. Observa la tensión de los músculos de la espalda (5 segundos). Relájate, observa la diferencia entre tensión y relajación.
- Inspira llenando de aire los pulmones. Consérvalo y observa la tensión del pecho y estómago (5 segundos).Espira y sigue respirando normalmente (10 segundos).

- Tensa los músculos del abdomen. Mantenlos así (5 segundos). Aflójalos (10 segundos).
- Estira las piernas manteniendo juntas las rodillas. Siente la tensión en los muslos (5 segundos). Elimina esa tensión. Aprecia la relajación (10 segundos)
- Tensa los músculos de las pantorrillas apuntando a la cabeza con los dedos de los pies. Observa esa tensión (5 segundos). Relájalos, aflójalos cada vez más (10 segundos).
- Pasa revista uno por uno a todos los músculos que hemos mencionado y cerciérate de que están relajados.
- Permanece así, relajado y con los ojos cerrados durante dos minutos.

Ahora puedes empezar a trabajar.

Cada apartado de esta técnica se realizará dos veces seguidas.

EJERCICIOS PARA LA COORDINACIÓN VISOMANUAL

JUEGO CON PELOTAS

AUTORA: Terán Rosa, Programa de aprendizaje infantil, Colombia 1996

Tirar, recoger o dar patadas a un balón requiere de complejas habilidades para un niño. Uno de los juguetes más básicos y más útiles que puedes regalar a un niño es una pelota. Le entretendrá muchísimo ver cómo rueda y gira, aprenderá a recogerla, a dejarla caer, a tirarla, a golpearla; y una vez que sepa hacer estas cosas, hay todo un

mundo de juegos organizados esperándole para que participe como el tenis, el baloncesto, el golf y, desde luego, el fútbol.

Los juegos de pelota ayudarán a tu hija (o) a desarrollar muchas habilidades, como aprender a lanzar, atrapar o golpear con un bate, pero hay otras como aprender a seguir unas reglas o a respetar unos turnos.

Los bebés, desde que tienen unos pocos meses de edad, ya tienen la habilidad de tirar objetos. Cuando tu hija (o) empieza a mover los brazos ya puede abrir las manos y dejar caer lo que tiene en ellas.

Aprender a tirar bien, como cualquier habilidad física, requiere no sólo otras habilidades que ya tiene (*agarrar y soltar objetos, y mover los brazos hacia delante y hacia atrás*), sino también combinar y controlar dichas acciones. Necesitará practicar mucho hasta que consiga tirar una pelota con precisión.

El mejor momento para comenzar

Tan pronto como se puede sentar sin caerse al querer alcanzar algún objeto, será capaz de hacer rodar una pelota hacia ti, en el suelo o en una mesa. Cuando ya sepa andar con cierta seguridad, aprenderá a tirar una pelota sin perder el equilibrio. A los dos años de edad sabrá lanzar un balón con bastante precisión a varios metros de distancia. A los cuatro, y con un poco de práctica, lanzará bastante bien la pelota por arriba y por abajo.

Para las (os) niñas (os), las acciones de sujetar y agarrar son mucho más difíciles de aprender. Es más fácil hacerlo con las dos manos que con una sola; tu hija(o) probablemente será capaz de sujetar un balón grande a los tres años, para que atrape

bien la pelota hasta que tenga casi cinco años. Sólo entonces será capaz de aprender a lanzar el balón hacia arriba y recogerlo cuando caiga.

La acción de patear

Tu hija (o) desde muy pequeño, dará patadas a una pelota, pero controlar esos movimientos requiere también mucha práctica, sobre todo si se hace estando de pie. Resulta más fácil dar una patada a algo cuando se está parado que cuando se corre, y es más sencillo también golpear algo que está quieto que algo en movimiento.

Cuando tu hija (o) de dos años ya corra, podrá dar una patada a una pelota sin caerse. Seguramente correrá o andará hasta ella y se parará antes de golpearla. Una vez que aprenda esto, pronto podrá devolver una pelota que se le lance rodando. Pero todavía pasará algún tiempo (probablemente no antes de los cuatro años) hasta que sepa golpear un balón con el pie en plena carrera y sin pararse previamente.

Juegos iniciales

Un modo de animar al niño a tirar bien la pelota, es ofrecerle un blanco al que apuntar. Puedes hacerlo con una caja o cualquier otro recipiente. Esto no sólo le facilita el gol sino que además, si haces un poquito de trampa y mueves ligeramente la caja, puedes lograr que la pelota entre y que tu hija (o) adquiera confianza.

En esta fase de aprendizaje, el éxito es muy importante, así que no te olvides de las alabanzas. Según vaya mejorando el niño, verás cómo cada vez tienes que mover menos la caja para que acierte. Luego, poco a poco puedes ir alejándote para hacerlo más difícil.

Otro juego muy apropiado para ejercitar la puntería es el de los bolos. A los (as) niños (as) les encanta volcar y derribar cosas. Aquí también es conveniente que empieces poniéndolos muy cerca, para asegurar el éxito. Si ves que le cuesta tirar, prueba a ponerte detrás de él y ayúdale a agarrar la bola para que aprenda a hacer los movimientos correctos.

Empieza alargando un juguete a tu hija (o) pequeño y cuando éste se incorpore para alcanzarlo, lo dejas caer en sus manos.

Atrapar: le será mucho más complicado atrapar cosas que le sean lanzadas por el aire; al principio tendrás que ayudarle. Ponte detrás de él, sostenle las manos con las palmas hacia arriba y dile a otra persona que le lance una pelota. Así te aseguras que la atrapa.

Según vaya mejorando, cada vez necesitará menos ayuda. Ya podrá esperar él solo con las manos abiertas a que le tiren la pelota. Recuerda que los (as) niñas (os) aprenden mucho copiando lo que hacen los mayores. Acuérdate de poner las manos tal como le estás pidiendo a él que las coloque.

Patear: cuando tu hija (o) comience a ejercitarse en juegos en los que hay que dar patadas a un balón, al principio le costará hacerlo sin perder el equilibrio. Le ayudarás si le das la mano o le ofreces algo donde agarrarse. Lo principal es que le ayudes a tener éxito, y una forma de conseguirlo es hacer rodar una pelota delante de él cuando va andando. De esta forma le dará una patada con mucha facilidad, y será muy aplaudido por ti cada vez que lo consiga.

Cuando ya sepa darle al balón sin perder el equilibrio, puedes usar los mismos trucos que cuando le enseñabas a lanzar apuntando a algo, poniéndole un blanco que al principio sea lo más grande posible.

Una cuerda puede ser también útil si le estás enseñando a golpear con una raqueta o un bate. Empieza con una raqueta ligera pero lo bastante ancha para que el niño tenga una buena superficie con la cual golpear. Ata a la raqueta una cinta con una pelota en su extremo. De esta forma tu hija (o) y tú ahorrarán mucho tiempo y esfuerzo en correr detrás de la pelota

EL MINIVOLEIBOL

AUTORA: Terán Rosa, Programa de aprendizaje infantil, Colombia 1996

En la clasificación moderna de los deportes, el voleibol se incluye en el grupo de los deportes de situación, porque en su desarrollo, los atletas deben adaptarse constantemente a situaciones cambiantes para lograr el mejor resultado de la acción.

Esta característica, que desde un inicio lo aleja de otras manifestaciones, como el atletismo, la gimnasia o la natación, condiciona todo el proceso pedagógico de la enseñanza, no solo en lo referido al aprendizaje de las técnicas o el incremento de las cualidades físicas, sino principalmente en lo referido a la maduración del complejo percepción-elaboración-respuesta (fase invisible del movimiento), imprescindible para la resolución de complejas situaciones motoras.

La acción de voleibol, como acto motor complejo, está condicionado por el vuelo del balón en un ámbito espacial determinado, que debe ser resuelta por el jugador de

acuerdo a las prescripciones reglamentarias y en función de sus compañeros y oponentes.

El MNVB, extrae los principales conceptos de la acción de voleibol en general (y de sus diferentes situaciones en particular), para ser utilizadas como elementos fundamentales del proceso de desarrollo motor de los (as) niños (as) en edades de 6 a 12 años (motricidad general y fina).

El vuelo del balón, diseña en el aire una trayectoria, que debe ser reconocida y solucionada (con elementos motrices) por el niño, y constituye el primero y fundamental tema del MNVB.

El trabajo sobre esta trayectoria o parábola, conduce al problema de los desplazamientos, que es la motricidad más adecuada para la resolución de la misma.

Existe sin embargo, un condicionamiento perceptivo que va a posibilitar un mejor reconocimiento de la trayectoria del balón, un correcto control del movimiento en función de esa parábola y de la motricidad de compañeros y oponentes: la agudeza y la amplitud del campo visual (visión frontal, de profundidad y periférica).

Estos conceptos deben ser adquiridos por el niño sobre la base de un amplio desarrollo coordinativo, que avance hacia:

- la bilateralidad del tren superior e inferior,
- el reconocimiento y dominio de los extremos distales (manos y pies)

- y la adaptación paulatina a movimientos simétricos, que son características predominantes de las técnicas de voleibol.

Estos conceptos que hemos mencionado, constituyen el contenido central de la tarea del minivoleibolista en sus etapas iniciales, que deberán ser desarrolladas específicamente con la habilidad fundamental del toque de dedos, por ser el que mejor se adapta (entre las técnicas específicas) a éstos fines.

El aporte singular del MNVB no se agota en la mera aplicación de los temas mencionados, sino que merece especial atención los medios a utilizarse en el entrenamiento.

El medio de que dispone el profesor para ejercer su influencia en los alumnos (as), son las tareas, ejercicios y juegos, de cuyas características depende en gran medida el éxito del trabajo.

En primer término, es necesario resaltar la importancia del empleo permanente del balón, en sus tres opciones (RUEDA, BOTA, VUELA), para las tareas del desarrollo motriz.

Otra característica que considero importante asegurar, es la continuidad de la secuencia, para aumentar el número de contactos con el balón, favoreciendo el incremento de la fijación atencional. Ello se construye mediante factores que adapten la acción a las posibilidades de los ejecutantes, incorporando a las ejercitaciones o juegos elementos como el bote o el autopase, que facilitan el control del balón.

Debe ser respetada asimismo, el factor de adaptación a una situación cambiante, que es una de las características esenciales del juego de voleibol. Por tanto, los ejercicios de MNVB deben desde un inicio, colocar al niño ante un proceso de selección de respuestas, ante estímulos diversos, que comprometan su motricidad en relación al vuelo del balón, la motricidad del compañero y del oponente.

Este tipo de ejercitaciones, respeta la idea que en el voleibol no existen acciones aisladas, sino que se preceden y suceden entre sí (concepto de antes-durante-después).

Por todo esto, no son convenientes gran cantidad de ejercitaciones analíticas, de carácter estático, donde se ejercitan un o más gestos técnicos, pero no respetan las secuencias del juego. No digo que deben descartarse totalmente, sino que es recomendable que éste tipo de ejercitaciones de análisis, necesarias para el aprendizaje de habilidades técnicas específicas, sean rápidamente incluidas en acciones dinámicas o sea puestas en situación de juego (aunque sea en condiciones facilitadas).

EL SALTO INTELIGENTE

AUTOR: Núñez de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Bogotá 1998

El objetivo de esta actividad es desarrollar la agilidad motriz, el raciocinio y la memorización, para ello el alumno deberá responder correctamente la pregunta sobre una cuestión determinada.

Los alumnos se disponen en filas de tres, cuatro o cinco, según el número de alumnos de la clase. Los alumnos deben estar de pie tomados por la cintura.

El maestro hace una pregunta(que tenga relación con el tema propuesto) al primer alumno de cada fila. Únicamente éste puede responder. Si su respuesta es correcta todos los integrantes de la fila agarrados por la cintura, dan un salto hacia delante.

Si la cadena se rompe o si se dio el salto habiendo sido errónea la respuesta, el equipo vuelve al punto de partida. Luego el número 1 de cada equipo va al último lugar y el número siguiente se prepara a responder otra pregunta.

Gana el equipo que primero llegue a la meta.

Reglas:

- Únicamente el primer alumno debe dar la respuesta; los demás no pueden comunicarse entre sí.
- La respuesta se debe dar en voz alta para que todos puedan oírla.
- La pregunta se debe hacer a cada fila.

Evaluación

El profesor observa y registra el desempeño de los alumnos durante la actividad.

LOS PUZZLES (Rompecabezas)

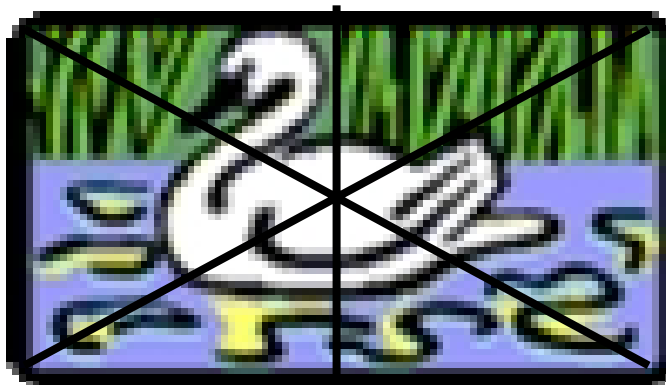
AUTOR: Núñez de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Bogotá 1998

OBJETIVO:

Armar los puzzles con niveles de dificultad, esto es, seis piezas, nueve piezas y doce piezas, hacerlo controlando el tiempo que tarda cada niño (a), además de manipular objetos se desarrollará la inteligencia espacial y la memoria a corto plazo.

INSTRUCCIÓN:

Tienes en tus manos seis piezas que forman un paisaje, debes relacionarlas de tal forma que luego de juntarlas formes el paisaje.



LABERINTOS

AUTOR: Núñez de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Bogotá 1998

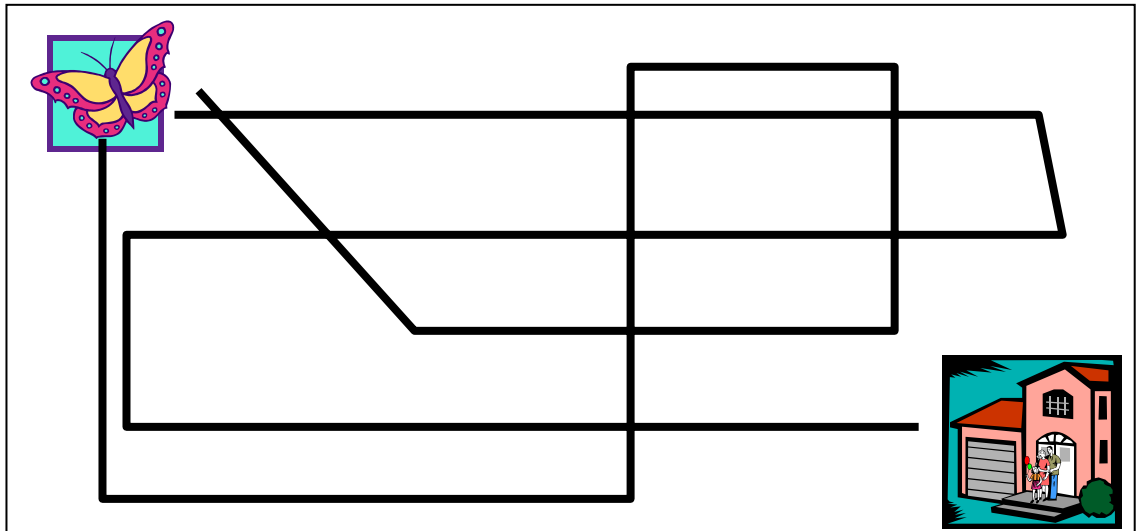
OBJETIVO

Precisar con exactitud el camino correcto que soluciona el laberinto, permitirá desarrollar la capacidad para trazar líneas con un lápiz, la inteligencia espacial y la observación visual,

INSTRUCCIÓN

Observa el laberinto y ayuda a la mariposita a llegar a su hogar, guíala con un lápiz señalándole el camino

INICIO



LLEGADA

MOSAICOS

AUTOR: Revista la Pandilla No. 456 Diario la Prensa Agosto 7 Año 2003

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad de observación, atención, la inteligencia espacial y la de pintar áreas que representan a una imagen oculta en el mosaico

INSTRUCCIÓN

El mosaico tiene una imagen oculta, descúbrela y píjala, utiliza tus colores favoritos.



LAS PEGATINAS

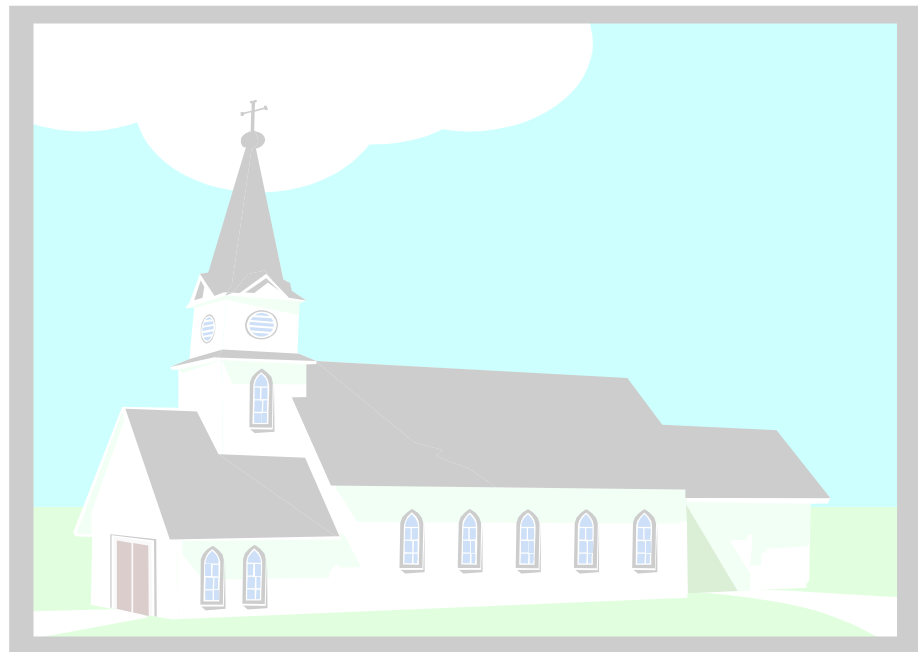
Revista la Pandilla No. 456 Diario la Prensa Agosto 7 Año 2003

OBJETIVO

Desarrollar la creatividad, el buen gusto, y la capacidad para cortar pequeños trozos de papel utilizando las tijeras con punta redonda

INSTRUCCIÓN

Tienes una casa sin decorar, corta pequeños pedazos de papel brillante con tus tijeras de tal suerte que coincidan con las partes respectivas y pégalas.



LOS VESTIDOS

AUTOR: Castelo Rosario

OBJETIVOS

Identificar las prendas de vestir, saber el lugar del cuerpo humano dónde calzan, cortar de manera correcta las figuras.

INSTRUCCIÓN

Tienes la figura de un joven aborigen al que debes vestirlo, recorta las prendas de los personajes que se encuentran junto a él y pégalas en la parte del cuerpo que corresponda, fíjate en los cambios que puedes ocasionar, ¿no es asombroso?



LAS FORMAS

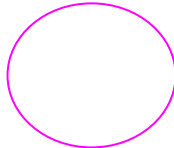
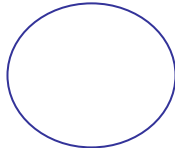
AUTORA: Castelo Rosario Lucía

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad para crear imágenes nuevas a partir de un conjunto de elementos dados, así como adiestrar al niño en el recorte lineal y curvilíneo.

INSTRUCCIÓN

De revistas y periódicos que no utilices, recorta un cuadrado, un rectángulo, dos círculos, luego asócialos y pégalos de tal suerte que construyas algo que puedas explicar qué es



ESTACIONES

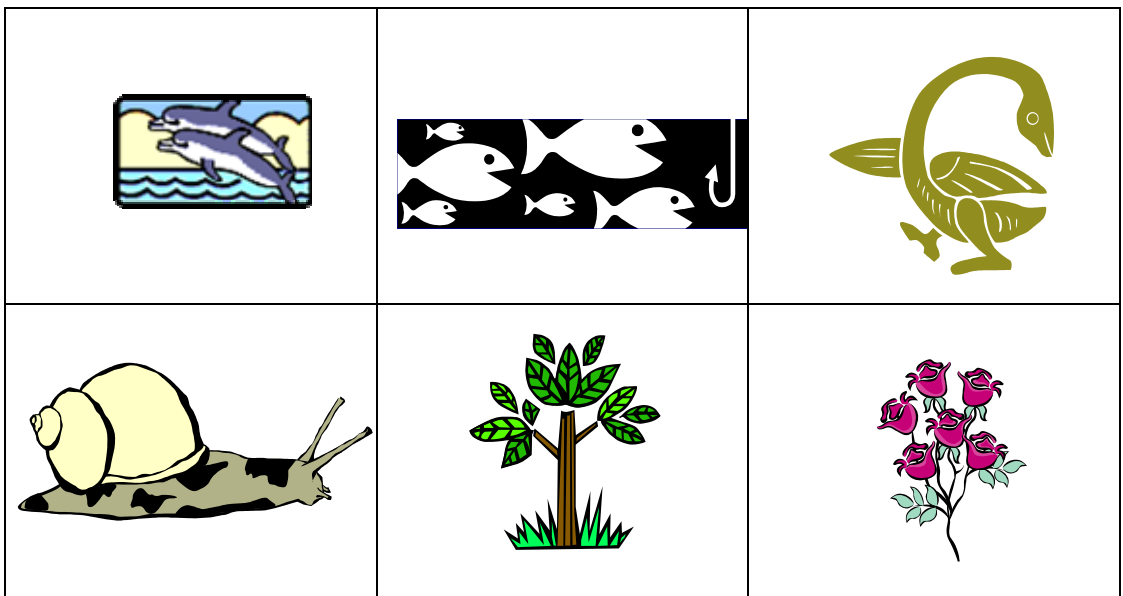
AUTOR: Rodríguez Mauro, Mil ejercicios de Creatividad Clasificados, México 1996

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad creativa, habilidad para cortar figuras de diferente forma, para cambiar un paisaje dado en otro completamente diferente.

INSTRUCCIÓN

Tienes un paisaje veraniego, con los elementos que tienes en la parte inferior, córtalos y transfórmalo en un paisaje diferente integrando los nuevos elementos.



LAS FORMAS DEL ENTORNO

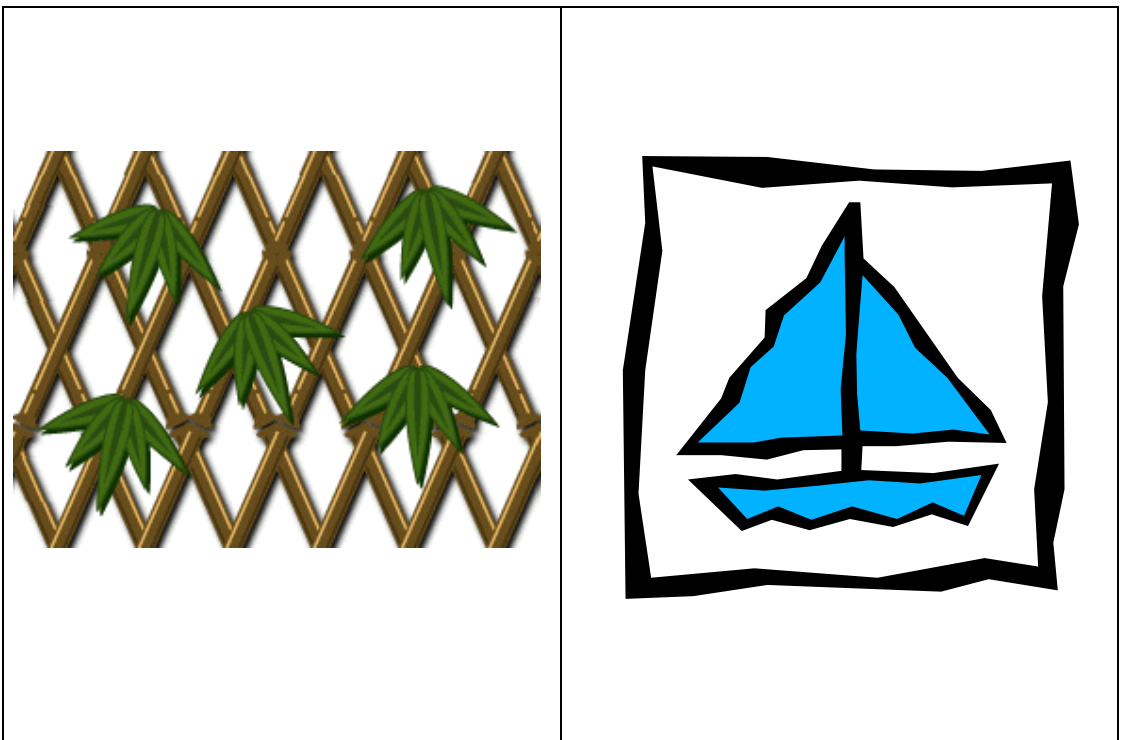
AUTOR: Rodríguez Mauro, Mil ejercicios de Creatividad Clasificados, México 1996

OBJETIVO

Desarrollar la imaginación., la inteligencia espacial, la creatividad y l habilidad para alinear y dar forma a un conjunto de palitos de fósforo sin cabeza.

INSTRUCCIÓN

Tienes un conjunto de palos de fósforo sin cabeza, observa las figuras que se te presenta y trata con los palitos seguir el perfil de las mismas.



LAS FORMAS DEL ENTORNO II

**AUTOR: Rodríguez Mauro, Mil ejercicios de Creatividad Clasificados, México
1996**

OBJETIVO

Desarrollar la imaginación., la inteligencia espacial, la creatividad y l habilidad para alinear y dar forma a un conjunto de paletas de helado sin

INSTRUCCIÓN

Tienes un conjunto de paletas de helado, forma las siluetas de las siguientes figuras que se te pide.

Silla	Estrella
escalera	mesa

EL DOBLADO DE PAPEL

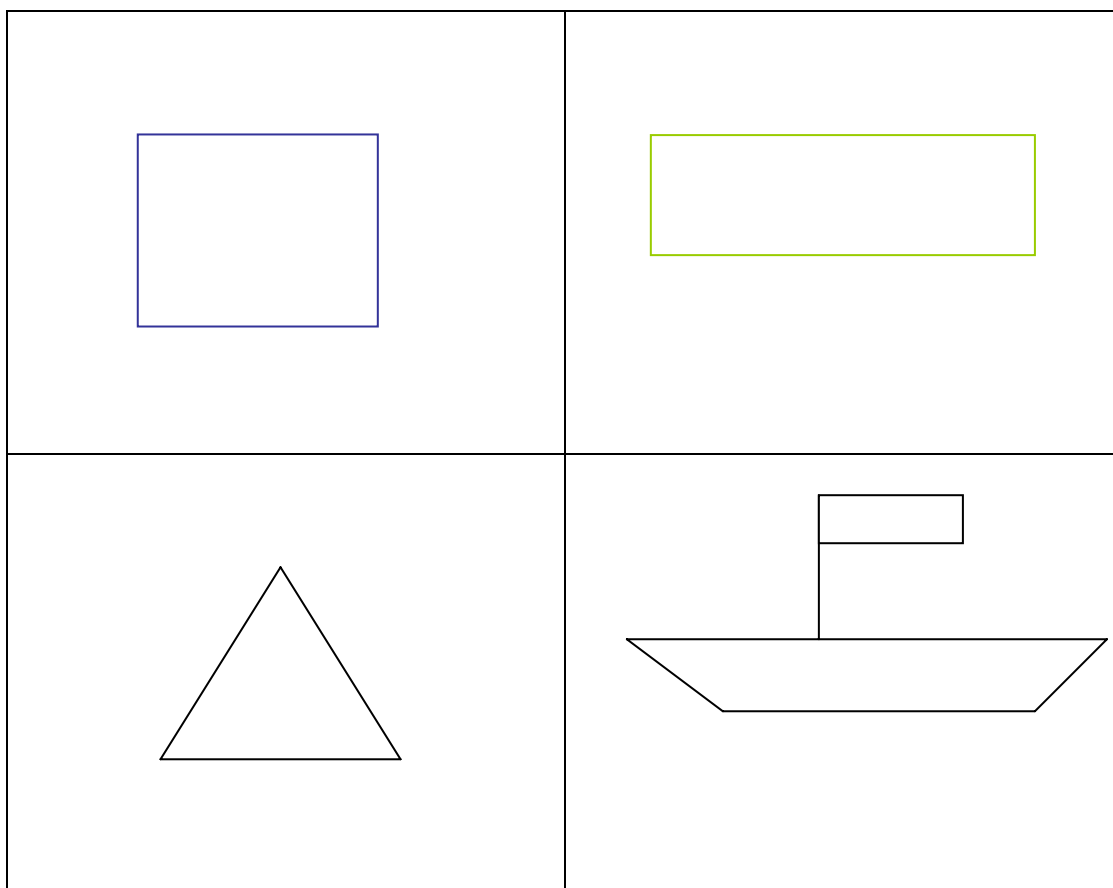
AUTOR: Tradición Popular

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad para crear, imaginar y la de hacer dobleces con el papel para que tomen la forma de objetos del entorno inmediato.

INSTRUCCIÓN

Tienes un hoja de papel bon, a través del doblado de papel, trata de obtener las figuras que se te proponen.



VAMOS A PESCAR

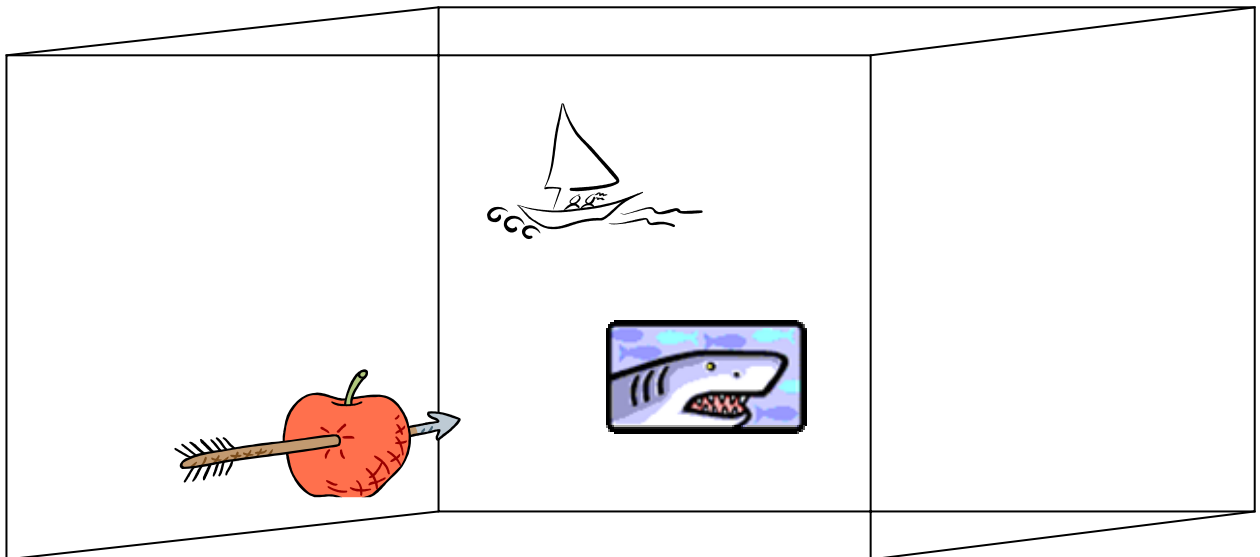
AUTOR: Cabezas, Hernán Motivaciones y Aprendizaje, Riobamba - Ecuador

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad para manipular adecuadamente un anzuelo y un pedazo de hilo de nylon

INSTRUCCIÓN

Dispones de un anzuelo y un pedazo de hilo de nylon, con ellos debes tratar de pescar a una objetos, éstos se encuentran en una tina con agua



CONSTRUYENDO CON SORBETES

AUTOR: Tradición Popular

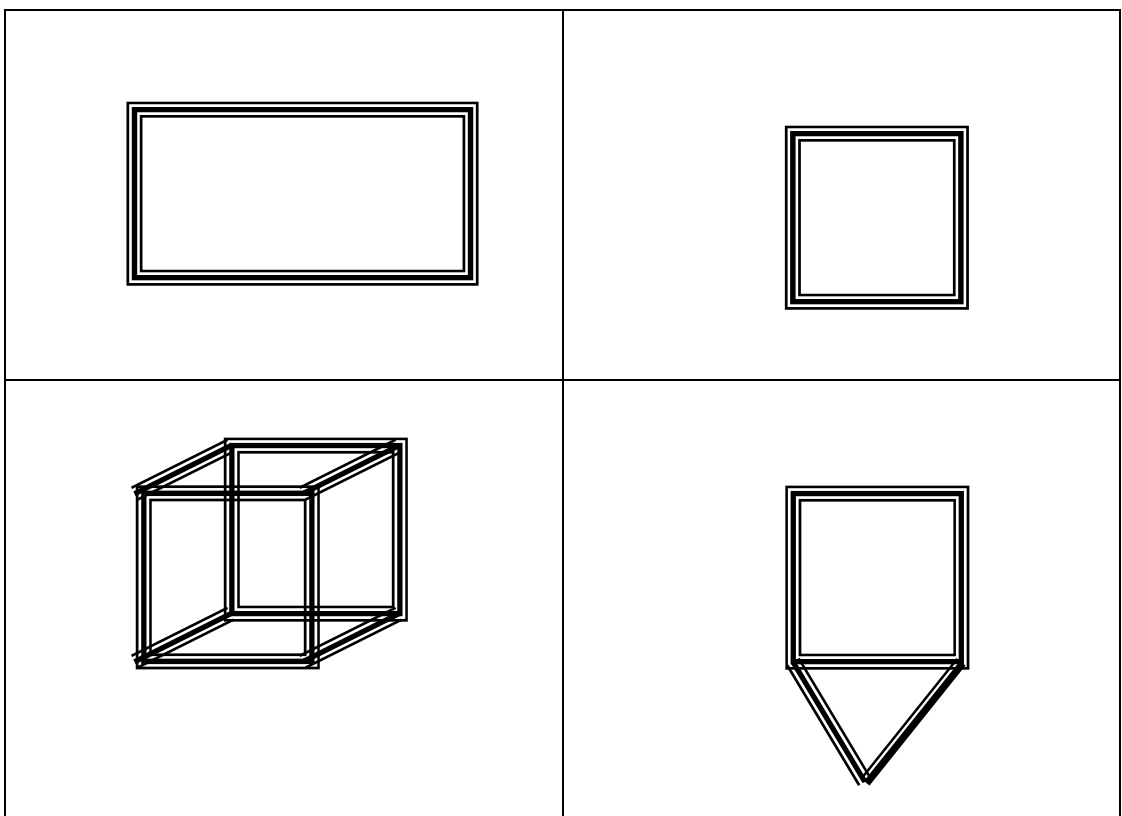
OBJETIVO

Desarrollar la capacidad creativa, y la habilidad para guiar lana cable a través de sorbetes, formando diversos objetos del entorno

INSTRUCCIÓN

Dispones de dos metros de lana cable, con ayuda de una agujeta pásalo por los conductos del sorbete y anda formando figuras a placer, de dos o tres dimensiones.

Observa los ejemplos



DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Actitud. “Disposición de ánimo que hace reaccionar o actuar de una forma determinada delante de una idea, una persona o un hecho concreto. Implica la tendencia a la acción directa, a favor o en contra del objeto. Las actitudes, junto con los valores y las normas, constituyen uno de los tres tipos de contenidos de enseñanza establecidos en el currículum”⁽⁴⁴⁾

“Disposición interna de la persona a valorar favorable o desfavorablemente una situación, un hecho, etc.; Predisposición para actuar, tendencia estable a comportarse de determinada manera.”⁽⁴⁵⁾

Actividades escolares. Ejercitaciones que forman parte de la programación escolar y que tienen por finalidad proporcionar a los alumnos la oportunidad de vivenciar y experimentar hechos o comportamientos tales como pensar, adquirir conocimientos, desarrollar actitudes sociales, integrar un esquema de valores e ideales y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas.

Tipos de actividades escolares:

- A partir de las áreas de aprendizaje.
- Para los objetivos inmediatos que pretenden conseguir por ejemplo que desarrollan la capacidad de observación, de atención...
- Para las aptitudes implicadas: sensoriales, mentales...

⁽⁴⁴⁾ VARIOS AUTORES. (1996) Vocabulario básico de la Reforma Educativa. Quito. Editorial Edebe

⁽⁴⁵⁾ MEC (1992). Quito. Pg 92

- Según el grado de libertad de elección: espontáneas, optativas u obligatorias. Por el grado de autonomía en la realización: dirigidas, semidirigidas y autónomas.
- Según la didáctica utilizada predominantemente: actividades verbales, de observación, o de realización concreta.
- Según la situación de aprendizaje en orden a la socialización: individuales, grupales (pequeños o grandes grupos).

Adaptación. Término Piagetiano que la interacción afectiva con el medio ambiente (solución de problemas)

Aprendizaje significativo:“Construcción de aprendizajes por parte del alumno, con la ayuda de la intervención del profesor, que relaciona de forma no arbitraria la nueva información con lo que el alumno sabe.”⁽⁴⁶⁾

Asimilación. Proceso por el cual se incorporan las percepciones de las nuevas experiencias la información y estructuras existente o actuales.

Capacidades. Las capacidades son aquellas aptitudes que el alumno ha de alcanzar para conseguir un desarrollo integral como persona. En el currículo de una etapa educativa, los objetivos generales de etapa y de área vienen expresados en términos de capacidades.

⁽⁴⁶⁾ MEC (1992). Quito. Pg 84

“Aptitud para hacer, conocer, sentir. Los objetivos del curriculum de la Reforma se formulan en términos de capacidades que hay que desarrollar. Estas capacidades deben ser de distintos tipos: cognitivas, psicomotrices, de autonomía y de equilibrio personal, de interrelación personal, y de inserción social.”⁽⁴⁷⁾

Son cinco:

- Cognitiva.
- Psicomotriz.
- Afectiva.
- Inserción social.
- Comunicación.

Crecimiento. Aumento de las medidas físicas del cuerpo o cualquiera de sus componentes.

Crecimiento compensatorio. Es la aceleración del crecimiento que ocurre en niños que han tenido retraso del crecimiento por alguna causa.

Desarrollo. Es un proceso caracterizado por adquisición de destrezas e incremento de la complejidad de funciones.

Destreza. Capacidad de saber hacer, aplicar o utilizar de manera autónoma una cosa.

Juego. (Edouart Chaparède). El juego es una actividad ideal, porque la infancia sirve para jugar e imitar es una tendencia natural que debe ser utilizada para que el trabajo escolar adquiera significación (para el alumno) y que además posee el

⁽⁴⁷⁾ MEC (1992). Quito. Pg 84

mérito de desenvolver los instintos sociales de los niños empujándolos a una colaboración inteligente y fecunda.

Maduración. El proceso de adquisición progresiva de nuevas funciones y características.

Motivación. La motivación por aprender, y en particular por construir ciertos aprendizajes es un complejo proceso que condiciona en buena medida la capacidad de aprender de los alumnos. La motivación depende en parte de la historia de éxitos y fracasos anteriores del alumno en tareas de aprendizaje, pero también del hecho de que los contenidos que se ofrezcan a los alumnos posean significado lógico y sean útiles para ellos.

Motriz. Actividad relacionada con el desarrollo del conjunto de funciones que permiten los movimientos.

Lúdrica. Raíz latina de la palabra juego. Este término es poco usado por la dificultad en la pronunciación. En su lugar se admite el galicismo lúdico – lúdica.⁽⁴⁸⁾

(48)

BIBLIOGRAFÍA

ACOSTA, Rosa María y otros. Bases Psicopedagógicas del proceso pedagógico profesional 1997

ACHIG, Lucas. Metodología de la investigación social. Cipad publicaciones. Tercer mundo, Colección Pensamiento social. Quito, 1989.

ANDINO, Patricio. Introducción a la investigación, Segunda Edición. Latacunga 1979.

CABEZAS, Hernán motivaciones y aprendizaje. Editores Asociados. Riobamba – Ecuador.

CARRIÓN, Fabián Memorias del Seminario Epistemología y Educación UUNECH Riobamba – Ecuador

CERDA, Nancy. Expresión Oral y Escritura, Universidad Politécnica Salesiana, Quito – Ecuador 2000

DE GOLTARI, Eli. La metodología: una discusión y otros ensayos sobre método. Editorial Grijalbo, México, 1980.

FLORES, Rafael Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Editorial Kimpres, 1996

FULGHUM Robert. Todo lo que realmente necesito saber lo aprendí en el Kinder, 1986

HERRERA, César. Aprendizaje dinámico. Edicentro, Riobamba - Ecuador

JARA, Elida. Tecnología educativa, Universidad Técnica Particular de Loja. 1993.

MEC. Procesos didácticos. Departamento de formación docente, Quito, 1985.

MORAN OVIEDO, Porfirio Instrumentación Didáctica.

NARVÁEZ, Ana Maria. Expresión Creativa II (Lúdica y Recreativa) Universidad Politécnica Salesiana (Compilación).

NERICI, Imídeo. Hacia una didáctica general dinámica, Serie didáctica, Editorial Kapelusz, Tercera edición Buenos Aires 1985.

NUÑES DE ALMEIDA, Paulo, educación Lúdica, Editorial San Pablo, Santafé de Bogotá. 1998

OCHOA, Marcelo. Técnicas de estudio, Séptima edición, Edicentro. Riobamba, 1996.

PARDINAS, Felipe. Metodología y Técnicas de investigación en Ciencias Sociales, Primera Edición, Editorial Guadalupe limitada, Colombia, 1980.

PACHACAMA, Richard Psicopedagogía de la Docencia (Compilación) Documento Riobamba – Ecuador

PANSZA, Margarita Sociedad – Educación – Didáctica.

PARREÑO, Vicente. La Motivación, el estímulo de la enseñanza (Compilación) Universidad Técnica de Loja.

PEREZ JUAREZ, Esther C. Problemática General de la Didáctica.

PROMECEB/MEC. Didáctica general. Separatas, Cursos de profesionalización de profesores primarios, Quito, 1996.

RODRÍGUEZ, Mauro. Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados Mcgraw-Hill. México 1999.

ROJAS, Carlos. Módulo de Investigación educativa. Programa de profesionalización de profesores de nivel primario, Quito 1995

SANFORD , An La mente del hombre, Madrid 1990

SIMÓN, Sarina. 101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños. Círculo de Lectores Barcelona España. 2000

TACO, Berta Desarrollo de la Creatividad Ofser Ambato – Ecuador 2000

TERÁN, Rosa. Programa de aprendizaje infantil, Edit. Sausa, Colombia 1996.

VALLADARES. Irma Psicología del Aprendizaje. Universidad Técnica particular de Loja – Loja – ecuador 1998.

VARIOS. Diccionario de Pedagogía y Psicología. Editorial Cultural S.A Madrid. España. 1999

VARIOS AUTORES. Diccionario de Pedagogía y Psicología, Océano, Madrid 996.

VARIOS AUTORES: Manual de la Educació, Océano Madrid 1990

VILLEGAS, Víctor. 200 Juegos y Dinámicas Editorial San Pablo. Bogotá Colombia 1998

WALL, W Educación Constructiva para los niños Voluntad Editores y UNESCO París, Francia 1998.

ZUBIRÍA, Miguel Pensamiento y Aprendizaje Quito 1995

ANEXOS:

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA , MAESTROS (AS),
NIÑOS (AS)**

INSTRUCCIÓN:

Sírvase señalar la (s) alternativas de acuerdo a su experiencia como padre de familia o maestra (o).

CUESTIONARIO;

1) ¿Conoce de las actividades lúdicas que puede realizar con su niño (a)?

Si No

2) ¿Con qué tipos de juegos los niños se divierten más a menudo?

Pelota

Muñecas

Rompecabezas

Nintendo o Play Station

Cortar y armar

Otros

3) ¿ A los niños les gusta jugar?

Mucho

Poco

Nada

4) Los niños juegan para:

Distraerse

Crear

Aprender

5) ¿Qué tipo de juguetes prefieren más los niños?

Tradicionales

Bélicos

Electrónicos

Didácticos

Otros

6) ¿Cuál es la finalidad de los juguetes que da su hijo (a)?

Juegue

Aprenda

Destruya

No moleste

Otros

7) ¿En qué ocasiones frecuentemente adquiere juguetes?

Navidad

Cumpleaños

Cualquier instante

8) ¿Qué características tienen los juguetes que adquiere?

No se rompen

Se rompen

Son baratos

Son costosos

Otras

9) ¿ Al hacer una compra prefiere los juguetes?

Tradicionales

Bélicos

Didácticos

Otros

Ninguno

10) ¿Se concede a los niños la libertad de jugar ¿

Siempre

A veces

Nunca

11) ¿Los niños son castigados cuando destruyen los juguetes?

Siempre

A veces

Nunca

12) ¿Con qué personas juegan más los niños ¿

Padre

Madre

Hermanos

Amigos

Otros

13) ¿Usted juega con sus hijos (as)?

Frecuentemente

Siempre

A veces

Nunca

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

FICHA DE OBSERVACIÓN

**ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN PARA FOMENTAR EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA**

JUEGO	DESARROLLO MOTRIZ	SI	NO	A.V
Figuras geométricas	Pasar con un lápiz sobre las líneas de una figura geométrica			
El costurero	Ensartar botones en una aguja			
La cuca humana	Abotonarse las prendas de vestir sólo, y manejar un cierre			
El pintor	Colorear las áreas de figuras geométricas sin salirse de las mismas			
Dibujo caligráfico	Dibujar letras y números partiendo de una plantilla gráfica			
Los laberintos	Seguir con un lápiz rutas en un laberinto			
El músico	Rasgar las cuerdas de una guitarra			
Computación	Digitar las teclas de una computadora			
El muñeco	Peinarse frente a un espejo de manera autónoma			
Aseo	Cortarse las uñas utilizando un corta uñas grande			
El ratón	Manipular el mouse de la computadora con cierta direccionalidad.			
El payaso	Pintarse la cara de diversos colores de manera autónoma.			

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

**ENCUESTA DIRIGIDA NIÑOS (AS), DEL JARDÍN DE INFANTES JEAN
PIAGET**

INSTRUCCIÓN:

Responda oralmente a las preguntas que te realiza el maestro (a)

CUESTIONARIO;

1 ¿Con qué tipos de juegos los niños se divierten más a menudo?

Pelota

Muñecas

Rompecabezas

Nintendo o Play Station

Cortar y armar

Otros

2¿ A los niños les gusta jugar?

Mucho

Poco

Nada

3¿Qué tipo de juguetes prefieren más los niños?

Tradicionales

Bélicos

Electrónicos

Didácticos

Otros

4¿En qué ocasiones frecuentemente adquiere juguetes?

Navidad

Cumpleaños

Cualquier instante

5¿ Al hacer una compra prefiere los juguetes?

Tradicionales

Bélicos

Didácticos

Otros

Ninguno

6¿Los niños son castigados cuando destruyen los juguetes?

Siempre

A veces

Nunca

7¿Con qué personas juegan más los niños ¿

Padre

Madre

Hermanos

Amigos

Otros

8¿Usted juega con sus hijos (as)?

Frecuentemente

Siempre

A veces

Nunca

