



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA TERAPÉUTICA

**PROGRAMA DE EDUCACIÓN DE MOTRICIDAD FINA A TRAVÉS DEL JUEGO
PARA NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA
“ISABEL MOSCOSO DÁVILA”**

Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Psicología Educativa Terapéutica.

AUTORAS:

Gabriela Guallpa Gualán.

Daniela Monge Cruz.

DIRECTORA:

Mgst. Elisa Piedra Martínez.

CUENCA – ECUADOR

2010

AGRADECIMIENTO

Al término del presente trabajo nos es grato agradecer, en primer lugar, a Dios por proveernos fortaleza para dar nuestro mejor esfuerzo aún en momentos difíciles, siendo además, nuestro fiel compañero y Maestro Redentor. A nuestros familiares cercanos, por apoyarnos a cabalidad en cada reto establecido; a nuestra querida directora Msgt: Elisa Piedra, por guiarnos con paciencia en la elaboración de la tesis; y, a las autoridades de la escuela Fiscal Mixta "Isabel Moscoso Dávila", por darnos la apertura en su Establecimiento,

Las Autoras.

DEDICATORIA

Todo el esfuerzo y sacrificio de este trabajo va dedicado a mis papás Colón y Lucila por apoyarme y acompañarme siempre, a pesar de la distancia; a mis hermanas Ma. del Cisne y Nathalie por ser un soporte incondicional en el transcurso de mi carrera universitaria.

Daniela Monge Cruz.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este logro alcanzado, a mi Padre Celestial por la fortaleza que ha dado luz a mi vida, a Willy y Pedrito, como la mayor motivación para salir adelante; y, a mis Padres: Rodrigo y Margarita con mis hermanos Pablo y David, como testimonio de que todo es posible cuando Cristo vive en nosotros.

Gabriela Gualpa.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Agradecimiento.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I: Marco Teórico

La Motricidad Fina y el Juego en la Educación

1.1 Introducción.....	2
1.2 La Psicomotricidad.....	2
1.2.1 Clasificación de la Psicomotricidad.....	4
1.2.1.1 La Motricidad Gruesa.....	4
1.2.1.2 La Motricidad Fina.....	7
1.3 La Educación de Motricidad Fina.....	9
1.3.1 Técnicas de Educación de Motricidad Fina.....	12
1.3.1.1 Técnicas No Gráficas.....	15
1.3.1.2 Técnicas Gráficas.....	16
1.4 Lateralidad.....	18
1.4.1 Primeras Manifestaciones de Lateralidad.....	19
1.4.2 Lateralidad Espontánea Innata de Utilización.....	20
1.4.3 Implicaciones de un bajo dominio en Motricidad Fina.....	20
1.5 El Juego.....	21
1.5.1 Tipos de Juego.....	23
1.5.2 Beneficios del Juego.....	25
1.6 El Juego y el Aprendizaje.....	25
1.6.1 Implicaciones del Juego en la Educación Motriz.....	26
1.7 Madurez Escolar.....	27
1.7.1 Factores que intervienen en la Madurez Escolar.....	26
1.8 Conclusiones.....	29

CAPÍTULO II: Investigación de Campo

El Diagnóstico

2.1 Introducción.....	31
-----------------------	----

2.2 Justificación e Importancia.....	31
2.3 Población y Muestra.....	32
2.4 Elaboración Diagnóstica.....	33
2.4.1 Tabulación y Análisis de la Prueba Informal de Vayer que determina le Edad de Coordinación Óculo Manual	34
2.4.2 Tabulación y Análisis de la Prueba Informal.....	37
2.4.3 Entrevista Aplicada a las Maestras de Primero y Segundo de Básica.....	57
2.5 Interpretación de los Resultados.....	60
2.5.1 Resultados Significativos en la Prueba Informal.....	60
2.5.2 Resultados Significativos de la Prueba tomada del Test de Vayer: Coordinación Óculo Manual.....	62
2.6 Conclusiones.....	64

Programa de Educación de Motricidad Fina

3.1 Introducción.....	65
3.2 Justificación e Importancia.....	66
3.3 Guía Práctica.....	66
Marco Teórico:	
3.3.1 Psicomotricidad.....	66
3.3.2 Coordinación Motriz Fina.....	67
3.3.3 Coordinación Viso-manual.....	67
3.3.4 Coordinación Gestual.....	68
3.3.5 Relajación.....	69
3.3.6 Respiración.....	71
3.3.7 El Juego.....	72
Aplicación de los Juegos:	
3.3.2 Introducción.....	73
3.3.2.1 I Parte: Juegos de Relajación.....	74
3.3.2.2 II Parte: Juegos para el desarrollo de la Motricidad Fina.....	88
I NIVEL.....	89
II NIVEL.....	103
III NIVEL.....	118
3.4 Aplicación de los Juegos.....	134
3.4.1 Introducción.....	134
3.4.2 Desarrollo de los Juegos.....	134

3.5 Resultados s de la Aplicación de los Juegos.....	166
3.5.1 Cuadro Comparativo de Resultados de la Prueba del Test Vayer: Coordinación Óculo Manual. Edad Cronológica 4 años.....	166
3.5.2 Cuadro Comparativo de Resultados de la Prueba del Test Vayer: Coordinación Óculo Manual. Edad Cronológica 5 años.....	167
3.5.3 Cuadro Comparativo de Resultados Significativos de la Prueba Informal.....	168
2.5.4 Cuadro General Comparativo de Resultados de la Prueba Informal.....	171
3.6 Conclusiones.....	172
 Socialización del Programa	
4.1 Introducción e Importancia.....	172
4.2 Objetivos.....	173
4.3 Metodología.....	174
4.4 Elaboración del Taller.....	174
4.5 Conclusiones.....	175
5. Conclusiones.....	177
6. Recomendaciones.....	178
7. Referencias Bibliográficas.....	179
8. Anexos.....	181

Resumen

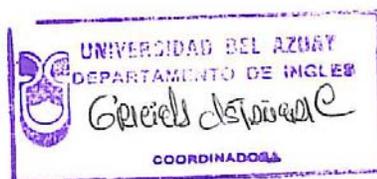
El estudio del desarrollo de motricidad fina se realizó con 38 niñas/os de Primero de Básica de la escuela Fiscal Mixta "Isabel Moscoso Dávila" perteneciente a la Zona Urbana de la Ciudad de Cuenca. Luego de una previa evaluación psicopedagógica se encontró un bajo nivel de motricidad fina, por lo cual se propuso y, posteriormente se aplicó el Programa de Motricidad Fina a través del Juego, tratando de esta manera, las dificultades que afectan en el aprendizaje del niño. Para todo este proceso hemos basado nuestra investigación científica en la Corriente Conductista con un Enfoque Cognitivo, el cual estableció las bases teóricas y prácticas para la formulación de una Guía de Juegos para la Ejercitación de la Motricidad Fina.

ABSTRACT

The study of fine motor function development was carried out in a group of 38 first-grade children of Isabel Moscoso Dávila elementary school of the urban area of the city of Cuenca. After a previous psycho-pedagogical evaluation, it was found that children had a low level of the fine motor function, which made us propose a Fine Motor Function Program through games; this Program was later applied with the purpose of finding solutions to the difficulties children have in their learning process. We based our scientific research on the Behaviorist Trend, which provided us with the theoretical and practical basis for the elaboration of a Game Guidebook to develop the Fine Motor Function.

Gabriela Gualpa Gualán

Daniela Monge Cruz



Introducción

El presente trabajo fue realizado en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Isabel Moscoso Dávila", perteneciente a la Zona Urbana de la ciudad de Cuenca.

Debido a que, esta Institución pertenece a una población de escasos recursos económicos; con padres que por diversos factores se involucran limitadamente en la educación de sus hijos; y, además que es un Centro Educativo que no cuenta con ayuda psicopedagógica gubernamental, se planteó un tema que incentive tanto al niño como al educador, para la estimulación y enseñanza de las destrezas referidas a los movimientos finos de la mano. La Educación en Motricidad Fina es trascendental en la evolución y educación del niño, constituyéndose en los primeros pasos de la enseñanza de la lecto-escritura, cuyo déficit puede desembocar en posteriores problemas de aprendizaje.

Este Programa pretende dar al educador un instrumento válido y eficaz en la educación y reeducación de la motricidad fina, utilizando como técnica al Juego; de modo que, disminuya gradualmente las dificultades en esta esfera, a más de proporcionar con ella, momentos amenos de diversión, socialización y aprendizaje libre de monotonía.

Finalmente, se considera que el desarrollo armónico e integral del estudiante depende, en gran medida, de las influencias educativas que recibe durante la infancia, conjuntamente, con el entorno familiar o institucional en el que, el niño, se desenvuelve; por ello, la propuesta pretende crear un ambiente óptimo en la enseñanza, que culmina con la socialización dirigido a profesores en la adquisición de nuevas técnicas en la instrucción de sus alumnos.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. LA MOTRICIDAD FINA Y EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

1.1. Introducción

En este capítulo los temas a presentarse son: la Psicomotricidad, como punto de partida. Luego, Motricidad Fina; concepto y clasificación; a su vez se tratará la Lateralidad; el Desarrollo Motriz; el Juego, concepto, beneficios y clasificación, relacionando de esta manera el uno con el otro, para culminar este marco teórico enlazándolo con el estudio de Madurez Escolar.

Para entender el juego como técnica para el aprendizaje de la motricidad fina se presenta a continuación los siguientes temas:

1.2 La Psicomotricidad

La Psicomotricidad es un término cuya raíz se deriva de la motricidad; de ahí la importancia de conocer su concepción:

Por motricidad se entiende "el movimiento considerado desde un punto de vista anatómico-fisiológico y neurológico" Condemarin, 123; es decir, a todo movimiento apreciado como la suma de actividades de tres sistemas: el sistema piramidal (movimientos voluntarios), el sistema extrapiramidal (motricidad automática) y el sistema cerebeloso, que regula la armonía del equilibrio interno de los movimientos.

La suma de acciones de los tres sistemas conforma la llamada actividad motriz, la cual expresaría una necesidad de movimiento, de investigación que busca ser satisfecha. Esta experiencia cargada de un contenido emocional, se organiza a un nivel de comportamiento sensorio-motor global favorable a la aparición de una motricidad espontánea, la cual permite reaccionar globalmente en una situación de urgencia, en función de una vivencia anterior.

Podemos, darnos cuenta que el comportamiento motor, implica tres dimensiones: afectivo, emocional y cognitivo, los mismos que pueden estar afectadas y provocar perturbaciones en su desarrollo. Entonces la motricidad conllevaría una relación con las emociones, sentimientos, motivaciones, etc., por ello no se habla exclusivamente de la motricidad sino se utiliza el término de Psicomotricidad, debido a que, consciente o inconscientemente implica dos componentes: psico y motricidad.

Particularmente, la noción de Psicomotricidad otorgará una significación psicológica al movimiento que permite tomar conciencia de la dependencia recíproca entre las funciones de la vida psíquica con la esfera motriz. Esta noción intenta superar a estas dos realidades: la vida mental y la actividad corporal. Condemarin, 123-124.

Una definición de Psicomotricidad nos indica que es un "Término que se emplea en sustitución de la expresión actividad motora, cuando la capacidad de cumplir movimientos musculares se considera particularmente desde el punto de vista de las relaciones entre cualidad de los movimientos y la actividad psíquica de quien lo realiza". Merani, 133.

Es significativo establecer una relación entre la Psicomotricidad y el Aprendizaje Escolar, al respecto, se establece que: "El afectado de rigidez motriz tiene un amor propio muy susceptible, el flácido es indiferente, el ágil se adapta más fácilmente a las influencias del medio; el torpe es irritable; la

inseguridad del equilibrio engendra temor: torpeza y rapidez asociados son fuentes de impulsividad de cólera..."

El aprendizaje de la lectura y escritura depende de su evolución psicomotriz, pues la atención necesita el dominio del cuerpo y la inhibición voluntaria. Para escribir se requiere hábitos motores y psicomotores: ver, recordar transcribir de izquierda a derecha... ya que, la escritura es un ejercicio psicomotor. Jiménez 10-11.

1.2.1 Clasificación de la Psicomotricidad

La Psicomotricidad se divide en dos grandes categorías:

1.2.1.1 La Motricidad Gruesa

La motricidad del niño sigue una secuencia, estrechamente relacionada una con otra, para fomentar el dominio de los movimientos que realizará posteriormente a lo largo de su vida estudiantil y cotidiana; entonces, aquella secuencia en primera instancia es la motricidad gruesa que abarca movimientos amplios como levantar la cabeza y mantenerla erguida, gatear, pararse, caminar y correr; es decir, "son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales". <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASHbf24.dir/doc.pdf.14:15:04.sep.12.2009>

Esta definición nos lleva a comprender a la motricidad gruesa como aquellos movimientos amplios del cuerpo: en brazos, piernas, tronco, etc.

Esta motricidad es la base fundamental para un buen desempeño dentro de la motricidad fina, por cuanto, se analizará de manera general el desarrollo evolutivo del niño hasta el inicio de la etapa escolar.

En la motricidad gruesa se considera la Ley céfalo-caudal, que se refiere al hecho que la motricidad de la región de la cabeza y tronco precede a la de las extremidades superiores.

Los logros neuromotrices que se describirán a continuación, se dan siguiendo la ley céfalo-caudal de forma sistemática, siempre a partir del soporte de la cabeza y en progresión descendente.

El desarrollo del ser humano va desde los primeros meses de vida: en el primer mes se logra la maduración del sistema nervioso, que se inicia con el soporte cefálico, para conseguir su plena consolidación en el quinto mes de vida, posteriormente a la cabeza, se inicia el control del tronco: que a los cuatro meses, se lo logra la mitad superior. A los seis meses ya logra mantenerse sentado sin apoyo, y el pleno dominio de la postura a los ocho meses; a partir del sexto mes, el niño es capaz de reptar y a los nueve meses, empieza a ser capaz de mantenerse sobre sus piernas con apoyo. La marcha automática se presenta con apoyo alrededor de los nueve meses, de doce a catorce meses sin apoyo y, a los dos años el niño es capaz de alternar sus pies para subir unas escaleras sin sujetarse. Portellano, 25.

A los tres años el niño se balancea sobre un pie sin apoyo, corre y frena de manera repentina y realiza movimientos oblicuos. A partir de los 4 años tiene una locomoción muy coordinada, posee un buen sentido del equilibrio y control de los movimientos: corre, camina, trepa, galopa, sigue el ritmo y pulso de la música con movimientos del cuerpo. A sus 5 y 6 años, afianza muchas habilidades motoras trabajadas desde el nacimiento, ha interiorizado su esquema corporal ubicándose con respecto al espacio y los objetos: arriba, abajo, adelante, atrás, derecha- izquierda, que le permite establecer relaciones espaciales en el plano gráfico, su conocimiento del esquema corporal se refleja en los dibujos de la figura humana. Ordoñez., Tinajero., 378-380.

A continuación, conforme Tinajero, Gessell y Granda, citamos actividades que el niño puede desempeñar acorde al primer año de escolaridad.

- Brinca y salta sin dificultad.
- Puede pararse sobre un solo pie.
- Conserva el equilibrio en puntillas durante varios segundos.
- Muestra mayor precisión y dominio en el manejo de las herramientas.
- Hay un progreso en el dominio neuromotor: arriba-abajo, izquierda-derecha.
- Amplia variedad de formas para mover su cuerpo de un punto a otro.
- Empiezan a marcarse diferencias individuales en velocidad, exactitud y precisión de los movimientos.
- Deciden sobre formas o técnicas mejores para la realización de actividades.
- Consolidación de habilidades manuales.
- Afianzamiento de la coordinación visomotriz.
- El gesto se adapta a las exigencias del entorno.
- Aparece la motricidad analítica.
- Realizan actividades físicas grupales.
- Mejoran las cualidades físicas gracias al crecimiento y desarrollo madurativo.

Más tarde, conforme logra destrezas motrices gruesas, va adquiriendo, un desempeño en la motricidad fina; como agarrar y manipular un objeto haciendo uso de la prensión, palmar o la pinza, y asirlo o soltarlo mediante la tensión o relajación de los músculos de la mano.

Por los objetivos a cumplirse en el presente trabajo, trataremos ampliamente la motricidad fina:

1.2.1.2 Motricidad Fina

La motricidad fina, pertenece a una etapa más compleja del aprendizaje motriz, sin quitar relevancia a la motricidad gruesa, sino por el contrario, ya que será ella la que determinaría el nivel de aprendizaje alcanzado en la ejercitación de movimientos que requieren mayor precisión; pues, por su parte “La motricidad fina consiste en la habilidad de controlar los movimientos finos de la muñeca, la mano y los dedos. Estos movimientos deben alcanzar progresivos niveles de distensión o relajamiento, precisión o exactitud y rapidez”. Rodas, 95.

Las habilidades motoras finas exigen el uso coordinado y diestro de la mano, los dedos y el pulgar, provienen de una serie de procesos superpuestos que comienzan antes del nacimiento.

A partir del primer año de vida y siguiendo la Ley céfalo-caudal observamos que inicialmente los movimientos de la mano son poco definidos y que es en realidad el hombro el que mueve toda su extremidad superior. El recién nacido solo dispone del reflejo de agarrar, que consiste en el cierre involuntario de la mano cuando se coloca un objeto en la palma de la misma.

Según Halverson la presión manual atraviesa tres fases:

Primera Fase: El niño localiza visualmente un objeto e intenta aproximar sus manos hacia él. Esto sucede hacia los tres meses: cuando al niño se le presenta por ejemplo un sonajero agita sus brazos pese a que aun es incapaz de cogerlo.

Segunda Fase: La aproximación hacia los objetos se da a partir de los cuatro meses. Inicialmente el niño echa todo el brazo con ánimo de coger el objeto que tiene en su campo visual. Como sólo dispone de articulación móvil en el hombro, la aproximación al objeto es todavía muy rudimentaria.

Tercera Fase: La aproximación voluntaria se inicia a partir de los cuatro meses. Los objetos son sujetados con los cuatro últimos dedos y la palma, colocándose en ocasiones en posición de rastrillo. A los seis meses el codo ya interviene en los movimientos de aproximación al objeto. A los ocho meses el dedo pulgar ya no es un elemento accesorio y aparece la presión fina de objetos. Gessell denominó esta postura "pinza inferior" porque los objetos son sujetados por el lateral de la última falange del dedo índice y el dedo pulgar, mientras el resto de los dedos permanecen juntos y flexionados. Posteriormente, aparece la pinza superior, que es la culminación de la motricidad manual y el precedente de las praxias manuales: el niño soporta los objetos con la yema del dedo índice y con la del pulgar. El índice abandona el resto de los dedos y se convierte en el dedo con mayores terminaciones sensitivas. La pinza índice-pulgar es el precedente más remoto de la escritura, pues el soporte y movimiento de arrastre del útil escritor requieren tener una debida consolidación de dicha pinza. Portellano., 26.

Hacia el final del tercer año surgen nuevas habilidades manuales a medida que el niño empieza a integrar y a coordinar los esquemas manuales con otras conductas motoras, perceptuales o verbales. Las habilidades motoras finas también empiezan a mostrar automaticidad, empero, a pesar de una mayor competencia, al preescolar le cuesta mucho ejecutar movimientos finos con precisión. Esta dificultad está ligada a la inmadurez del sistema nervioso central, a su escasa paciencia y a un lapso de atención corto.

El niño entre los cuatro y cinco años puede vestirse y desvestirse sin ayuda y utilizar bien los cubiertos. De los cinco y seis años puede hacer un nudo simple; a los seis años por lo general se amarra las agujetas, a pesar que para algunos es difícil.

Un aspecto importante dentro de la motricidad fina es la Coordinación Visomotora, como la regulación armónica de los movimientos del ojo y la mano, debido a que intervienen en todas las funciones de motricidad fina. Tinajero y Ordoñez, 230-231.

1.2.1.2.1 Clasificación de la Motricidad Fina

Coordinación Viso-Manual:

Tanto la vista como las manos actúan con movimientos coordinados en la ejecución de un trabajo; de este modo la coordinación óculo manual, se define como "la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con objeto de realizar una tarea o actividad como: coser, dibujar, alcanzar una pelota al vuelo, escribir, etc". Jiménez, 97.

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, el antebrazo y el brazo.

Hay que tomar en cuenta que antes de exigir al niño una agilidad-ductilidad de la muñeca y la mano, en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la postura de los dedos.

Coordinación Facial

El rostro nos da la posibilidad de comunicarnos con los demás; así, pequeños movimientos distintos pueden emitir diferentes significados, por ende se requiere de una coordinación facial que "Es el dominio de los músculos de la cara para poder comunicar" Proaño, 22.

De este modo, nos damos cuenta que cada uno de los músculos de la cara, permiten una comunicación verbal e incluso gestual, por lo tanto una adecuada estimulación permitirá un mayor dominio en la emisión de mensajes.

La coordinación facial tiene dos adquisiciones:

- 1.- El del dominio muscular
- 2.- La posibilidad de comunicación y relación a través del cuerpo.

Coordinación Fonética

Es un aspecto dentro de la motricidad que permite al niño llegar a la emisión correcta de la palabra; el niño tendría que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se dará en el transcurso de la escolarización y maduración del niño.

Referente a la coordinación fonética encontramos que "el lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales como es el caso de la fonación, es decir el paso del aire por los órganos fonatorios; la movilidad de cada uno de los elementos fonatorios; la coordinación entre ellos y automatización del proceso de hablar." Proaño, 22.

Según este concepto, podemos entender que es imprescindible una adecuada madurez de los órganos fonatorios para que permita una correcta emisión de sonidos y palabras.

Coordinación Gestual

Como toda coordinación la del tipo gestual "Hace referencia al dominio de las manos, en forma parcial con el dominio independiente y coordinado de cada segmento, así como del dominio general y el dominio del tono muscular. Tal dominio se logra sólo a los 10 años de vida del niño." Proaño, 22.

Al analizar este concepto nos percatamos que un buen desarrollo en la coordinación gestual puede alcanzarse con los años, debiéndose ejercitar continua y constantemente las manos y sus partes, tanto en presión, fluidez y precisión.

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión. Jiménez., 97.

La ejercitación de los dedos, para este concepto, en forma independiente y en forma rítmica, se ve reflejada hacia los 5 años cuando los trazos adquiridos se realizan con mayor fluidez y precisión.

La motricidad fina se aprende en la vida cotidiana, pero se la enseña y/o refuerza justamente en las instituciones educativas. Un movimiento coordinado de todos los dedos en conjunto, así como cada movimiento dissociado ayudará a valorar una buena ejercitación de la coordinación gestual, pero puede también indicar que el niño requiere de un tratamiento

para educar e incluso reeducar y conseguir un buen dominio en esta área, de ahí el motivo de tocar este tema.

1.3 Educación de Motricidad Fina.

Las primeras habilidades motoras que empieza a aprender el escolar suelen ser acciones ordinarias como amarrarse las agujetas, cortar con tijeras, brincar y saltar, aunque no las dominarán sino hasta el final del período preescolar. Estas habilidades mejoran su capacidad para desplazarse, valerse por sí mismo y comportarse de manera creativa.

Los investigadores han identificado algunas condiciones importantes del aprendizaje motor, a saber: aprestamiento, práctica, atención, motivación y retroalimentación.

Aprestamiento

Por lo general, es necesario para aprender cualquier habilidad, tanto cognoscitiva como motora. Se necesita cierto nivel de madurez y ciertas habilidades básicas para que el niño aproveche el entrenamiento. Aunque es difícil saber con exactitud cuando está "listo" el niño, investigaciones indican que aprende con rapidez y con poco entrenamiento o esfuerzo si el nuevo aprendizaje se introduce en el momento óptimo de aprestamiento.

Práctica

La práctica es indispensable para el desarrollo motor. Los niños no podrán dominar la acción de subir las escaleras si no la realizan. Tampoco aprenderán a arrojar un balón si no practican el lanzamiento. Cuando los niños viven en un ambiente limitado y restringido, su adquisición de habilidades motoras se rezaga. Les resultará difícil adquirirlas a quienes no

tienen objetos con que jugar, lugares que explorar, herramientas que usar, ni personas a quienes imitar. Por el contrario, en un ambiente rico y dinámico suelen ajustar bien su ritmo de aprendizaje. Imitan las conductas, con frecuencia repitiéndolas una y otra vez. Hacen cosas como vaciar varias veces el agua de un recipiente a otro para explorar los conceptos de "lleno" y "vacío", de "rápido" y "lento". Estos programas de aprendizaje ideados y regulados por ellos mismos suelen ser más eficaces que las lecciones programadas por los adultos.

Atención

Se exige un estado mental alerta y comprometido. A los niños de corta edad no se les puede decir simplemente lo que deben hacer y cómo hacerlo. Puede recurrirse a ejercicios y juegos para enseñarles a mover los brazos y las piernas en determinadas formas. Tales técnicas indican que los niños de tres y cinco años concentran su atención más eficazmente por medio de la imitación activa. Sólo después de los seis o siete años podrán prestar atención a las instrucciones verbales y cumplirlas bastante bien.

Motivación

Se refleja en la observación de que los niños a menudo intentan cosas sólo para saber si pueden hacerlas, para perfeccionar sus habilidades, para probar sus músculos y sus capacidades, para disfrutar el placer que les procuran. Corren, brincan, trepan y saltan por el gusto que sienten de hacerlo y el reto que representa; es decir, a menudo se entregan a una conducta motivada intrínsecamente que realizan por su propio valor sin perseguir una meta identificable. Por el contrario, la conducta motivada extrínsecamente la llevan a cabo para obtener reforzamiento.

La Retroalimentación

Les ayuda a adquirir y perfeccionar las habilidades motoras. Los padres, maestros y compañeros le dicen lo que hacen bien y los estimulan a superarse. La retroalimentación a veces proviene de la conducta misma, por ejemplo, cuando un niño sube una escalera de juguete, le dará placer la tensión de sus músculos y la experiencia de estar a cierta altura y de contemplar cosas que nos son visibles desde el suelo. Algunas expresiones concretas como "Ya tienes un fuerte apoyo en la barra" son más eficaces que un elogio general como "Estás subiendo muy bien las escaleras".

La educación escolarizada, sigue un régimen curricular que maneja diferentes técnicas para alcanzar los objetivos deseados dentro de sus planificaciones; por ello, la importancia de conocer algunas de las técnicas a utilizarse en nuestro estudio. Grace., 208-210

1.3.1 Técnicas de Educación de Motricidad Fina

Las técnicas de educación desarrollan la rapidez y precisión a nivel de la motricidad fina.

El principio "próximo distal", implica que los movimientos de los grandes grupos musculares de localización más cercana al tronco, se diferencian antes que los de las partes extremas. Así la diferenciación de los movimientos globales del brazo es previa a la del codo y ésta, a la vez, precede a la del puño que, a la vez, es previa a los movimientos finos de los dedos.

Dentro de las técnicas existen una serie de ejercicios destinados a desarrollar el gesto fino, especialmente la precisión, la coordinación, la rapidez y el control de los movimientos de los dedos y de las manos.

Las técnicas destinadas al desarrollo de la eficiencia motriz a nivel de la motricidad fina, en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura son:

1.3.1.1 Técnicas No Gráficas:

Los educadores, a nivel de enseñanza de primero de básica, poseen un variado repertorio de ejercicios entre los cuales están:

- Recortar con la ayuda de una tijera o con las manos.
- Plegar de acuerdo al grado de dificultad: simple, en hoja cuadrículada, en una hoja de acordeón, en una hoja de papel cuadrada, efectuar una trenza, hacer una flecha de papel.
- Hacer guirnaldas de tiras de papel.
- Contornear una figura sobre chcolguán perforado.
- Jugar con naipes.
- Rellenar y componer figuras.
- Elaborar móviles.
- Completar rostros.
- Realizar estampados.
- Jugar a las bolitas o canicas.
- Moldear plastilina.
- Formar torres con diferentes pinzas.
- Ensartar.
- Abrochar botones, cinturones.
- Sacar pernos y tuercas.
- Tapar y destapar.
- Atar y desatar cordones.
- Golpear la mesa con la punta de cada dedo.
- Jugar a representar con marionetas.

1.3.1.2 Técnicas Gráficas

Además de las técnicas no gráficas ya descritas, se puede utilizar para desarrollar la motricidad fina, necesaria para el aprendizaje de la escritura, una serie de técnicas gráficas que se dividen en:

Técnicas Pictográficas

Son ejercicios de pintura y de dibujo propuestas por Denner, las cuales se centran en la búsqueda de la distensión motriz y la fluidez de los movimientos. El aprendizaje técnico se dirige esencialmente a los cualitativos y estéticos del trazado y de la superficie. Se propone la siguiente progresión de los movimientos de los ejercicios:

- **Pintura y dibujo libre:** Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor el pintar en formato grande con gestos amplios puede ser utilizado para mejorar la estabilidad general del cuerpo y la posición adecuada para la escritura.
- **Arabescos:** Son trazos continuos que no representan un conjunto determinado, facilitan la distensión, el mejoramiento de las posturas y las reestructuraciones tónicas. A su vez se encuentra el arabesco simple con pincel que se relaciona con el aprendizaje del trazado, el arabesco con matices con pincel con varios tonos de colores y luego el espesor de trazado y el arabesco con lápiz de colores se, trata de deslizar la mano sobre el papel realizando libremente sus movimientos.
- **Pintura de una superficie:** Es el relleno de una página con manchas coloreadas, sin significado, además realiza líneas regulares y ordenadas, en un determinado sentido, con una precisión constante.

Técnicas Escripográficas:

Son técnicas propuesta por Mme. Auzias que tienen por objetivo mejorar las posiciones y los movimientos gráficos. Se pueden distinguir tres tipos de estas técnicas:

- **Trazados deslizados:** Son trazos continuos con deslizamiento de todo el antebrazo y de la mano sobre la mesa, se realiza con un lápiz grueso para facilitar el gesto. Son un pretexto para que el niño desarrolle numerosos aspectos; postura adecuada, (cabeza erguida, tronco recto, hombro horizontal, codo, puño y mano en prolongación), presión regular y movimiento rítmico.
- **Ejercicios de progresión:** Incluyen los movimientos de progresión grande y los movimientos de progresión pequeña. El primero se refiere aquellos que ponen acción los segmentos proximales (brazo y antebrazo) y las dos articulaciones (hombro y codo), estos ejercicios tienden a mejorar los movimientos de progresión. Y el segundo son aquellos movimientos que ponen en acción articulaciones de los segmentos distales como: la rotación de la mano alrededor del puño y los movimientos de flexión y extensión de los dedos.
- **Ejercicios de inscripción:** Por ser lo dedos el principal agente de la inscripción, es decir, del movimiento requerido para registrar las letras en la superficie, conviene desarrollar su actividad, el movimientos del antebrazo, en la edad preescolar se puede observar, durante los grafismos, movimientos del antebrazo disociados, algunas veces, de los del brazo; luego, se producen movimientos de la mano aislados acompañados a los movimientos del brazo y del antebrazo. Finalmente, aparecen los movimientos digitales que constituyen la base para el aprendizaje de la escritura. Condemarin., 159-164.

Los niños de primero de básica presentan una maduración neurológica que consolida su lateralidad, a su vez, el desarrollo motor fino se refuerza a partir de esta maduración; por ello, el manejo conceptual de lateralidad.

1.4 Lateralidad

En términos generales "La lateralidad se traduce en un predominio motriz sobre un segmento derecho o izquierdo. En general se admite que el hemisferio izquierdo es el dominante para el lenguaje en los sujetos diestros, y en los zurdos sucede lo contrario. El hemisferio es definido como el "hemisferio verbal" y el hemisferio derecho como el hemisferio no verbal o espacial". Portellano,32.

La lateralidad se examina a nivel de ojo-mano y pie, a través de gestos y actividades de la vida diaria. Estos dos tipos de evaluación se justifican porque los gestos son más independientes de la influencia social que las actividades cotidianas, permitiendo así un diagnóstico más confiable.

Según Binet y Simón, a los seis años el niño puede indicar cual es su mano o su oreja derecha o izquierda, mientras que, Piaget considera que pasa por tres estadios para la adquisición de estas nociones:

Primer Estadio: Se extiende desde los cinco años hacia los ocho o nueve años, y las nociones de derecha e izquierda solamente se las considera desde el propio punto de vista.

Segundo Estadio: Comprende aproximadamente desde los ocho hasta los once años, y en estas nociones pueden considerarse desde el punto de vista de los demás.

Tercer Estadio: Está entre los once y doce años, en el concepto de izquierda o derecha se considera desde el punto de vista de las cosas o de los objetos.

Las bases de orientación se dan por la postura y realización de movimientos relacionados con el cuerpo; por lo que la orientación derecha o izquierda se encuentra estrechamente ligada a la estructuración del esquema corporal. Portellano, 32-53.

1.4.1 Primeras Manifestaciones de la Lateralidad

Existen muchas controversias sobre el origen de la lateralidad, aunque es innegable que el factor genético o la disposición familiar es un condicionante. La posición del feto, la sociedad y educación, pueden determinar la lateralidad; mientras que, lo ambiental y lo heredado son influyentes de la misma.

Aunque el niño no tiene la lateralidad plenamente definida hasta la adolescencia, sin embargo, se presentan, signos de lateralización prácticamente el inicio de la vida.

En primera instancia se encuentra la lateralidad axial, que se relaciona con la organización tónica asimétrica del eje del cuerpo y se manifiesta desde el nacimiento. El esbozo de la dominancia manual se puede detectar hacia los cuatro meses, cuando el niño está capacitado para seguir con los ojos el desplazamiento de su mano. Boulch., 121.

A partir de los nueve meses el niño pequeño al coger un objeto insinúa la lateralidad futura, que se empieza a definir más claramente cuando inicia las primeras praxias unimanuales y en muchos casos alrededor de los dos años existe preferencia por el uso de una sola mano. Sobre los tres o cuatro

años a veces se observa una ambidextría gráfica, que no debe ser obligada por los educadores o padres, pues se resuelve favorablemente la elección definitiva de mano por el propio niño. A los seis-siete años, se puede decir que el grado de implantación es lo suficientemente intenso para poder iniciar los aprendizajes lecto-escritores. Portellano., 33-34.

1.4.2 Lateralidad Espontánea Innata y Lateralidad de Utilización

Según estudios realizados, el diestro o zurdo está ligado al potencial genético, en el caso de la lateralidad espontánea innata; se señala que puede ser modificada por una presión social o por una equívoca educación, por otra parte, hay niños quienes parecen no tener un predominio hemisférico homogéneo y en los que las diferentes funciones relacionadas con la lateralidad están repartidas bilateralmente.

Cuando más autoritaria es la educación y más limita las iniciativas propias del niño, más se corre el riesgo de una discordancia entre la lateralidad espontánea y la lateralidad de utilización.

Las posibilidades de discordancia son grandes, ya que la estabilización de la lateralidad se escalona de los seis a los ocho años. Boulch., 121-122. Por su parte, una mala definición de la lateralidad, una deficiente educación de motricidad fina, específicamente de la Coordinación Gestual y Visomanual, puede causar ciertas implicaciones, a continuación se describen algunas:

1.4.3 Implicaciones de una equivocada educación en lateralidad y/o un bajo dominio en Motricidad Fina

- Encogimiento de todo el brazo que escribe y particularmente a nivel de los dedos y el hombro.
- Fenómenos dolorosos en toda la extremidad superior.

- Detenciones forzosas durante la escritura.
- Lentitud en la ejecución cuando escribe.
- Mala coordinación de los movimientos con sacudidas y tirones bruscos.
- Sudoración a nivel de las palmas.
- Actitud inestable y variación frecuente en la forma de sujetar el lapicero.
- Trastornos de lateralización, como: el ambidextrismo, “niños que emplean indistintamente la mano derecha o la izquierda para escribir, o bien niños siendo diestros o zurdos lo son de una forma débil y poco definida en los test de lateralidad manual”; la zurdería contrariada, “son niños con gran disposición a la zurdería que han sido obligados a escribir con la mano derecha” Portellano,50. Otros trastornos como la zurdería que se da cuando han aparecido trastornos de tipo orgánico que puede condicionar al empleo de la mano que no era la que originariamente tenía que emplear para escribir; y, la lateralidad cruzada cuando hay una dominancia ocular no homogénea con la dominancia manual.

Un problema educacional para el desarrollo óptimo de la motricidad fina, lo encontramos latente en los niños que por diferentes factores, externos o internos, no han podido ejercitar lo necesario o suficiente en esta área, ocasionando problemas de aprendizajes posteriores. Por ello y tomando en consideración que la mejor forma de entretenimiento para todo niño e incluso adulto, es el juego, se lo ha considerado como eje principal en el aprendizaje del niño de la motricidad fina. Portellano., 54-55.

1.5 El Juego

A tiernas edades el niño ya usa la imaginación para su entretenimiento, logrando adquirir con ello no sólo un momento ameno sino además un espacio de enseñanza. Aquel momento agradable lo provoca el juego ya

que "es medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización, regulador y compensador de la afectividad, y efectivo colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento; en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad" Zapata, 37.

Piaget, por su parte, considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta. Newman, Newman., 318.

El juego debe estimular al niño, despertar su interés, su curiosidad, su creatividad, ofrecer la posibilidad de realizar cambios y modificaciones a su manera. Necesariamente, el juego debe brindar la posibilidad de crear, imaginar, de adoptar variadas formas para jugar.

En el ámbito escolar, el juego puede representar un mecanismo importante de aprendizaje del niño, especialmente cuando se plantean metas, obstáculos o problemas que tienen que ser resueltos para avanzar hacia una nueva etapa. Así, el juego podría ser un mecanismo que estimule esta cualidad, diferente a la educación formal en la que el profesor determina y establece los límites del aprendizaje. Zapata., 37-38.

Una vez entendido el juego como concepto nos vemos en la necesidad de tomar en consideración aspectos como:

1.5.1 Tipos de Juego

Newman distingue tres tipos de juego:

Juegos Funcionales

Tiene carácter físico, sensorial y psicomotor. Permiten adquirir coordinación del cuerpo y medir los movimientos de sus miembros, ya que, tan pronto como las actividades de movimiento caen bajo el control del niño, las comienza a usar y explorar en forma del juego: arrastrarse, saltar, correr, sortear obstáculos... Tanto los gestos como los movimientos globales los dirige al principio el educador o la educadora, pero más tarde los improvisan el mismo niño. Se trabajan, en este sentido, los siguientes contenidos: dominio progresivo del cuerpo (actividad movimiento, respiración,...), posibilidades expresiones corporales (gesto, movimiento, tono de voz...) y ejercicios relacionados con la motricidad fina (pegar adhesivos, manejar el punzón...).

En este tipo de juegos encontramos:

- Exploración, en la cual, afirma Piaget, que el juego tiene mucho más un sentido de asimilación que de acomodación. La complejidad del estímulo puede despertar interés y curiosidad, pero no necesariamente se integra con facilidad en el repertorio de conductas del niño.
- Comodidad, que el niño siente en la situación en que está.

Juegos Simbólicos

En el centro del juego simbólico, está el símbolo y la riqueza que él la contiene. Piaget dice que al menos encontramos tres grupos de símbolos que están ligados con sentimientos personales profundos:

- a) Los símbolos relacionados con el cuerpo del niño.
- b) Los símbolos relacionados con los papeles y con los sentimientos familiares.
- c) Los símbolos relacionados con el nacimiento de los bebés.

Todos estos símbolos indican la importancia que tienen los esfuerzos que hace el niño para integrar los temas básicos de su origen, de la auto-estima y de las relaciones con las personas que le son importantes.

Finalmente, en las experiencias grupales de juego simbólico, los niños aprenden a responderse mejor mutuamente, a considerar las posturas de cada quien y a trabajar juntos en alguna tarea en común.

Juegos con Reglas

Son los juegos en que el alumno/a empiezan a asimilar una regla que está implícita en ellos. Piaget, señala que este tipo de juegos son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta ya que dan una dimensión social, proporcionan límites convencionales y premios para la acción; además que le dan una estructura y aumentan el reto.

Las reglas pueden ser improvisadas sobre la marcha (andar sobre un bordillo sin caerse, encestar una pelota en una canasta a una distancia concreta...) o impuestas desde fuera por otra persona. La regla no es vista por el jugador

como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños/as suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso la acata fácilmente.

A medida que van creciendo comienzan a jugar con los juegos reglados donde se observa cómo pueden competir, si aceptan o no las reglas, cómo reaccionan frente al ganar o perder, etc. Newman, 319-323.

1.5.2 Los Beneficios del Juego

El juego brinda los siguientes beneficios:

- Favorece el desarrollo afectivo, social, y emocional.
- Facilita el descubrimiento del mundo.
- Estimula la imaginación y desarrolla la creatividad.
- Permite expresar sentimientos y conflictos a la vez descarga las emociones y da escape a la agresividad, el temor y la tensión.
- Afianza las relaciones afectivas.
- Mecanismo efectivo del aprendizaje. Océano., 42.

Por cuanto el juego conlleva significativos beneficios, éstos han sido aplicados a la enseñanza para mejorar la calidad del aprendizaje del niño, tanto a nivel educativo matriz como a nivel de aula, citamos a continuación su relevancia.

1.6 El Juego y el Aprendizaje

El juego promueve el crecimiento de las capacidades sensoriales y las habilidades físicas al mismo tiempo proporcionan oportunidades ilimitadas

de practicar y extender las habilidades intelectuales recién descubiertas, por ello ha sido denominado el “trabajo de la niñez”. Cañar, Ochoa, Jaramillo, Petroff, Quizhpe., 11.

El juego se constituye un medio para trasladar experiencias hacia algo que internamente tiene sentido: clarifica conceptos, brinda un escape emocional, facilita el desarrollo social y crea períodos de puro deleite. Existen ocasiones en que los profesores utilizan al juego como una experiencia estructurada para conseguir fines educativos, como cuando hay juego de roles después de una visita a una estación de bomberos; sin embargo, es crucial que existan en el currículum espacios de tiempo libre para el juego espontáneo.

1.6.1 Implicación del Juego en la Educación Motriz

El juego promueve el desarrollo de habilidades sensoriomotrices. Los niños dedican mucho tiempo al perfeccionamiento de habilidades, aumentan el nivel de dificultad para que la tarea sea un desafío cada vez mayor y la persistencia con la que un niño busca la adquisición de destrezas básicas. Aujuriaguerra., 207.

El tipo de juego empleado por los niños depende de la edad cronológica por la que estén atravesando y por su madurez escolar, de ahí la importancia de abordar este tema:

1.7 Madurez Escolar

Se define el concepto de madurez para el aprendizaje escolar como “la capacidad que aparece en el niño de apropiarse de los valores culturales tradicionales junto con otros niños de su misma edad, mediante un trabajo sistemático metódico.

La madurez se construye, progresivamente, gracias a la interacción de factores internos y externos. En el caso de la escritura, implica que el niño debe poseer un desarrollo de la motricidad fina, especialmente a nivel de las manos y de los dedos, y una regulación tónico-postural general, como también un desarrollo del lenguaje que le permita comprender lo que escribe así como transmitir significado. Al igual que en la lectura, la escritura requiere que el niño posea una madurez intelectual que le permita manejar las letras como símbolos y dominar la estructuración espacio-temporal necesaria para su codificación y decodificación.

Finalmente, la madurez escolar implicaría un concepto globalizador que incluiría estados múltiples de aprestamiento. No existiría una edad estándar, ni un estado de madurez general que garantizara el éxito en el dominio de la situación escolar, sino niveles de desarrollo de funciones psicológicas básicas, susceptibles de ser perfeccionados. Entendiéndose por "funciones básicas" a determinados aspectos del desarrollo psicológico del niño, que evolucionan y condicionan, en última instancia, el aprestamiento para determinados aprendizajes. Condemarin, 14,15.

1.7.1 Factores que Intervienen en la Madurez Escolar

Cada factor, no opera en forma aislada sino que intervienen conjuntamente para determinar la madurez escolar; estos son:

Edad: Es en la que los niños están maduros para iniciar el aprendizaje escolar es un factor de mucha controversia, ya que la mayoría de los sistemas escolares ponen la edad cronológica como requisito de ingreso y otros adoptan el criterio de edad mental. Investigadores señalan que hay ciertos tipos de habilidades y rendimientos que varían sobre la base de la edad cronológica y del grado escolar. Para este autor el aprestamiento para el uso del lenguaje escrito y aritmética, depende no sólo de la

capacidad mental sino también de la madurez física y del aprendizaje escolar previo

Factor Intelectual: El cociente intelectual, considerado como ritmo de desarrollo, constituye un factor relacionado con la madurez para el aprendizaje escolar. Los niños y las niñas maduran a diferente ritmo y algunas fases del crecimiento tales como acuidad visual, actividad muscular y lenguaje, están relacionados al éxito en el aprendizaje escolar

Sexo: Las diferencias de sexo aparecen marcadas en relación a crecimiento y maduración para el aprendizaje escolar: Algunos autores afirman que los niños maduran después que las niñas y éstas, como grupo, aprenden a leer primero, independientemente de la hipótesis causales, los niños y las niñas maduran a diferente ritmo y algunas fases del crecimiento, tales como acuidad visual, actividad muscular y lenguaje, están relacionadas al éxito del aprendizaje escolar. Los niños y niñas asisten a la misma sala de clases y participan simultáneamente en las primeras actividades y, aunque un grupo es más maduro que el otro, se espera que ambos realicen discriminaciones visuales y auditivas finas, mantengan el mismo nivel de atención, cooperen y realicen las mismas tareas.

Salud: Es un factor relacionado al aprendizaje. La medición de ciertas características tales como peso y estatura muestran, en estudios, alguna relación con el aprestamiento. El peso y la talla, en especial, reflejan el nivel de nutrición y de salud general. Una salud deficiente puede constituir la base de dificultades en el nivel escolar, la desnutrición en el período de crecimiento rápido produce lesiones más intensas y definitivas.

Estimulación ambiental: La estimulación psicosocial que el niño recibe de su ambiente, un factor altamente relacionada con la madurez para el aprendizaje escolar, dado que afecta a la motivación, a los incentivos, al lenguaje y al desarrollo en general. Los programas de aprestamiento el

ambiente sociocultural de donde proviene el niño; el sistema escolar y la motivación que tiene, para el pronóstico del rendimiento en el aprendizaje. Es necesario conocer el medio ambiente en el que el niño se desenvuelve, de esto dependerá mucho la madurez que el niño demuestre y la adaptabilidad para el proceso aprendizaje escolar. Condemarin., 15-20.

1.8. Conclusiones:

Podemos concluir que el niño desde su nacimiento desarrolla la motricidad gruesa creando un ambiente efectivo para su estimulación ya que será la base fundamental y primordial dentro de la educación de la motricidad fina y con ella el de la lecto-escritura.

El estudio psicomotriz toma en consideración a la lateralidad en función al predominio que se otorga a uno de los hemisferios, permitiendo el dominio de un ojo, mano y pie; que se ejercitará para preparar al niño en la adquisición de nuevas habilidades. El no existir una lateralidad definida, perjudicará el momento de los inicios de la lecto-escritura, por el contrario, una educación apropiada, es necesaria para que el niño mejore sus condiciones tanto dentro como fuera del plantel.

Parte del desarrollo evolutivo del niño está dado por su estado imaginativo y con ello el del juego, que ayuda al desarrollo integral del niño, pues contribuye a su bienestar psicológico, social, estableciendo un espacio óptimo para el aprendizaje, con la formación de autopistas cerebrales. Es necesario distinguir el progreso de los comportamientos infantiles asociados con el juego, o dicho en otras palabras las capacidades lúdicas de cada edad.

Entonces, el juego y la educación pueden entrelazarse efectivamente para forjar una noción bien cimentada; tomando a la Madurez Escolar como requisito previo para la adquisición de ciertas habilidades, destrezas y

conocimientos, debido a que el niño debe poseer una madurez intelectual y la intervención de factores como son edad, sexo, salud y estimulación ambiental para el aprendizaje de la escritura.

Finalmente, en este capítulo hemos tratado el desarrollo del niño desde su nacimiento hasta los seis años, se ha incluido ampliamente y por motivo de tema de investigación, la motricidad fina. Como punto importante se ha tratado el Aprendizaje y el Juego, sus tipos y beneficios, tomado en la educación del niño de primero de básica.

CAPÍTULO II

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

2. EL DIAGNÓSTICO

2.1. Introducción

En este capítulo se considera la manera en que fue percibido y detectado el problema en torno a la motricidad fina y lateralidad; este estudio se realizó a través de un diagnóstico inicial, su tabulación, análisis y posteriormente la emisión de sus resultados.

Se utilizó como instrumentos evaluativos diagnósticos las siguientes técnicas: una Prueba que revela la edad de coordinación óculo manual y lateralidad, tomada del test de Vayer; una Prueba Informal, basada en actividades de la investigación teórica, que permitió observar el desarrollo de la motricidad fina; y, se culminó con una entrevista a profesoras de Primero y Segundo de básica.

2.2. Justificación e Importancia

La motricidad fina es considerada como uno de los ejes principales del desarrollo evolutivo del niño, el incorrecto uso de la misma, conlleva a un mal manejo del lápiz al momento del aprendizaje de la lecto-escritura, por cuanto el no realizar un estudio a tiempo, puede perjudicar al estudiante a lo largo de su vida académica.

A partir de ello; se ha realizado un estudio para diagnosticar el grado de adquisiciones en movimientos finos, usando como técnica la entrevista a profesores, una Prueba Informal y una Prueba tomada del test de Vayer; con esto se pretende alcanzar una base efectiva para la planificación posterior de la educación motriz.

2.3. Población y Muestra

La investigación de campo fue realizada en la escuela fiscal mixta "Isabel Moscoso Dávila" en los primeros años de básica, al cual asisten un total de 79 estudiantes distribuidos en dos paralelos. De esta población se consideró tomar como muestra un paralelo escogido al azar.

Posteriormente, se procedió a la aplicación de una prueba individual de carácter informal a cada estudiante, con actividades que van desde movimientos amplios de muñeca y segmentos de la mano, a movimientos cada vez más complejos. Estas actividades fueron empleadas grupalmente, en ejercicios con su propio cuerpo; e individualmente, en los que el niño se relaciona con objetos como: lápiz, hoja, borrador, etc.

En la aplicación de la prueba tomada del test de Vayer que determina la edad de coordinación óculo manual y lateralidad; fue necesaria la intervención individual, con un tiempo de cinco minutos promedio para cada niño.

Finalmente, culminamos con la entrevista a las profesoras, para ello, previamente se elaboró una propuesta de preguntas consideradas relevantes en el tema de investigación que se aborda. Luego, al ser aprobadas por autoridades del Plantel, se procedió a su aplicación, con resultados útiles y significativos.

2.4. Elaboración Diagnóstica

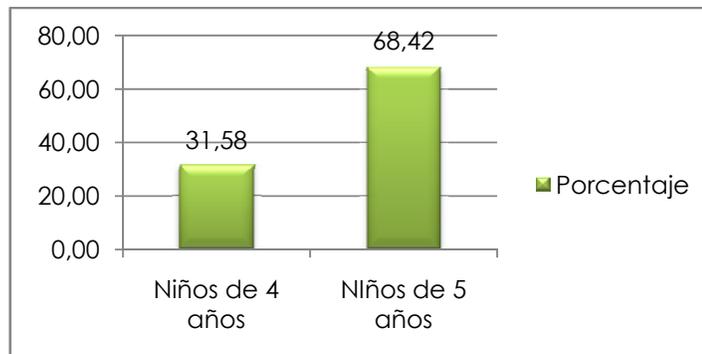
Fueron aplicadas dos pruebas (ver anexo) a los niños/as de primero de básica dando un total de 38 estudiantes que demostraron habilidad, aunque escaso interés y disciplina al momento de realizar las actividades.

Primeramente, se inició el diagnóstico con la aplicación de una Prueba Informal a los niños que comprenden edades entre 4 y 5 años, consolidándose los resultados adquiridos, al tomar de forma individual, una Prueba obtenida del test de Vayer, siendo predominante en el análisis de la Coordinación Óculo Manual y Lateralidad de Primera Infancia.

Concluimos con la recolección de información diagnóstica se realizó una entrevista hacia cuatro profesoras de primero y segundo de básica, quienes contribuyeron eficazmente a la síntesis de la información ya obtenida hasta el momento.

Para iniciar la aplicación tabulación de las Pruebas presentamos el siguiente gráfico de la edad cronológica de los niños.

GRAFICO N°1. En el presente gráfico podemos visualizar la edad de los niño/as, de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila". El grupo mayoritario lo constituyen infantes de 5 años (68.42%) y el grupo menor esta representado por niños/as de 4 años (31.58%).



2.4.1 Tabulación y Análisis de la Prueba del Test de Vayer que determina la Edad de Coordinación Óculo Manual.

GRÁFICO N° 2. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA TOMADA DEL TEST DE VAYER DE LA PRIMERA INFANCIA . COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL: PASAR UNA AGUJA 4 AÑOS

En este gráfico se observa que niños de 4 años de edad cronológica se quedan en su misma edad (75%); y que, representado por el 25% están aquellos que superan la prueba de 5.

Gráfico N°2. Distribución de los niños/as de primero de básica de la Escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la prueba de tomada del test de Vayer.

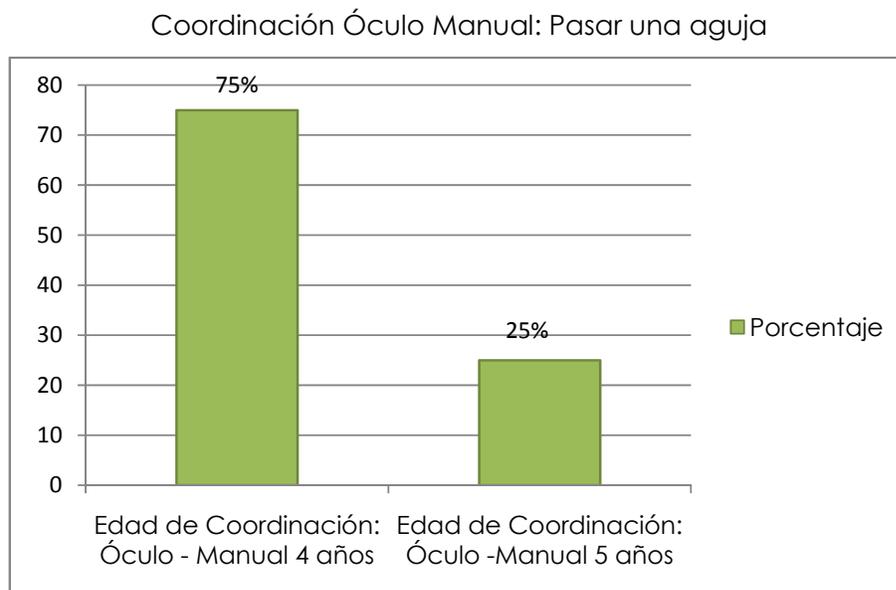


GRÁFICO N° 3. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LAPRUEBA TOMADAD DEL TEST DE VAYER DE LA PRIMERA INFANCIA. COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL: HACER UN NUDO - 5 AÑOS

En el gráfico se visualiza que de su totalidad, con el 58% más de la mitad de los niños/as descienden a la edad de 4 años; y, con un 42%, los infantes están en la edad de 5 años.

Gráfico N°3. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la prueba tomada del test de Vayer.

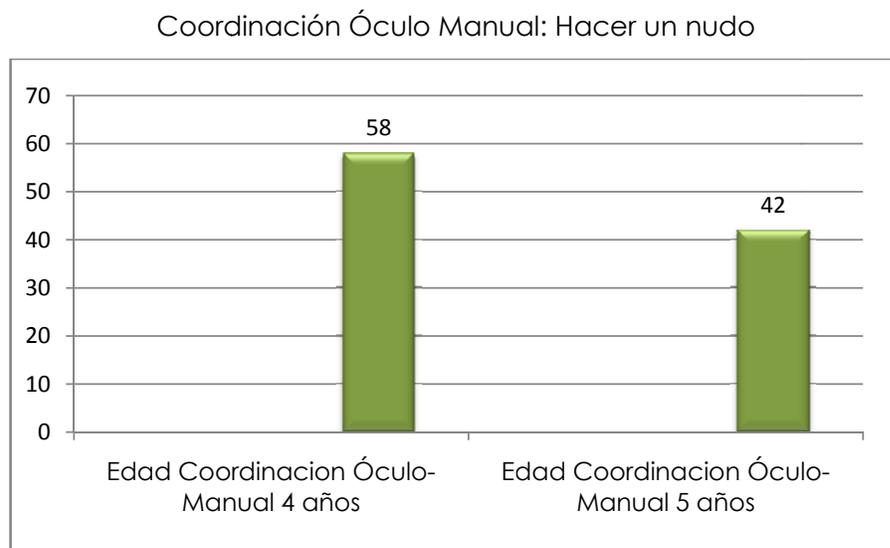
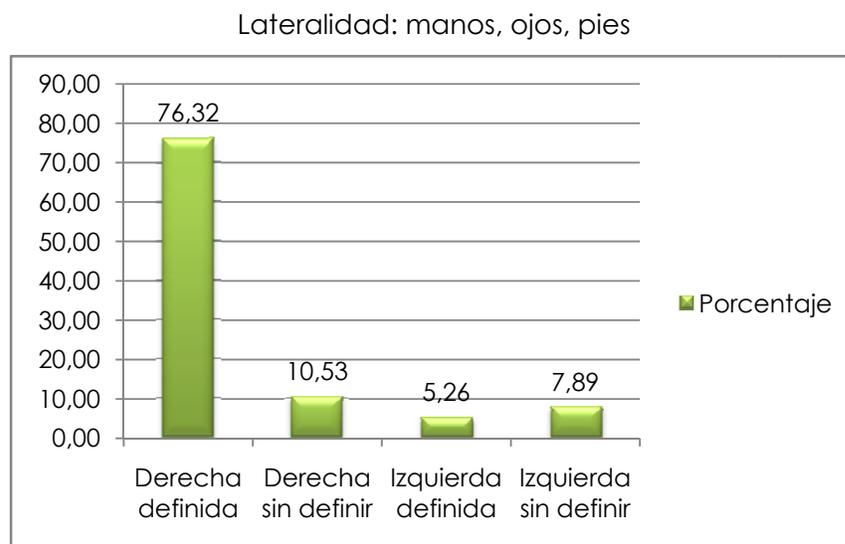


GRÁFICO N° 4. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA TOMADA DEL TEST DE VAYER DE LA PRIMERA INFANCIA, LATERALIDAD: MANOS, OJOS, PIES.

Con respecto a la prueba tomada del test de Vayer, se observa que son: derechos definidos el 76.32%, derechos sin definir el 10.53%, izquierdos sin definir el 7.89% e izquierdos definidos con un 5.26%.

Gráfico N°4. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la prueba tomada del test de Vayer.



2.4.2 Tabulación y Análisis de la Prueba Informal

GRÁFICO N° 5. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: SACA UNO A UNO SUS DEDOS COMENZANDO POR EL DEDO ÍNDICE

En el presente gráfico, se aprecia la distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 1. Obsérvese que el 36.84% puede sacar uno a uno sus dedos comenzando por el índice, el 44.74% no puede realizar el ejercicio y un 18.42% está en vías de logro.

Gráfico N°5. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

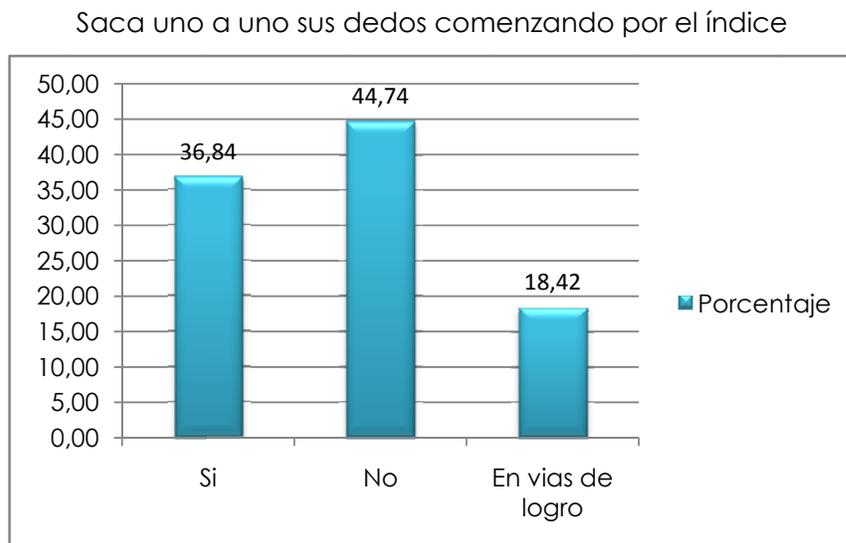


GRÁFICO N° 6. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: USA TODOS LOS DEDOS PARA TECLEAR

En el siguiente gráfico, se refleja la distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 2. Se observa que el 63.16% de niños no utilizan los dedos para teclear, el segundo grupo representa a los que si lo hacen con el 28.95% y finalmente con el 7.89% están los niños que lo realizan con dificultad.

Gráfico N°6. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

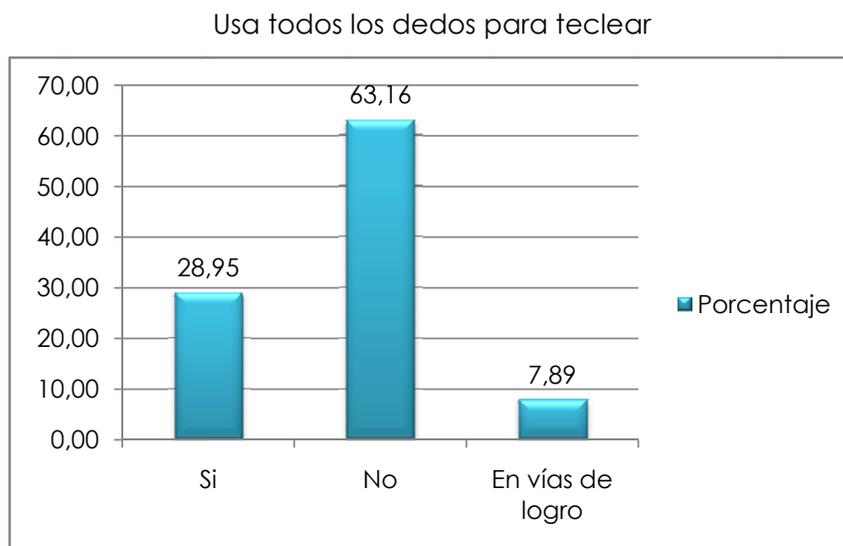


GRÁFICO N° 7. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: REALIZA ESCALERAS CON LOS DEDOS ÍNDICE Y PULGAR

En el presente gráfico, se detalla la distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 3. Obsérvese que el 86,84% de los niños no pueden realizar la actividad representando la mayoría del grupo, solamente el 13,16% lo pudo lograr. Cabe recalcar que no hay niños en vías de logro.

Gráfico N°7. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

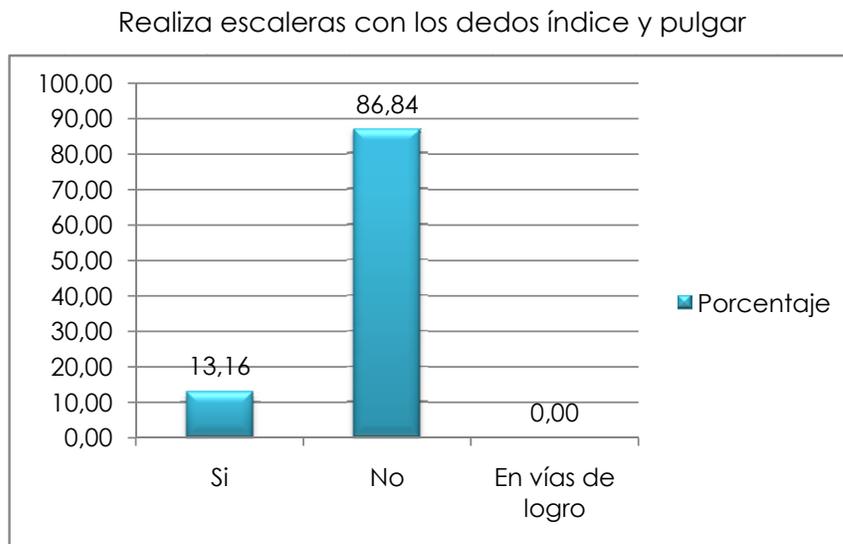


GRÁFICO N° 8. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: CRUZA LOS BRAZOS, MANOS Y DEDOS ÍNDICE

En el siguiente gráfico, se representa la distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 4. Como podemos ver el 68,42% pueden realizar los ejercicios, el 23,68% no lo logran y finalmente el 7,89% están en vías de cumplirlo.

Gráfico N°8. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

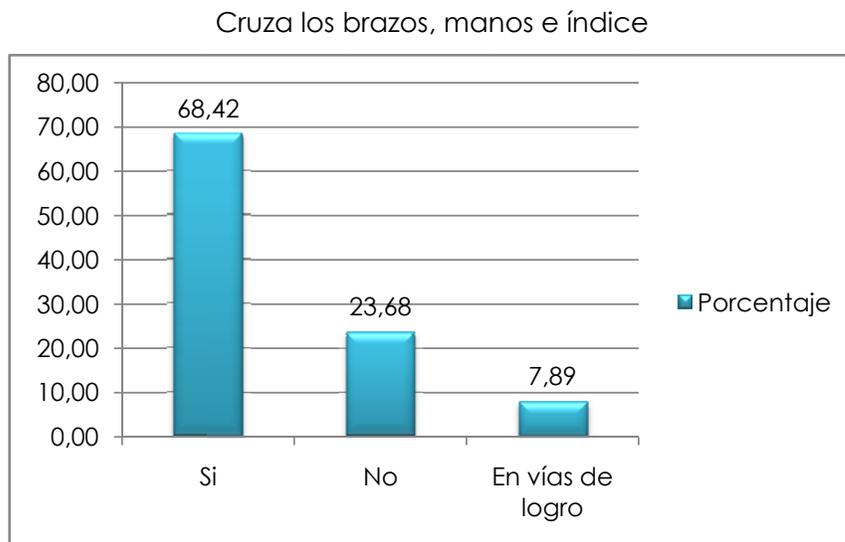


GRÁFICO N° 9. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: ENROLLA EL HILO EN UN CARRETE

En este gráfico podemos observar la distribución representada por los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 5. No cumplen el ejercicio un 55,26%, el segundo lugar lo ocupan los niños que si pudieron hacerlo con un 39,47% y con el 5,26% están los niños en vías de logro.

Gráfico N°9. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

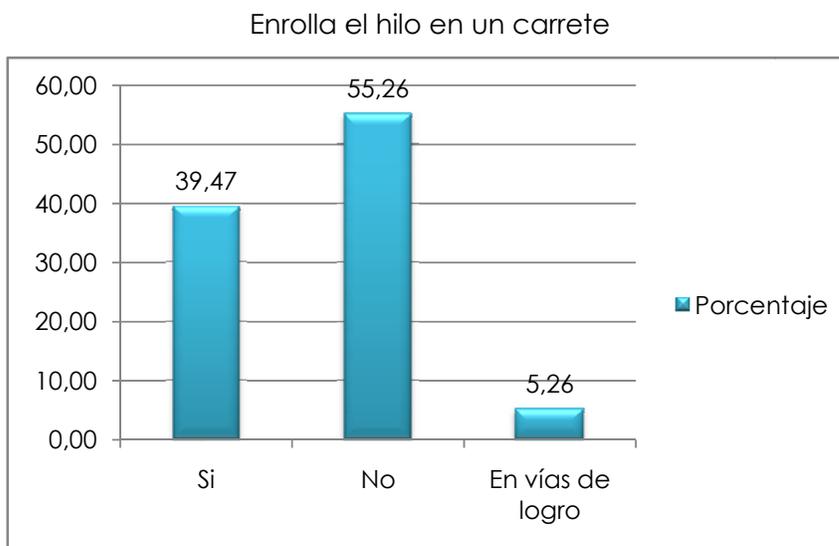


GRÁFICO N° 10. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: GIRA LAS MUÑECAS DE LA MANO DERECHA E IZQUIERDA, EN DOS TIEMPOS. ACORDE A LAS AGUJAS DEL RELOJ Y VICEVERSA.

En el gráfico se detalla la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 6. Obsérvese a los alumnos que realizan el ejercicio con el 44.74%, en vías de logro está el 34.21%, seguido de los niños que no lo hacen con 21.05%.

Gráfico N°10. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

Gira las muñecas de la mano derecha e izquierda, en dos tiempos.

Acorde las agujas del reloj y viceversa

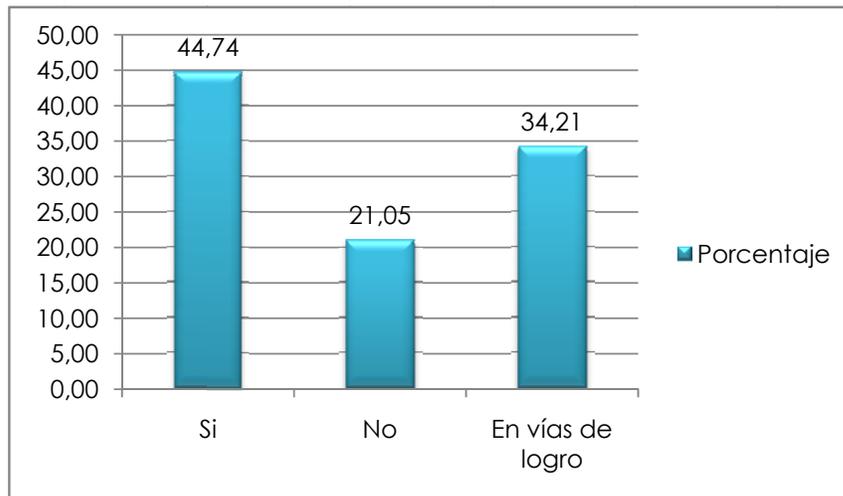


GRÁFICO N° 11. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: FLEXIONA Y EXTIENDE EL ANTEBRAZO SOBRE EL PECHO.

En el presente gráfico la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 7. Se aprecia que un porcentaje equivalente al 76.32%. de niños efectúan los movimientos propuestos, están en vías de logro el 15.79% de los y el 7.89% no lo puede hacer.

Gráfico N°11. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

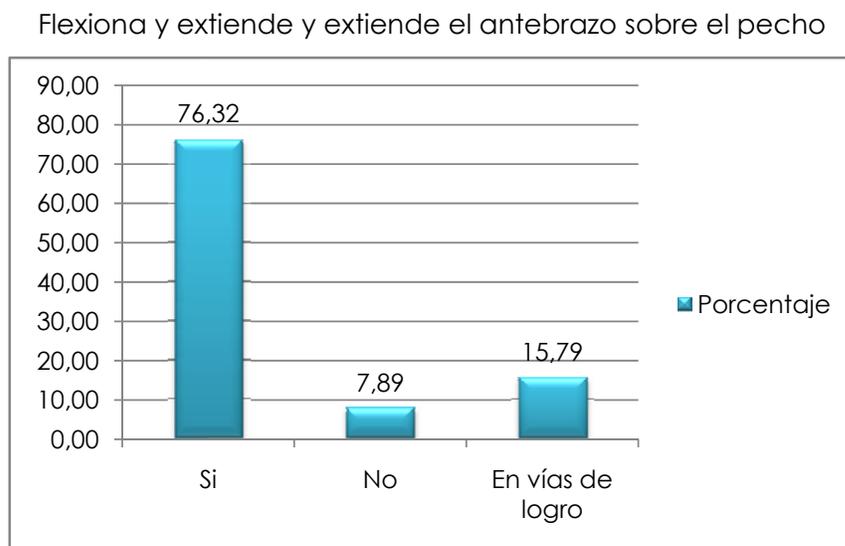


GRÁFICO N° 12. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: FLEXIONA Y EXTIENDE LOS DEDOS.

En este gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 8. Se observa una ejecución del ejercicio en el 71.05%, seguido de los niños que no lo realizan con el 15.79% y el tercer lugar los ocupan los niños en vías de logro con el 13.76%.

Gráfico N°12. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.



GRÁFICO N° 13. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: UTILIZA EN BORRADOR ADECUADAMENTE.

Esta gráfica permite detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 9. Vemos que el 57.89% no utilizan el borrador de una manera adecuada, en orden descendente están los que lo realizan con el 42.11%, recalcando que no hay niños en vías de logro.

Gráfico N°13. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

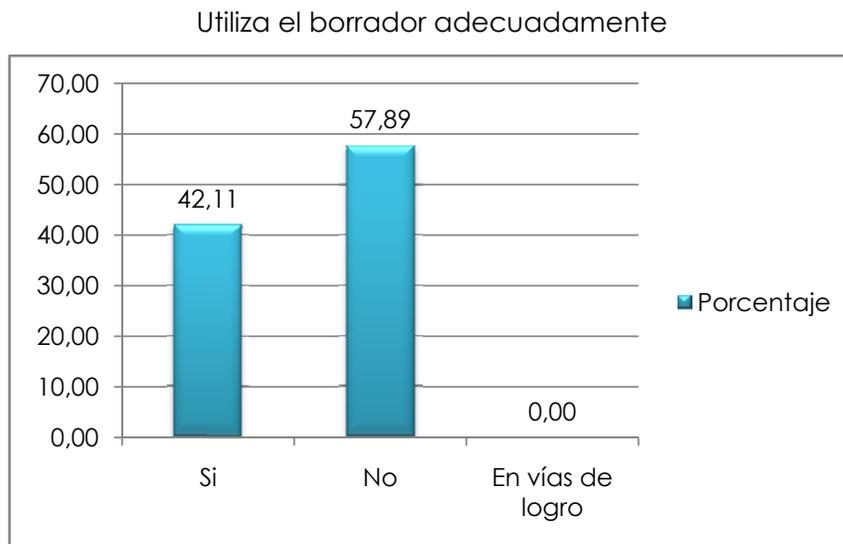


GRÁFICO N° 14. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: RASGA PAPEL.

En este gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 10. Observamos que el 50% de niños lo hacen de forma adecuada, mientras el 36.84% no puede hacerlo y solamente un 13.16% se encuentra en vías de logro.

Gráfico N°14. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

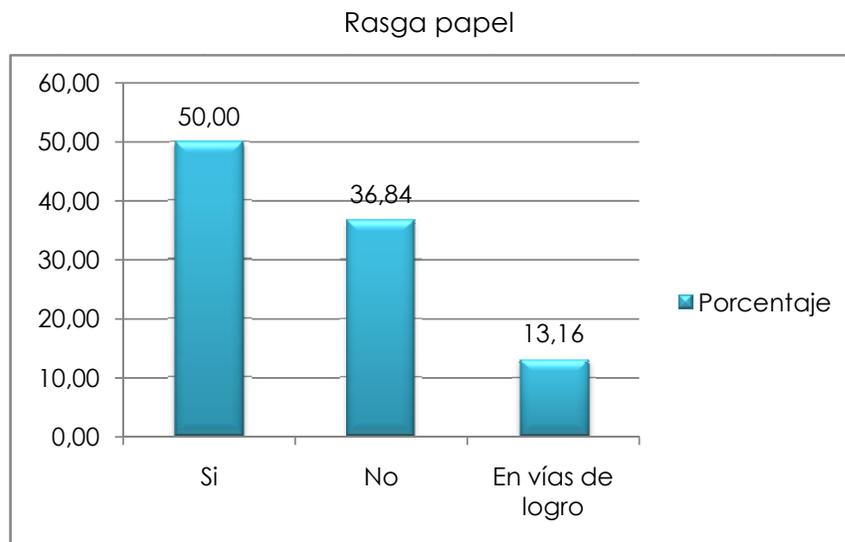


GRÁFICO N° 15. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: HACE BOLITAS DE PAPEL CON UNA SOLA MANO.

En este gráfico detallamos la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 11. Representa el 52.26%, los niños que no realizan esta actividad, lo hacen un 34.21% y finalmente tenemos un 7.89% que se encuentra en vías de logro.

Gráfico N°15. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

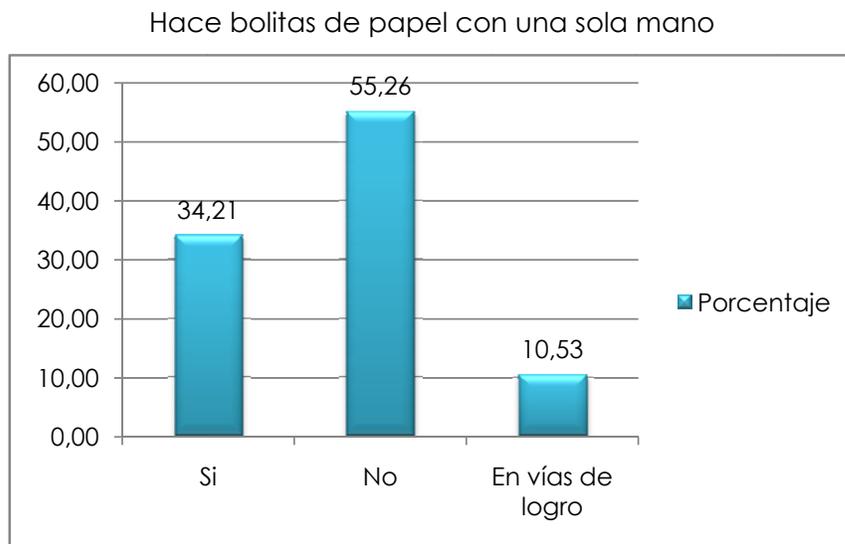


GRÁFICO N° 16. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: RECORTA CON TIJERAS LÍNEAS EN DIFERENTES FORMAS.

En este gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 12. Obsérvese que más de la mitad del grupo no sujeta la tijera de manera correcta con un (71,05%), dando una debilidad en el recortado de las diferentes líneas, el 21,05% se encuentra en vías de logro y finalmente un 7,89% lo ejecuta.

Gráfico N°16. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

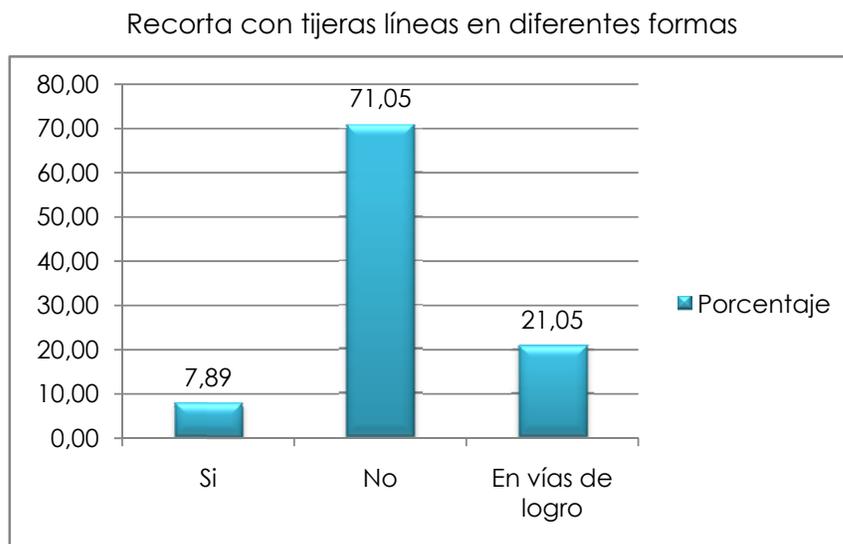


GRÁFICO N° 17. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: GOLPEA LA CANICA CON EL DEDO ÍNDICE APOYADO EN EL DEDO PULGAR.

En el gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 13. Se aprecia que el dominio de la actividad esta dividida; la mitad de los niños/as lo hicieron utilizando su dedo pulgar. Y la otra mitad no; cabe recalcar que no existen niños en vías de logro.

Gráfico N°17. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

Golpea la canica con el dedo índice apoyado en el dedo pulgar

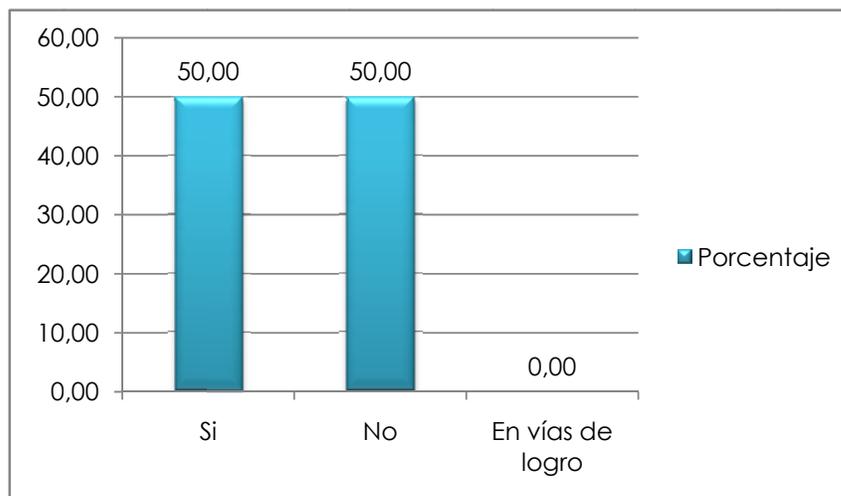


GRÁFICO N° 18. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: PUEDE COGER EL LÁPIZ.

En el gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 14. Se puede observar que la mitad de niños/as no coge de forma correcta con un (50.00%), seguido de un 31.58% que se encuentra en vías de logro y con un 18.42% lo realiza con problemas.

Gráfico N°18. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

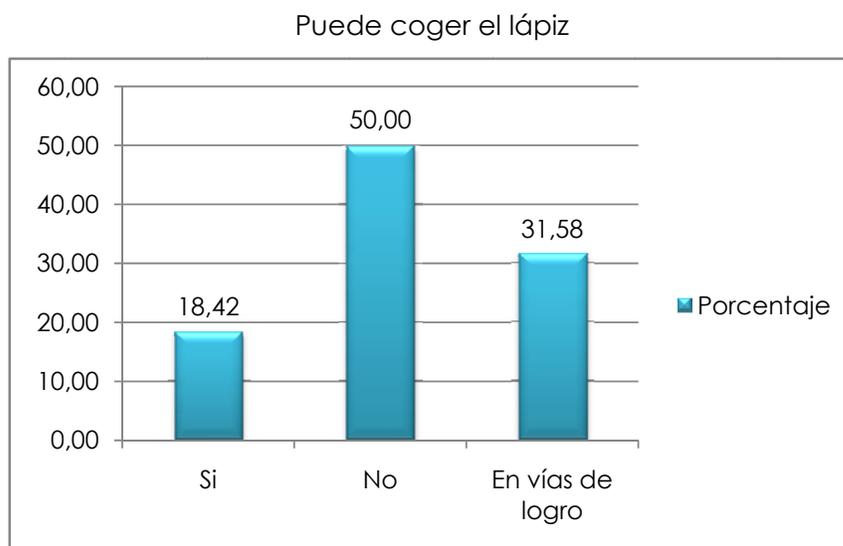


GRÁFICO N° 19. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: ABRE Y CIERRA LA TAPA DE LA BOTELLA.

En el siguiente gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 15. Se visualiza que el grupo lo hace de forma correcta con el 81.58%, seguido de un 10.53% que se encuentra en vías de logro y no lo ejecutan un 7.89%.

Gráfico N°19. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

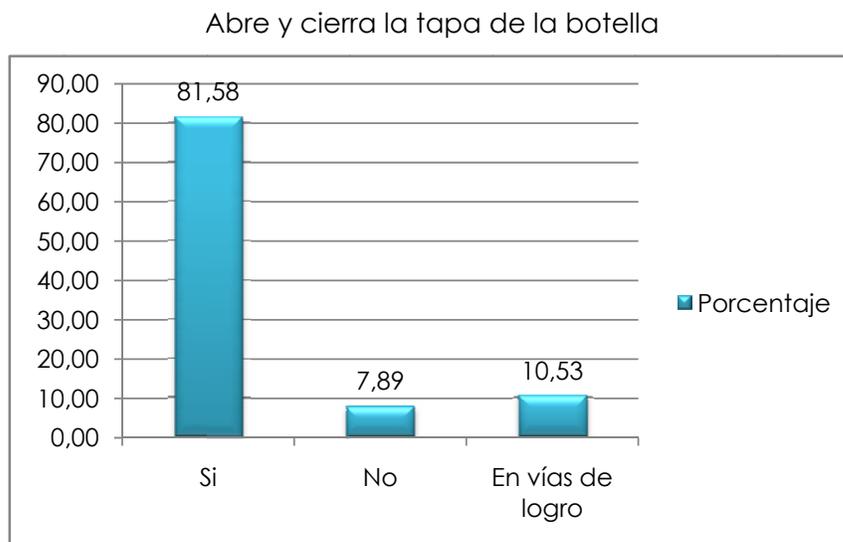


GRÁFICO N° 20. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: REALIZA TRAZOS COMO: LÍNEA VERTICAL, HORIZONTAL, VARIOS PUNTOS

En este gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 16. Observamos el 63.16% de niños/as no pueden el manejo del lápiz lo cual no les permite realizar los diferentes trazados, con buenos trazados está 21.05% y con irregularidades lo hace un 15.79%.

Gráfico N°20. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

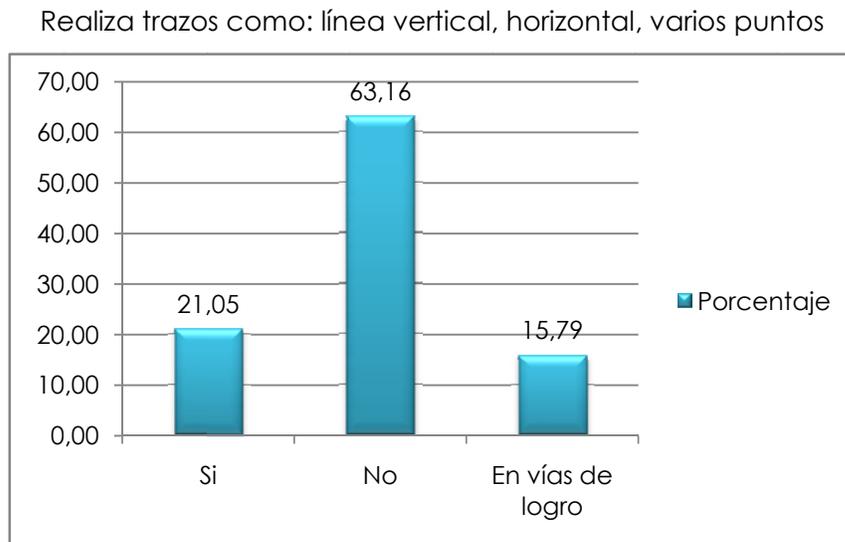


GRÁFICO N° 21. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: REALIZA TRAZOS COMO: METE BOLITAS DENTRO DE UNA BOTELLA.

En este gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 17. Se puede apreciar que mayoría de los escolares logra meter bolitas dentro de una botella con un 97.37%, seguido del 2.63%. Se recalca que no existen estudiantes en vías de logro.

Gráfico N°21. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

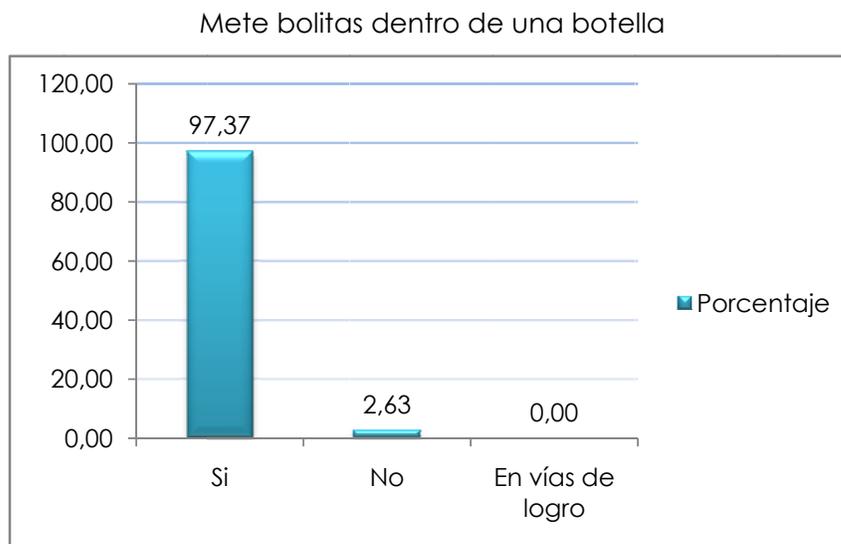


GRÁFICO N° 22. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: DISTRIBUYE CARTAS DE NAIPE

En el gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 18. Obsérvese que la mayor parte de los niños/as 71.05% realiza esta actividad, seguida de un 18.53% de estudiantes que no lo hace, y con un 19.53% se encuentra en vías de logro.

Gráfico N°22. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

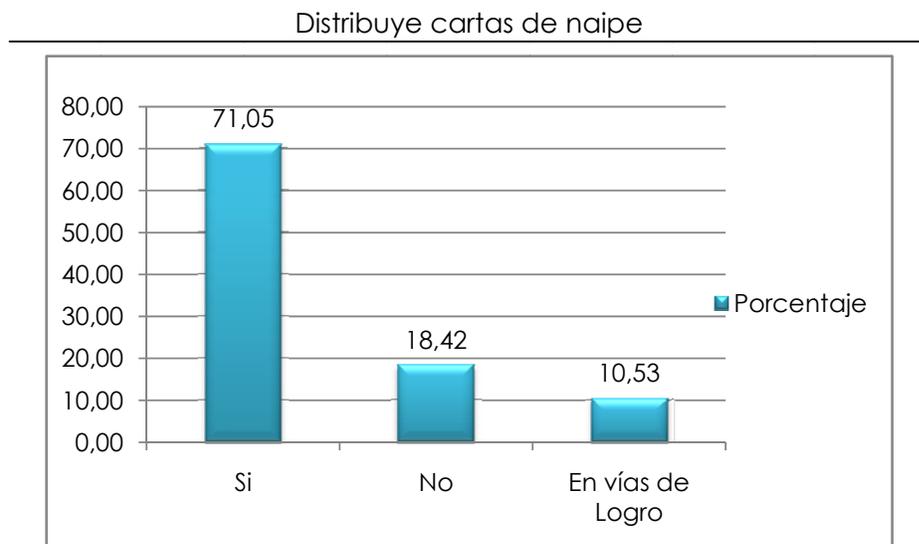


GRÁFICO N° 23. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: REALIZA TRAZOS COMO: ABRE LA ENVOLTURA DE UN CARAMELO.

En el presente gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 19. Se visualiza un 63.16% de infantes que ejecuta la actividad, continuando con un 34.21% que no lo hace y finalmente están los niños/as en vías de logro 2.63%.

Gráfico N°23. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.

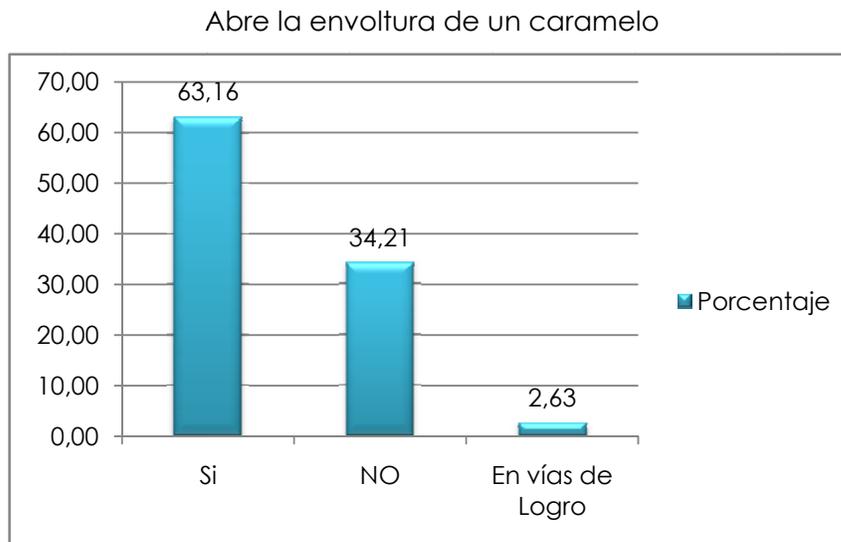
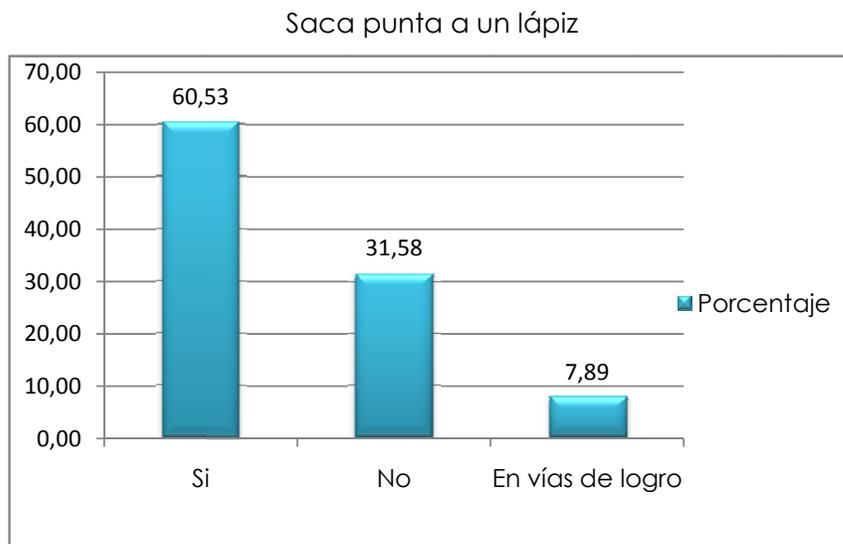


GRÁFICO N° 24. DISTRIBUCIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "ISABEL MOSCOSO DÁVILA" DE LA CIUDAD DE CUENCA CON RESPECTO A LA PRUEBA INFORMAL: REALIZA TRAZOS COMO: SACA PUNTA A UN LÁPIZ.

En el siguiente gráfico podemos detallar la distribución de los niños de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la actividad 20. Encontramos que más de la mitad de escolares ejecutan este ejercicio (60.53%), con un 31.58% los que no y finalizando los que están en vías de logro 7.89%.

Gráfico N°24. Distribución de los niños/as de primero de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila" con respecto a la Prueba Informal.



2.4.3 Entrevista Aplicada a las Maestras de Primero y Segundo de Básica.

La entrevista realizada a profesoras de primero y segundo año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Isabel Moscoso Dávila", se la formuló en base, primeramente, a las necesidades del aula mediante una observación directa; las cuales, luego de haberlas sugerido a las autoridades pertinentes, se escogieron las cuatro más relevantes de las diez propuestas.

A continuación detallamos los resultados obtenidos:

Primero de Básica

1.- *¿Usted realiza actividades para ejercitar la Motricidad Fina?*

La primera maestra explicó que realiza varios ejercicios de motricidad fina antes de empezar la actividad que se encuentra descrita en el libro de trabajo.

La segunda maestra comentó que realiza actividades pero no lo suficiente como para que los niños logren adquirir una motricidad fina sin dificultad.

2.- *¿Usted qué actividades realiza para ejercitar la Motricidad Fina?*

Las dos maestras coincidieron que realizan actividades como: rasgado, moldear plastilina, ensartado y colocar goma en los dedos pulgar, índice y medio, para que vayan los niños formando la pinza.

3.- *¿Usted realiza estas actividades solo con los niños que presentan esta dificultad o lo hace con todos?*

La primera maestra nos comentó que realiza con todos, pero existen niños que no necesitan estos ejercicios, dando como resultado indisciplina al momento de hacerlo.

La segunda maestra, respondió que se trabaja con los niños que lo necesitan en tareas para la casa, porque tiene que seguir con la clase.

4.- *¿Utiliza al juego como técnica para desarrollar la motricidad fina?*

Ninguna de las dos maestras utiliza el juego para trabajar la motricidad fina, la utilizan para que los niños sean amigos.

Segundo de Básica

1.- *¿Usted realiza actividades para ejercitar la Motricidad Fina?*

La primera maestra contestó que realmente no, porque los niños deben haber adquirido las bases en el primero de básica, en el segundo de básica se les enseña ya a escribir.

La segunda maestra explicó que si realiza actividades, específicamente dos veces por semana.

2.- *¿Usted qué actividades realiza para ejercitar la Motricidad Fina?*

La primera maestra dijo que sólo las actividades planificadas, que en realidad se basan en la enseñanza de la escritura.

La segunda maestra, comentó que son pocas las actividades como: trozar papel, aplastar plastilina y punzado, son las más utilizadas y se ha obtenido pocos resultados satisfactorios; ya que en segundo de básica existen otras materias que se le debe dar también prioridad y que los niños deben aprender.

3.- ¿Usted realiza estas actividades sólo con los niños que presentan esta dificultad o lo hace con todos?

La primera maestra entrevistada explicó que se realizan las actividades que se encuentran dentro del plan de trabajo y cuando se envía a realizarlas en casa no hay colaboración de los padres de familia.

La segunda maestra manifestó que si realiza actividades, porque no solo los niños que se encuentran ahora en primero de básica pasan a segundo de básica si no que además hay niños que vienen de otras escuelas y necesitan nivelarse con sus compañeros.

4.- ¿Utiliza al juego como técnica para desarrollar la motricidad fina?

La primera maestra indicó que no, porque los niños son indisciplinados, y no colaboran.

La segunda maestra comentó que ha utilizado el juego no sólo como una alternativa de enseñanza-aprendizaje, sino que además ha ayudado para que los niños se sociabilicen.

2.5 Interpretación de los Resultados

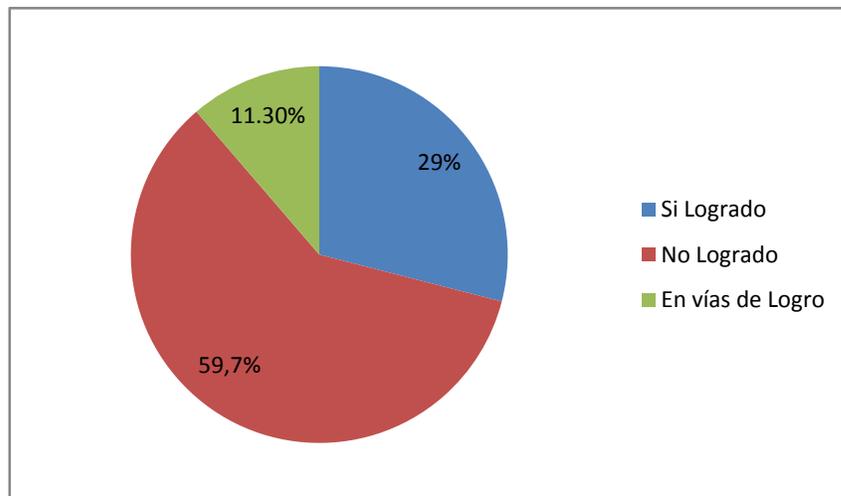
Se han considerado trascendentales para nuestro estudio, las actividades que no fueron cumplidas exitosamente. Las actividades en vías de logro se pretenden recuperar colateralmente al tomar como base los resultados de las pruebas negativas.

2.5.1 Resultados Significativos en la Prueba Informal

CUADRO GENERAL DE ACTIVIDADES

INDICADORES	PORCENTAJE
Si Logradas	29.00
No Logradas	59.70
Vías de Logro	11.30

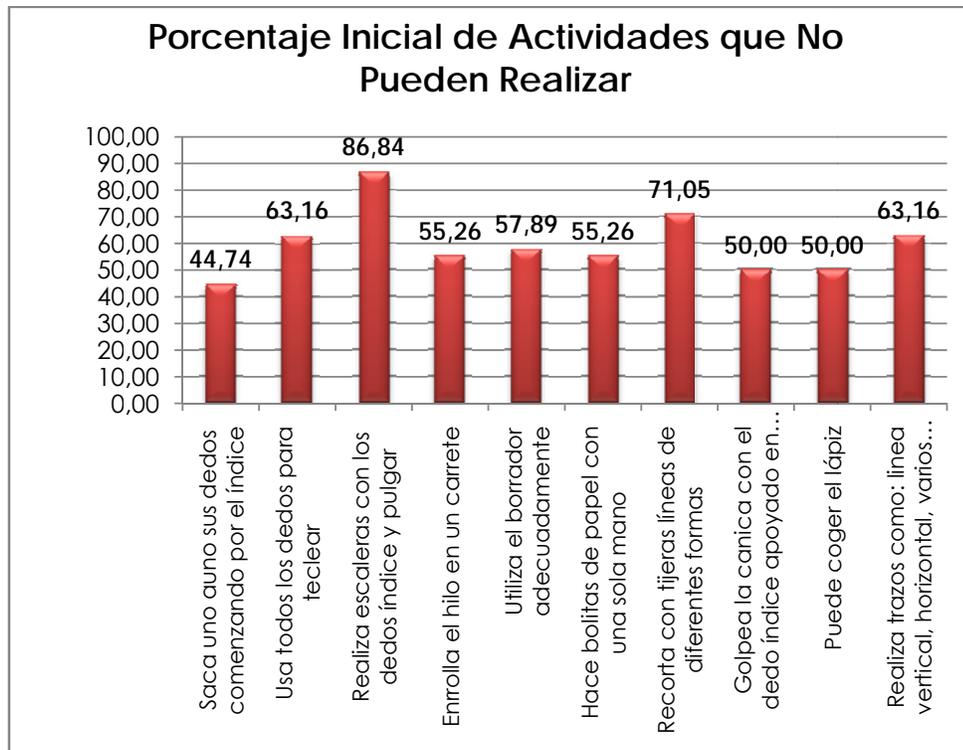
Gráfico N° 25. Porcentajes Generales



ACTIVIDADES QUE NO PUEDEN REALIZAR

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Saca uno a uno sus dedos comenzando por el índice.	17	44.74
Usa todos los dedos para teclear.	24	63.16
Realiza escaleras con los dedos índice y pulgar.	34	86.84
Enrolla el hilo en un carrete.	21	55.26
Utiliza el borrador adecuadamente.	22	57.89
Hace bolitas de papel con una sola mano.	21	55.26
Recorta con tijeras líneas de diferentes formas.	27	71.05
Golpea la canica con el dedo índice apoyado en el pulgar	19	50.00
Puede coger el lápiz.	19	50.00
Realiza trazos de línea vertical, horizontal, varios puntos.	24	63.16

Gráfico N° 26.



2.5.2 Resultados Significativos de la Prueba tomada del Test de Vayer: Coordinación Óculo-Manual.

Gráfico N° 27

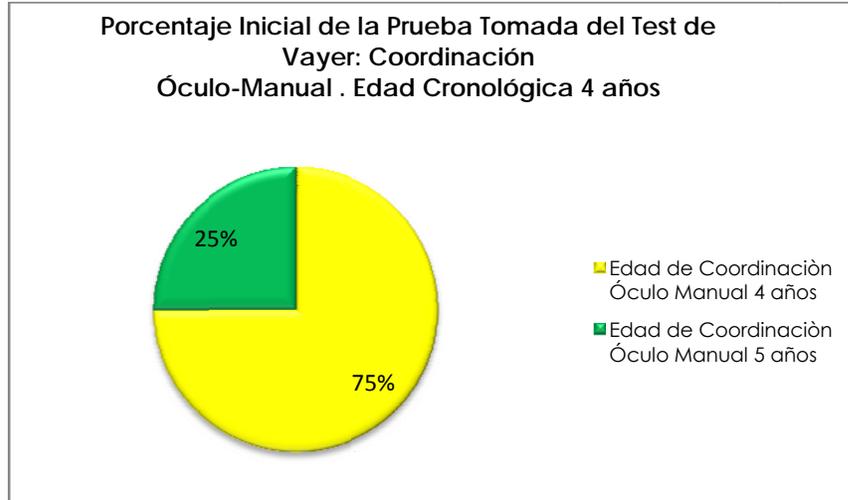
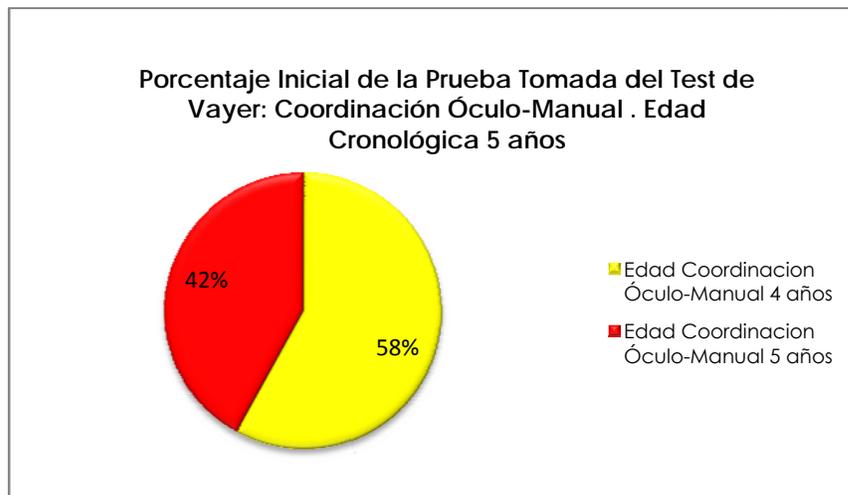


Gráfico N° 28



Una vez realizados los gráficos correspondientes al diagnóstico de los niños del Primer Año de Básica, paralelo "B", de la Escuela Fiscal Mixta "Isabel Moscoso Dávila"; hemos encontrado los siguientes resultados:

- En la prueba Informal existe un bajo nivel en el dominio de motricidad fina, equivalente a más del 59.70% de niños que no han logrado adquirir ciertas destrezas y otros considerados en vías de logro.
- Por su parte en la Prueba Tomada del test de Vayer un porcentaje de 75%, de niños cuya edad cronológica es de 4 años se quedan en la misma edad de coordinación óculo manual; y, el 25% pasa a la de 5 años.

En el gráfico N° 28 se observa que el 42% de niños con edad cronológica de 5 años permanece con esta edad en coordinación óculo manual, y el 58% desciende a la de 4 años.

En cuanto a la entrevista realizada a las maestras de primero como de segundo de básica, podemos darnos cuenta que los factores influyentes para que no se dé una educación y reeducación en el área de motricidad fina en los niños se debe a: la falta de tiempo para enseñar y corregir esta dificultad, la no colaboración de los padres de familia, y una inadecuada planificación de ejercicios; todo esto, conllevan a que no se realice actividades para que los niños pueda aprender de manera correcta, que repercute directamente en el infante cuando inicia sus primeros pasos para el uso del lápiz y el dibujo de letras.

Al ser procesada la información, se establece que los niños al momento de ingresar a primero de básica no lo hacen con motricidad fina acorde a su edad, lo cual pasa desapercibido y no se trabaja lo suficiente como para que exista una nivelación acorde; asimismo se va adquiriendo un mal hábito en la formación de la pinza, con notables consecuencias en años superiores de escolaridad.

Asimismo, se observa un alto porcentaje de escolares con un bajo nivel en la motricidad fina, adquirido desde su hogar en los primeros años de vida

y/o en la deficiente o escasa práctica de actividades escolares. Otro aspecto relevante que lleva a los chicos a esta dificultad es la falta de interés y apoyo por parte de sus padres; mientras que las maestras se ven limitadas por el número de alumnos a quienes enseñan.

Por lo mencionado con anterioridad, hemos creído necesario elaborar un Programa de Educación en Motricidad Fina donde a través del Juego el niño puede adquirir movimientos finos y ejercitar sus dedos con la finalidad de que desarrolle y eduque sus manos disfrutando al aprender.

2.6. Conclusiones.

La aplicación de las pruebas los niños, llevó a un diagnóstico que permitió visualizar de manera concreta la dificultad de cada uno, teniendo los resultados en cuanto a su coordinación óculo-manual, lateralidad y desarrollo de los movimientos finos de acuerdo a sus habilidades adquiridas durante sus primeros años de vida.

En la aplicación de cada una de las pruebas, los niños respondieron con curiosidad e interés lo que contribuyó a un trabajo coordinado y eficaz en las diferentes actividades realizadas.

De manera general se pudo observar que poseen varias dificultades en la pinza, lo cual obstaculiza el aprendizaje y uso adecuado del lápiz en este primero de básica.

En cuanto a las educadoras se conoció un gran inconveniente viene a ser el excesivo número de estudiantes que limita la calidad de tiempo, trabajo y la poca ejercitación a los estudiantes; además de existir falta de colaboración por parte de los niños y padres de familia, en su mayoría.

3. PROGRAMA DE EDUCACIÓN DE MOTRICIDAD FINA

3.1. Introducción

El Programa de Educación de Motricidad Fina contiene dos partes; los Aspectos Teóricos y los Juegos para el desarrollo motriz.

Dentro de los aspectos teóricos encontramos la base científica sobre la cual se asienta la propuesta, conjuntamente con una serie de ejercicios para cada tema.

Los juegos están clasificados en dos categorías: los juegos de relajación para conseguir una predisposición por parte del estudiante y, los juegos para el desarrollo motriz fino en base a dos parámetros: el nivel de complejidad a utilizarse y el tiempo de ejecución; así, el nivel I pretende abordar juegos de amplios movimientos motrices finos con menor esfuerzo, cuya aplicación varía entre 30 minutos promedio; a comparación del nivel II que es el medio; y, se finaliza con el III nivel que requiere un tiempo de 60 minutos, además de mejor esfuerzo motriz y mayor desarrollo cognitivo. Se suma a ello, una actividad de refuerzo para consolidar el aprendizaje adquirido.

Luego, en la práctica propiamente dicha, se aplicará la Guía elaborada, para posteriormente continuar con su análisis y presentación de los resultados.

Cabe recalcar que para alcanzar los objetivos propuestos dentro de nuestro estudio, hemos de considerar solamente la Coordinación Gestual y la Coordinación Viso-manual, puesto que ellos repercuten directamente en el aprendizaje de la educación para la escritura.

3.2. Justificación e Importancia

Los niños durante los primeros años de vida, tienen nociones que no son guiadas científicamente, sino, su aprendizaje es acorde a las circunstancias y experiencias que han vivido hasta el momento. Por ello, se propone una Guía Práctica, que contiene material científico y la descripción de los juegos que ayudarán y nivelarán aquellos conocimientos naturales con anterioridad.

Con una educación en motricidad fina, no sólo se pretende nivelar los conocimientos adquiridos, sino colateralmente poder llenar esos vacíos que a lo largo de su desarrollo no han alcanzado, logrando que los niños estén al mismo nivel de predisposición para aprendizajes siguientes, dentro de su escolaridad.

3.3. Guía Práctica

Para la elaboración del programa metodológico se consideran temas relacionados con la motricidad fina y su educación, entre ellos tenemos: Psicomotricidad, Motricidad Fina propiamente dicha, Relajación, Respiración y el Juego. Luego, se tomará exclusivamente a la Coordinación Gestual y a la Coordinación Viso-Manual.

A continuación puntualizamos cada uno de estos aspectos:

3.3.1 Psicomotricidad

La Psicomotricidad manifiesta la importancia del movimiento para conseguir la madurez psicofísica de la persona; así para Pic yVayer: "La educación psicomotriz es una acción psicológica que utiliza los medios de educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño".

La Psicomotricidad se clasifica en dos grandes categorías: la motricidad gruesa y la motricidad fina; ésta última, es la que incidirá directamente en el uso adecuado del lápiz para cualquier trazo, es decir, para la adecuada pinza. Por este motivo se considera a la Coordinación Gestual y a la Coordinación Viso-Manual el punto de partida en nuestra tesis.

Seguidamente se detallan estos temas:

3.3.2 Coordinación Motriz Fina

Para entender la importancia de la motricidad fina en primera instancia entendemos que ella "Es la capacidad para utilizar los pequeños músculos como resultado del desarrollo de los mismos para realizar movimientos muy específicos" Jiménez, 85.

Se apoya y se relaciona íntimamente con la coordinación sensorio-motriz consistente en movimientos amplios de distintos segmentos corporales controlados por la vista; se trata de movimientos de la pierna, el brazo, las manos, los pies, etc., que suponen precisión y coordinación para lograrlos. En la mayoría de las acciones el movimiento del cuerpo y la coordinación viso-motriz se tienen que ajustar constantemente a un objeto externo; por ejemplo, correr y esquivar obstáculos, rebotar una pelota, escribir con un lápiz, lanzar un objeto contra otro en movimiento, etc. Zapata., 44. La coordinación motriz fina incluye:

Coordinación Viso-Manual

Nos señala que "es la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objeto de realizar una tarea o actividad". Jiménez, 97.

Para lograr una coordinación manual, el niño necesita el uso adecuado y suficiente de: la muñeca, el antebrazo y el brazo, más tarde y luego de su total dominio podrá iniciar el aprendizaje de la escritura.

Durante la edad escolar se debe prestar atención al desarrollo de la coordinación ojo-mano puesto que de ella dependerá el aprendizaje de la escritura. Proaño., 22.

Con el fin de facilitar la coordinación viso-manual se plantean ejercicios como:

- Percibir la forma, el tamaño, la textura y los movimientos de mano y dedos.
- Arrugar papeles y otros materiales de distinta textura. Sostenerlos dentro de la mano mientras se abre y cierra alternadamente.
- Rasgar papeles de distinta textura en tiras cada vez más delgadas.
- Recortar siluetas de diferente forma.
- Perforar tipos de contornos heterogéneos.
- Moldear con harina, arcilla, plastilina, etc.
- Pintar con brochas y pinceles en planos cada vez más pequeños.
- Ensartar objetos de tamaño progresivamente pequeños: fideos, botones, mullos.
- Ejercitar actividades cotidianas que requieren movimientos finos: gotear, enhebrar, amasar, amarrar, abotonar, desabotonar, abrochar y desabrochar, anudar y desanudar, clavar y desclavar, tapar y destapar, atornillar y desatornillar, rallar, pelar frutas, coser, bordar, etc. Rodas., 95.

3.3.4 Coordinación Gestual

La coordinación de tipo gestual "Hace referencia al dominio de las manos, en forma parcial con el dominio independiente y coordinado de cada segmento, así como del dominio general y el dominio del tono muscular." Proaño., 22.

Además del dominio global de la mano se necesita el dominio de cada una de las partes: los dedos y el conjunto de todos ellos.

En el niño, una mano ayudará a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar aumentar acciones y un poco más de precisión.

Para su ejercitación se proponen estas actividades:

- Formar ritmos con golpes al pupitre.
- Con palmas unidas abrir y cerrar los dedos.
- Juego de pelota.
- Estirar el elástico.
- Enrollar la pelota de hilo.
- Imitar tocar una trompeta.
- Rodar objetos con los dedos.

3.3.5 Relajación

Al referirnos a ella se señala que "La relajación es esa sensación de descanso o reposo que nuestro cuerpo posee cuando no existe ninguna clase de tensión y nuestra mente se libera del estrés, la ansiedad o de preocupación." Jiménez., 49.

Tiende a facilitar la realización de tareas reduciendo las tensiones, colaboran muy eficazmente en el sostenimiento del equilibrio personal y la disponibilidad mental, además ayuda a reducir y en muchos casos a suprimir los movimientos involuntarios y favorece el control muscular, el conocimiento y conciencia del propio cuerpo.

Existen dos tipos de de relajación:

1. **Relajación global:** Pretende alcanzar el relajamiento simultáneo de todas las partes del cuerpo.
2. **La relajación segmentaria:** Consiste en la adquisición y consciencia de las sensaciones de tensión y distensión perfectamente localizadas en una o varias partes del cuerpo. Este tipo de relajación es especialmente indicado para el aprendizaje de la escritura, pues mediante ella se logrará la independización de los miembros superiores: hombro, brazo, muñeca, mano-dedos, condición indispensable para todo ejercicio de coordinación y, como es obvia, para el trazado de la grafía.

Entre las actividades de relajación tenemos:

- Abrir y cerrar las manos.
- Flexionar las muñecas hacia atrás mirando a techo con las puntas de los dedos.
- Flexionar la muñeca derecha y luego la izquierda hacia arriba, de modo que el piño mire hacia arriba.
- Dejar las manos al suelo y sentir el descanso en esos músculos. (manos y dedos).
- Movimiento libres de los brazos.
- Saludar con la mano a todos los niños.
- Colocar las palmas hacia arriba.
- Colocar una mano palma-abajo.
- Hacer la mano puño y con el dedo señalar cada dedo.
- Flexionar y extender el brazo sobre el pecho
- Manos sobre la mesa y dar golpes.
- Manos en el suelo soltar y apretar.
- Brazos horizontales, brazos muertos.
- Codos sobre la mesa y mano cerradas, rotación de manos y dedos.
- Cerrar las manos y abrir los dedos.

- Dedos juntos, movimientos libres de dedos.
- Brazos horizontales y manos juntas movimiento de brazos y manos de arriba hacia abajo.
- Mano cerrada y con el dedo índice indicar cada dedo.
- Manos cerradas y sacar cada uno de los dedos.
- Sujetar el brazo extendido con la otra mano.
- Palmas hacia delante- palma hacia atrás. Jiménez, Jiménez., 47-50.

3.3.6 Respiración

La respiración es entendida como “La asimilación del aire y su expiración para mantener las funciones vitales”. Es por consiguiente, una función vital del organismo que se desarrolla en dos momentos:

El de la inspiración, como el tiempo durante el cual el aire penetra a través de las fosas nasales de modo regular y rítmico pasando a los pulmones; y el de la expiración, como el momento en el que el aire emerge de los pulmones y es expulsado por la vía bucal o nasal.

Así tenemos los siguientes ejercicios:

- Tocarse la boca y comprobar cómo por ella se expulsa aire soplando en la cara de un compañero.
- Inflar globos.
- Pasar el aire con la boca cerrada e hinchar las mejillas.
- Respirar profundamente y botar el aire en tres tiempos.
- Inspirar y expirar el aire por la nariz tapándose un agujero con el dedo índice.
- Soplar y sentir el aire, del compañero, en la mano.
- Hinchar las mejillas y expulsar el aire.
- Expulsar el aire por un orificio de la nariz.
- Soplar bolitas de espuma flex.
- Imitar el tocar la flauta. Jiménez, Jiménez., 37-38.

3.3.7 El Juego

Un concepto científico del juego indica que "es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma". Russel, www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf.17h20/11/Dic/09.

Este concepto nos indica que el juego trae consigo momentos de esparcimiento y placer, cuya finalidad legítima es esa misma, la de entretenimiento y diversión.

El juego se constituye en un medio para el desarrollo del niño y sus diferentes formas de expresión artística, así como para su aprendizaje. En él se encuentran las tres nociones fundamentales que condiciona el desarrollo del niño: la noción del esquema corporal, del objeto y de los demás, conjuntamente que se reconoce al juego como hecho central del aprendizaje y generador de la adaptación social. Proaño, 55. Se proponen juegos con fines educativos y tomando en cuenta el aprendizaje de las diferentes nociones.

Tenemos juegos como:

- Páreme la mano, usando dibujos.
- Macateta.
- Juego de canicas.
- Casitas de barajas.
- Botear la pelota.
- Tocar la flauta.
- Imitación de animales. Huiracocha, Huiracocha., 13.

3.3.2 Aplicación de los Juegos

Introducción

Los juegos serán clasificados en dos partes:

A. Juegos de Relajación

Con los cuales se pretende alcanzar un ambiente tranquilo y eficaz para el trabajo posterior.

B. Juegos para el desarrollo de la Motricidad Fina

Estos están dispuestos acorde a su nivel de complejidad, de esta forma:

Nivel 1: Son juegos de movimientos finos de mayor amplitud y corta duración.

Nivel 2: Son juegos de movimientos finos de amplitud media y duración promedio de treinta minutos.

Nivel 3: Son juegos de movimientos finos de mayor precisión y duración.

I PARTE

JUEGOS DE RELAJACIÓN

Los juegos de relajación a más de ser motivo de entretenimiento en los niños, procuran crear un ambiente que facilite la realización de posteriores actividades, mediante la reducción de tensiones y supresión de movimientos involuntarios, alcanzando la conciencia del propio cuerpo.

Es por ello que, a continuación se describen una serie de juegos a emplearse según el criterio del educador: antes de ejercer cualquier actividad o en sesiones para lograr la normalización en los niños.

JUEGO N°1

“La Vela”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio y libre de ruido.

Procedimiento:

Los niños se distribuyen en la sala de clases, en posición de firmes. Se procura que haya poca luz para captar mayor atención.

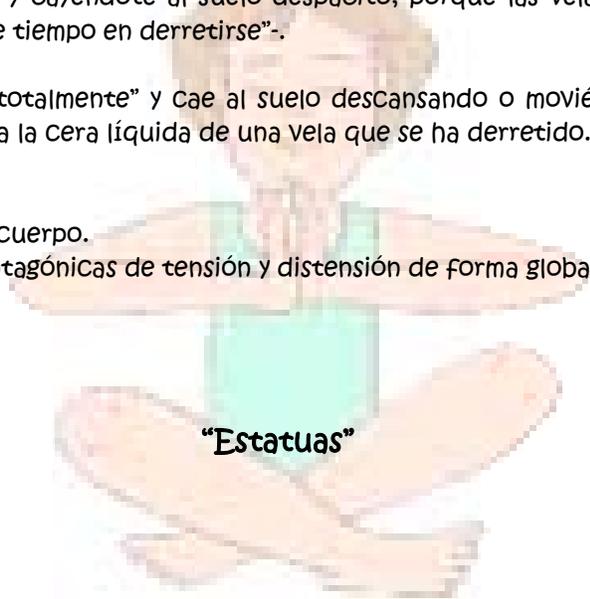
La consigna es la siguiente:

- “Tú eres una vela”. “Las velas son duras y tú debes procurar ponerte muy tieso, apretando fuerte los brazos contra el cuerpo y estirando todo lo que puedas hacia el techo para que seas como las velas”-.
- Cuando el niño ha logrado un estado de tensión, durante corto tiempo, se le insita a derretirse. -“te vas a derretir como lo hacen las velas, aflojando poco a poco el cuerpo y cayéndote al suelo despacito, porque las velas cuando arden tarden bastante tiempo en derretirse”-.

El niño se derrite totalmente” y cae al suelo descansando o moviéndose de forma lenta “como si fuera la cera líquida de una vela que se ha derretido.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Sensaciones antagónicas de tensión y distensión de forma global.



JUEGO N°2

“Estatuas”

Recursos:

- ⊙ Patio grande.
- ⊙ Pito.

Procedimiento:

Se pide a los niños que caminen siguiendo el ritmo de las palmas de la maestra y cuando la maestra pite los niños se inmovilizan. En ese momento se introduce órdenes para pedirles diferentes grados de tensión muscular “quédense como una estatua de hierro bien duro”, “quédense como una estatua de plástico”, “quédense como una estatua de trapo, bien sueltos”. El niño que mayor tiempo permanezca inmóvil será el campeón.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Movimiento de las manos.

JUEGO N°3

“Las Marionetas”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio y libre de ruido.

Procedimiento:

Pedirles a los niños que se imaginen que se han convertido en marionetas dirigidas a través de hilos. Se les pide que tomen un grado de rigidez muscular a través de la siguiente imagen: “ahora que las marionetas tienen hilos muy tensos, deben caminar en la punta de los pies, con los brazos tiosos a lo largo del cuerpo”. A la señal “se sueltan los hilos” los niños tienen que flexionar el tronco; la cabeza y los brazos adquieren un movimiento pendular. Así se combinan los cambios de tensión muscular con la imagen de los hilos están sueltos y tensos.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Estado progresivo de sedación y distinción.

JUEGO N°4

“Barra de Hielo”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio y libre de ruido.
- ⊙ Humanos.

Procedimiento:

Se divide a los niños en dos grupos, cada niño deberá colocarse en fila con un espacio entre niño y niño de un metro.

El niño de pie y tras indicarle que adquiera una posición rígida poco a poco se le va diciendo “afloja tu musculatura y derrítete como una barra de hielo expuesta al sol”, hasta quedar en posición tumbada sobre el suelo. El niño que mejor exprese la consigna será el ganador.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.



JUEGO N°5

“Mono Porfiado”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio.
- ⊙ Grabadora.
- ⊙ Cd musical.

Procedimiento:

Se pide a los niños que se coloquen por toda la sala de clase, de manera que no se choquen o golpeen. El niño, de pie, con el cuerpo inclinado hacia delante, dejando los brazos sueltos, realiza movimientos de balanceo de los brazos hacia delante y hacia atrás, mientras suena la música. Cuando la melodía se detenga los niños deberán parar y erguir su cuerpo de modo que adquieran la posición de firmes. Se irá eliminando a quienes no estén en la posición correcta, hasta tener el vencedor.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Ejercita la capacidad de control o “freno”.



JUEGO N° 6

“Agujas de Reloj”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio y libre de ruido.
- ⊙ Música rítmica.
- ⊙ Grabadora.

Procedimiento:

Colocar a los niños contra la pared (niño con la espalda pegada en la pared), y se les pide que muevan los brazos en sentido lateral; es decir siguiendo las “agujas del reloj”. Tienen que marcar la hora que está indicada en una hoja pegada encima del niño (en el pizarrón). Quien mejor tiempo logre será considerado e triunfador.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Estado progresivo de sedación y distinción.

JUEGO Nº 7

“Los Pajaritos”

Recursos:

- ☉ Espacio amplio.
- ☉ Humanos.
- ☉ Pito.

Procedimiento:

Los niños deben colocarse por todo el patio unos separados de otros para no golpearse. La maestra indica: “describan círculos con ambos brazos al lado del cuerpo”. Este movimiento se hará de adelante hacia atrás y dejando caer los brazos al lado del cuerpo. Con el pito, los niños deberán flexionar un poco las rodillas y mantenerse en esta posición (sin olvidar el movimiento de los brazos) hasta la nueva orden. El niño que no consiga el objetivo irá sentándose en el lugar donde está y simulando ser un huevo.

Beneficios:

- ☉ Relajación del cuerpo.
- ☉ Movimiento de brazos y manos.



JUEGO Nº 8

“Pelotas Mágicas”

Recursos:

- ☉ Sala de clases.
- ☉ Pelotas semimacizas (3 a 4 cm.)
- ☉ Sillas que no tengan brazos.

Procedimiento:

Los niños sentados, se les entrega dos pelotas a cada uno, la educadora indica con la mano de su preferencia “oprimir y aflojar”, mientras que con la otra mano va a mantenerla oprimida a manera de puño. Se realiza con la otra mano lo mismo. El niño que se equivoque menos será el ganador.

Beneficios:

- ☉ Relajación de manos y dedos.
- ☉ Posición correcta para sentarse.

JUEGO Nº 9

“Saco de Piedras”

Recursos:

- ⊙ Espacio amplio y libre de ruido.
- ⊙ Música rítmica.
- ⊙ Grabadora.
- ⊙ Pelota medicinal

Procedimiento:

Los niños deben estar acostados en el suelo, en posición de decúbito-dorsal (mirando hacia el techo). Cuando el niño este en el suelo, debe sujetar la pelota entre el pecho y las manos. La maestra dice “voy a meter en cada saco algunas piedras” (niños), el niño va extendiendo su cuerpo y va comprimiendo el balón contra su cuerpo, en cinco tiempos. El esfuerzo que le supone la opresión del balón le hace crear progresivamente un estado de tensión. Posteriormente, se empiezan a “retirar las piedras” o lo que es igual a distendir el cuerpo del niño. Para ello se va sugiriendo al niño que vaya aflojando el cuerpo y que no oprima el balón tan fuerte.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del cuerpo.
- ⊙ Estado progresivo de sedación y distinción.



JUEGO Nº 10

“Las Avispas”

Recursos:

- ⊙ Sala de Clases.
- ⊙ Niños.

Procedimiento:

Se forman grupos de 6 niños, cada niño debe unir sus dedos de manera que no se despeguen, un niño coloca su mano en la mesa que será la base para la “Casa de las avispas” niño por niño coloca sus puños, uno arriba del otro, formando una torre de puños, cuando estén listos todos los grupos en esta posición, la maestra cuenta 3 y los niños mueven sus manos todos juntos, el grupo que trabaje mejor será el ganador.

Beneficios:

- ⊙ Relajación del brazo-antebrazo y hombros.
- ⊙ Movimiento de manos y dedos.

JUEGO N° 11

“Orejas de Conejo”

Recursos:

- ☉ Sala de Clases.
- ☉ Sillas.

Procedimiento:

Se forman parejas de niño, en los puestos y sentados de manera correcta, la maestra dará la siguiente indicación: “alargar el dedo índice y corazón manteniéndolos juntos y estirados con firmeza” (descansar 4 segundos), “colocar el extremo del anular y del meñique sobre la extremidad del pulgar” (descansar 4 segundos), “separar el dedo índice y el corazón” se realiza este movimiento con la mano de preferencia. La pareja que lo realice correctamente será premiada.

Beneficios:

- ☉ Relajación del brazo-antebrazo y hombros.
- ☉ Movimiento de manos y dedos.



JUEGO N° 12

“Manos y Manos”

Recursos:

- ☉ Sala de Clases.

Procedimiento:

Formar parejas, estando de pie y en 2 tiempos los niños escuchan a la maestra y realizan estos movimientos: “manos abiertas, dedos estirados, palmas hacia adelante”, (descanso de la mano de 3 segundos), “una mano abierta, palmas abiertas y la otra mano con el puño cerrado” (descanso de la mano 3 segundos). “manos abiertas, dedos estirados; una palma hacia adelante y la otra mano con el dorso hacia atrás”. Se observa a cada niño para que realice de manera correcta, la pareja que lo haga bien se le dará un premio.

Beneficios:

- ☉ Relajación del brazo-antebrazo y hombros.
- ☉ Coordinación global.

JUEGO Nº 13

“Mimos”

Recursos:

- ☉ Sala de Clases.
- ☉ Niños.

Procedimiento:

Se forman grupos de de 6 niños, cada uno de los niños deberán estirar su manos y dedos esperando las indicaciones de la maestra; la consigna es la siguiente: “niños con las manos y dedos van a imitar”, como “araña el tigre”, luego como “se amasa el pan”, “peinarse”, “hacer volar una paloma”, “saludar a nuestro compañero”.

Beneficios:

- ☉ Relajación del brazo-antebrazo y hombros.
- ☉ Coordinación global.
- ☉ Movimiento de manos y dedos.



JUEGO Nº 14

Recursos:

- ☉ Sala de Clases.
- ☉ Música.
- ☉ Grabadora.
- ☉ Pupitre

Procedimiento:

Cada niño de pie colocando su mano en posición vertical asentada, sobre el pupitre, con su dedo corazón. Cuando todos los niños estén en posición correcta, se escucha la música y la maestra dice “bailen” y las manos de los niños empiezan a dar diferentes movimientos, finalmente cuando escuchen “paren” las manos se quedan quietas. La mano que mejor baile gana.

Beneficios:

- ☉ Relajación del brazo-antebrazo y hombros.
- ☉ Movimientos finos de los dedos.
- ☉ Tensión y distensión de la mano

JUEGO Nº 15

“Sapito Sapón”

Recursos:

- ☉ Patio grande.
- ☉ Pito.

Procedimiento:

Se pide a los niños que caminen por todo el patio. En el momento que la maestra pite los niños deberán buscar su pareja preferible que se unan y se colocan uno frente al otro. Luego deben tomarse de las manos, para que el uno sea la mamá y el otro el hijo. La consigna es la siguiente: “mamita vamos al río”, “haber a mi papito”, “que me ha traído un “helado”, cuando la maestra diga estas frases los niños deben saltar de manera que se intercambien de puesto. La pareja que no se suelte de las manos será la ganadora.

Beneficios:

- ☉ Relajación del cuerpo.
- ☉ Movimiento de las manos.



JUEGO Nº 16

“Pares o Nones”

Recursos:

- ☉ Patio grande.

Procedimiento:

Se pide a los niños que se dispersen; es decir, que caminen por todo el patio, cuando la maestra cuente tres, los niños se colocan en parejas, a su vez esconden sus manos detrás de su espalda. La consigna es contar: “uno, dos, tres”, los jugadores han de mostrar un número determinado de dedos, se suman los dedos de las cuatro manos, y será el ganador si cualquiera de los niños coincide con el indicado por la maestra.

Beneficios:

- ☉ Movimiento de las manos y dedos.
- ☉ Relajación del cuerpo.

JUEGO Nº 17

“El Espejo”

Recursos:

- ☉ Patio grande.
- ☉ Ayudante.

Procedimiento:

Se coloca a todos los niños en una hilera de manera que puedan observar al educador, los pequeños van a simular que son unos espejos y están en un almacén de espejos y una de las maestras va hacer de vendedor la consigna es la siguiente: la maestra pregunta “¿Tiene un buen espejo?”, y todos responden “¡Usted lo escogerá!”.

La educadora empieza a realizar diferentes gestos como: manos en la cabeza, en la cintura, sentarse, doblar el tronco, marchar, saludar, quedarse inmóviles. (Todos los movimientos dependerán de la Creatividad de la maestra)

Beneficios:

- ☉ Relajación del cuerpo.
- ☉ Movimiento de todo el cuerpo.
- ☉ Tensión y distensión del cuerpo.



JUEGO Nº 18

Recursos:

- ☉ Patio grande.
- ☉ Pito

Procedimiento:

Se coloca a los niños en dos filas una frente de otra, a una distancia de 5cm para que no se golpeen. Se les pide a los niños que cuando pite la maestra todos deberán acostarse en el suelo poco a poco, la consigna es la siguiente: cuando la maestra pite los niños van a simular que son unos pescaditos y van empezar a moverse se les puede pedir que recuerden como son las olas del mar para que se muevan cuando la maestra pite nuevamente tendrán que para. El niño que mejor haga como pesadito será el ganador.

Beneficios:

- ☉ Relajación del cuerpo.
- ☉ Tensión y distensión del cuerpo.

JUEGO Nº 19

“Canguros y Osos”

Recursos:

- ☉ Patio grande.

Procedimiento:

Los niños se colocan en línea recta, uno a lado del otro, la mitad de los niños serán “CANGUROS” y la otra mitad “OSOS” se intercambiarán uno a otro, cuando cuente tres la educadora caminarán “osos y canguros”. La consigna es la siguiente: “salten canguros”, “sentados osos”, “parados canguros”, “acostados canguros”, “osos dormidos”, “canguros bailarines”.

El ganador será el niño que no se equivoque.

Beneficios:

- ☉ Relajación del cuerpo.
- ☉ Movimiento de brazos manos y dedos.
- ☉ Tensión y distinción.

JUEGO Nº 20

“El Robot sin Pilas”

Recursos:

- ☉ Patio.
- ☉ Niños.

Procedimiento:

Se pide a todos los niños que caminen por el patio, mientras el educador va expresando que todos son unos robots y tienen que desplazarse, lentamente en distintas direcciones. Al principio todos son robots con pilas nuevas, pero según van caminando y corriendo se van desgastando poco a poco. La educadora irá diciendo la consigna que es la siguiente: “¡se están agotando las pilas de los brazos!”, (Tendrán los niños que moverlos lentos), “¡se están agotando las pilas de las piernas!”, “se están agotando las pilas de la cabeza” luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Finalmente el niño o el grupo que lo haga mejor será el ganador.

Beneficios:

- ☉ Relajación de todo el cuerpo.
- ☉ Tensión y destinción de los músculos.

JUEGO Nº 21

“Muñecos de Nieve”

Recursos:

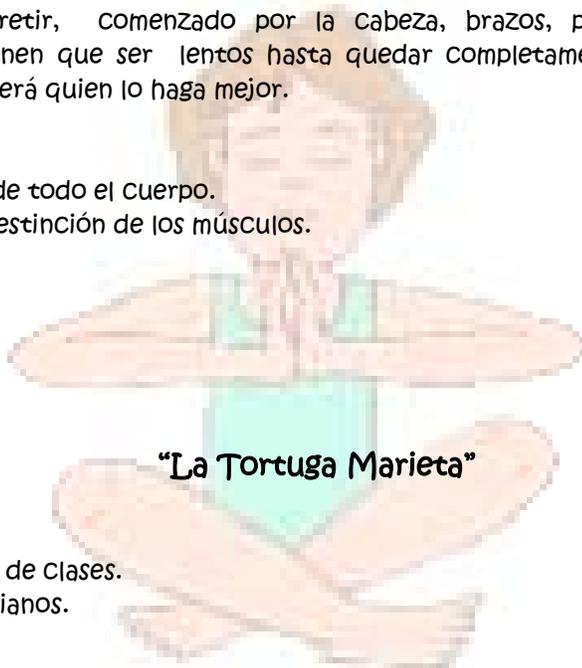
- ☉ Patio.
- ☉ Niños.
- ☉ Bufanda.
- ☉ Gorro.
- ☉ Guantes.

Procedimiento:

Se coloca a los niños en grupos de 6 cada uno, tres de los niños van a vestir a los otros niños de su mismo grupo poniéndoles su gorro, guantes y la bufanda, cuando estén listos los muñecos de nieve, van hacer llevados al sol y poco a poco se van a empezar a derretir, comenzado por la cabeza, brazos, piernas todos estos movimientos tienen que ser lentos hasta quedar completamente en el suelo. El grupo ganador será quien lo haga mejor.

Beneficios:

- ☉ Relajación de todo el cuerpo.
- ☉ Tensión y destinción de los músculos.



JUEGO Nº 22

“La Tortuga Marieta”

Recursos:

- ☉ Patio o sala de clases.
- ☉ Globos medianos.
- ☉ Niños.

Procedimiento:

Los niños se tendrán que colocar en fila y se pasarán los globos unos a otros cuando haya llegado al último niño tendrá que reventarlo utilizando las manos, piernas o sentando se en el globo, luego la maestra tendrá que lanzar los globos restantes para que los niños cogen y empiezan a jugar fútbol. La fila que haya reventado el mayor número de globos será el ganador.

Beneficios:

- ☉ Relajación de todo el cuerpo.
- ☉ Movimientos de manos y brazos.
- ☉ Movimientos de pies.

JuEGO N° 23

“Los Conductores”

Recursos:

- ☉ Patio.
- ☉ Niños.
- ☉ Balón o pelota de plástico.
- ☉ Pito.
- ☉ Aro de básquet.

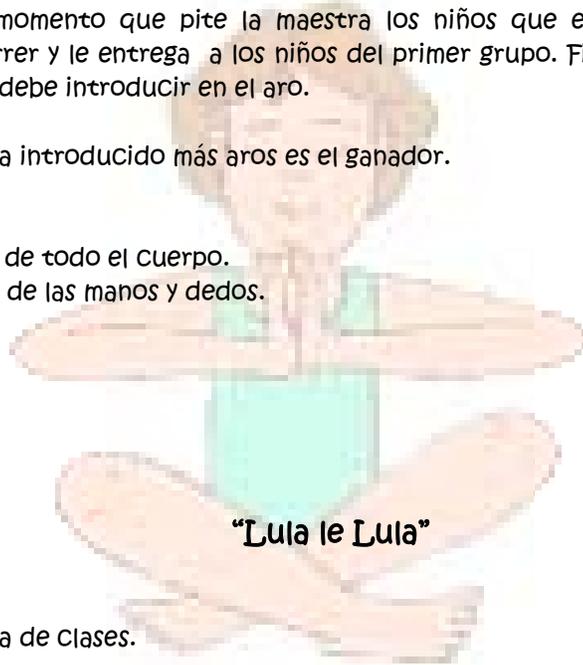
Procedimiento:

Los niños se colocan en el centro del patio y se los divide en dos grupos: el primer grupo se coloca al extremo del otro, el segundo grupo se encuentra cada uno con la pelota, en el momento que pite la maestra los niños que están con las pelotas empiezan a correr y le entrega a los niños del primer grupo. Finalmente el niño que tiene la pelota debe introducir en el aro.

La fila que haya introducido más aros es el ganador.

Beneficios:

- ☉ Relajación de todo el cuerpo.
- ☉ Movientes de las manos y dedos.



JUEGO N° 24

“Lula le Lula”

Recursos:

- ☉ Patio o sala de clases.
- ☉ Música.

Procedimiento:

Los niños se colocan en círculo, al compás de la música van dando vueltas cogidos de las manos siguiendo el sentido de las agujas del reloj, luego para la música y se cambia de posición, ahora se cogerán los codos con las manos y seguirán bailando, luego se para la música y se cogerán de la cintura formando un tren, se para la música y tendrán que formar el círculo.

Ganara el niño que haya realizado todos los ejercicios.

Beneficios:

- ☉ Relajación de todo el cuerpo.
- ☉ Movimiento de las manos.

Juego Nº 25

“Pipiripigallo”

Recursos:

- ☉ Humanos

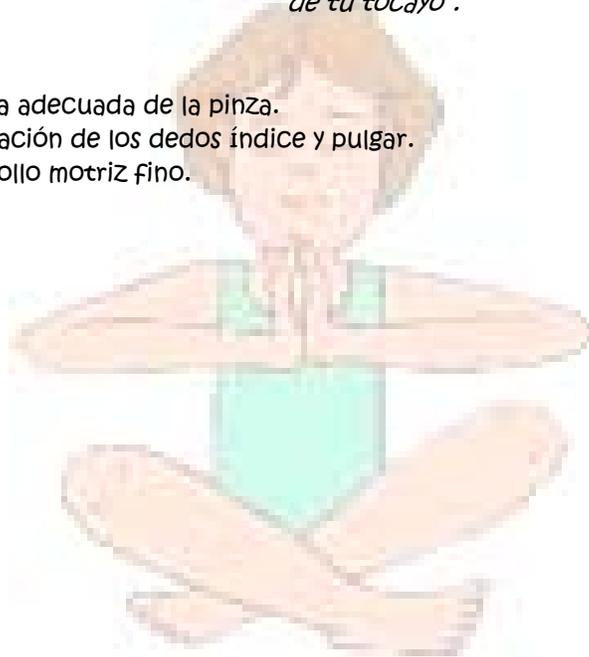
Procedimiento:

Los niños extienden la mano plana y horizontal y van pellizcando el dorso unas sobre otras. Van cantando y haciendo un movimiento hacia arriba y abajo sin aflojar mientras dicen:

*“Pipirigallo
monta a caballo
con las espuelas
de tu tocayo”.*

Beneficios:

- ☉ Postura adecuada de la pinza.
- ☉ Ejercitación de los dedos índice y pulgar.
- ☉ Desarrollo motriz fino.



II PARTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

Los juegos para el desarrollo de la motricidad fina permiten la adquisición de habilidades que van desde los movimientos más simples en: hombros, antebrazo, brazo y muñeca; a los más complejos, en el que interviene la mano y cada uno de los dedos en movimientos conjuntos y aislados.

A continuación se citan los juegos de acuerdo al nivel de complejidad y el tiempo a emplearse.

NIVEL I

JUEGO Nº 26

“Tiro al Blanco”

Recursos:

- ☉ 2 planchas de espuma flex 50 x 50.
- ☉ 2 dardos o pelotas de goma.
- ☉ Marcador rojo punta gruesa.
- ☉ Pito para la maestra

Procedimiento:

En las planchas de espuma flex, la maestra debe dibujar varios círculos con el marcador rojo, desde el más pequeño al más grande, se forman dos filas de niños, se coloca las tablas en la pared del salón de Clases, cada niño debe lanzar el dardo cuando escuche el pito. El equipo que más se haya acercado al centro será premiado.

Actividad de Refuerzo:

Utilizar una pelota saltarina para cada niño y botearla por un lapso de cinco minutos.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Movimiento de brazo, mano y dedos.
- ☉ Coordinación visomotriz.

JUEGO Nº 27

“El Burro”

Recursos:

- ☉ Naipes de dibujos.

Procedimiento:

Se forman grupos de 6 niños, se reparten cinco barajas, con la numeración del uno al diez, para cada uno, además de colocar una en el centro de la mesa: el niño debe poner sobre ella, y en forma ordenada, una baraja de igual color que la indicada en el centro; si su denominación es mayor podrá ser quien lance a conveniencia la próxima baraja. Si no tiene la baraja que se indica deberá pedir al banco. El niño que se quede sin barajas será el vencedor.

Actividad de Refuerzo

Usando las mismas barajas incentive a los niños para que las coloquen hagan Casitas con el uso de dos cartas unidas un sus bordes.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la flexibilidad y soltura de los gestos.
- ☉ Coordinación de las dos manos.
- ☉ Discriminación visual
- ☉ Integración grupal.
- ☉ Sentido de cooperación

JUEGO Nº 28

“Fiesta de Globos”

Recursos:

- ☉ Bombas pequeñas de colores.
- ☉ Aguja roma.
- ☉ Funda industrial.

Procedimiento:

Colocar las bombas en una funda industrial, amarrar y colocar en una esquina del salón de clases. A la orden y formando cuatro grupos, cada niño debe esperar su turno para coger la aguja utilizando los dedos: pulgar, índice y corazón, y reventar las bombas. Incentivar a que el trabajo sea rápido y organizado.

NOTA: Puede trabajarse de manera individual dependiendo del material que se disponga.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño una hoja prediseñada para que punce acorde las indicaciones del tutor: dentro, fuera, sobre, cerca, lejos, arriba, etc.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Desarrolla movilidad de la mano.
- ☉ Coordinación vis-manual

JUEGO Nº 29

“Piedra, Papel o Tijera”

Recursos:

- ☉ Humanos

Procedimiento:

Los niños deben formar parejas y colocarse uno frente al otro. A la cuenta de tres, simultáneamente, deberán sacar su mano indicando: piedra con un puño, papel con la mano extendida y abierta, y tijera con los dedos: índice y medio abiertos. Para saber quién es el ganador se considera que: piedra gana a tijeras, tijeras a papel y papel a piedra. Se puede establecer que dos de tres indican al triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Con las manitas hacer que imiten posiciones para formar un pajarito, perrito, pelota, etc. Utilice su imaginación.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Estimulación cognitiva.
- ☉ Estimulación perceptual.

JUEGO N° 30**“Los Bolos”****Recursos:**

- ☉ Botellas de plástico medianas (8).
- ☉ Pelota mediana de plástico.
- ☉ Cinta brillante (para adornar las botellas).

Procedimiento:

Formar dos grupos, colocar las botellas a dos metros de los niños. Cuando las botellas estén colocadas de una manera pareja, lanzar la pelota y derrumbar las botellas. Gritar “chuza” cuando todas las botellas han sido derribadas, repetir el ejercicio con cada niño, premiar al equipo ganador.

Actividad de Refuerzo:

Coloque goma en los dedos índice y pulgar de la mano con que escribe cada niño. Incentivar para que los unan y desunan hasta que ya no se peguen sus deditos.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Amplía el control de movimiento en el espacio.
- ☉ Coordinación viso-manual.

JUEGO N° 31**“El Yoyo”****Recursos:**

- ☉ Yoyo mediano. (de plástico o madera)

- ☉ Pito.
- ☉ Reloj.

Procedimiento:

Formar dos equipos de niños uno frente al otro, entregar a cada uno un yoyo, cuando la maestra de un silbato, el primer grupo empieza a subir y bajar el yoyo, la maestra deberá tomar el tiempo de cada equipo, al terminar el grupo, empezará el segundo de igual manera, el niño que consiga el objetivo hará ganar a su equipo.

Actividad de Refuerzo:

Realizar movimientos de la muñeca de adentro hacia afuera, como ejercicio previo; luego envolver un ovillo de hilo.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Movilidad de la mano.

JUEGO Nº 32

“El Tingue”

Recursos:

- ☉ Bolas de plastilina
- ☉ Tiza.

Procedimiento:

Dibujar en el piso un círculo de 1 metro de diámetro. A una distancia de 10 metros los niños formarán dos filas. Los primeros niños tinguetean la bolita de plastilina cuantas veces sea necesario a fin de que la bola se quede dentro del círculo. El grupo ganador es el que haya conseguido más aciertos.

Actividad de Refuerzo:

Con las bolas de jugar pepo, tinguetearlas lo más lejos posible.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Presión.
- ☉ Agilidad y rapidez.
- ☉ Sentido del orden.
- ☉ Concentración y atención.

JUEGO N° 33

“Zumbambicos”

Recursos:

- ☉ Tapa metálica de bebida.
- ☉ Hilo grueso.

Procedimiento:

Formar parejas, cada niño contará con una tapa traspasada por los dos orificios, con un pedazo de hilo grueso y amarrado en sus puntas. A la señal establecida, tensando el hilo que es entrelazado en los dedos medios de las manos, se hace girar el zumbambico y se acerca al hilo del perteneciente al compañero, tratando de enredarlo y arrancarlo. Gana el que corta el hilo del zumbambico oponente.

Actividad de Refuerzo:

Con la ayuda de un elástico de 10cm de longitud, expandirlo lo más que se pueda. Realizar el ejercicio de tensión para medir: su Zapato, su altura, la altura del compañero, etc.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Presión.
- ☉ Habilidad y movilidad de los dedos.
- ☉ Ejercitación de brazos, antebrazos, muñecas y manos

JUEGO N° 34

“Triqui Traca”

Recursos:

- ☉ Cartulina de 6 x 6 cm..
- ☉ Semillas o fichas medianas.

Procedimiento:

Formar parejas y sentarlos de modo que estén uno en frente del otro. Entregar una cartulina previamente dividida, con marcador en seis partes iguales, a cada pareja. Luego, se reparten 9 fichas (semillas) a cada uno. Los niños deben, a la orden, tomar una a una las fichas lo más rápido posible e ir colocando al centro de cada cuadrado. Ninguna ficha debe ser movilizada sobre la ficha asentada, gana el jugador que se quede con menos fichas.

Actividad de Refuerzo:

En una hoja de papel cuadrículada realizar líneas horizontales, verticales e inclinadas, siguiendo el modelo que indique el profesor en el pizarrón.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Movilidad de la mano.
- ☉ Precisión de los dedos.

JUEGO Nº 35**“Construcción de Torres”****Recursos:**

- ☉ Legos de colores o cubos de madera.

Procedimiento:

Entregamos al niño varios cubos y lo motivamos a que construya una torre, se premia al niño que haya llegado más alto en tres minutos.

Actividad de Refuerzo:

Reproducir figuras utilizando legos. Puede ser torres, trenes, e ir aumentando la complejidad.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Mejora la coordinación mano-dedos.
- ☉ Mejora la comprensión del equilibrio de los objetos en el espacio.
- ☉ Atención, concentración y persistencia.

JUEGO Nº 36**“Enredando Ovillos”****Recursos:**

- ☉ 5 ovillos de lana

Procedimiento:

Amarrar los extremos de la lana a un punto fijo como poste, silla, etc. de modo que quede a la altura de medio metro del suelo y soltar el ovillo hacia fuera a unos seis metros de distancia. Pedir a los niños que se paren frente al ovillo para que a la señal: tomen el ovillo y lo enreden hasta llegar al principio. Se considera ganador al niño que mejor enrede el ovillo y si hay empates se puede considerar el tiempo de logro. Este juego requiere de la participación por turnos de cinco niños en cada jugada.

Actividad de Refuerzo:

Amarre el extremo de 1 metro de hilo en la punta de un palito de helado para que los niños lo envuelvan hasta cubrirlo completamente.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Ejercitación de la muñeca y antebrazo.
- ☉ Coordinación viso-manual.

JUEGO N° 37**“Amarradito”****Recursos:**

- ☉ Zapatos de cordón

Procedimiento:

Formados los niños uno frente al otro y con los cordones desamarrados se les pide que en orden amarren los Zapatos del Compañero. Para determinar el dúo campeón se considera el mejor amarrado.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño una tira de hilo de 20 cm de longitud para que haga cuantos nudos pueda. Estimule para que lo haga rápido.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Velocidad.
- ☉ Mejora la coordinación mano-dedos.
- ☉ Mejora la comprensión del equilibrio de los objetos en el espacio.

JUEGO N° 38**“Olas del Mar”****Recursos:**

- ☉ 4 pliegos de cartulina dibujado un barco con olas de mar
- ☉ Pegamento.
- ☉ Papel de seda de color celeste.

Procedimiento:

Formar cuatro grupos de trabajo, formarlos. Sobre un pupitre colocar hojas de papel de seda de color celeste. A la orden los niños deberán, ordenadamente, rasgar una tira del papel, colocar goma y pegar en donde corresponda acorde a la cartulina pegada a dos metros del lugar de trabajo. Incentive a los niños para obtener un buen trabajo y premie al grupo que considere mejor participación.

Actividad de Refuerzo:

Realice el mismo ejercicio pero de manera individual sobre una hoja de papel bond, tamaño A4.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Desarrollo de la pinza.
- ☉ Atención, concentración y persistencia

JUEGO N° 39**“Vendiendo Chuzos”****Recursos:**

- ☉ Palos de chuzo.
- ☉ Diferentes tipos de carne hechos en fomix.
- ☉ Bandejas.

Procedimiento:

Forme grupos de trabajo alrededor de una mesa o pupitre. Coloque en su centro el material e indique, mientras hace un chuzo de muestra: -Vamos a hacer chuzos, para ello, cogemos una carne de la bandeja, la pinchamos, cogemos la lechuga, el embutido y hacemos lo mismo, finalizamos poniendo sobre la parrilla-. Incentivamos al niño para que ponga su mejor esfuerzo y culminamos con la venta de grupo a grupo de su menú.

Actividad de Refuerzo:

Pinche bolitas de fomix en palillos de dientes. Uno por cada palillo.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación índice-pulgar.
- ☉ Fuerza en los dedos.

JUEGO N° 40**“Juego de Burbujas”****Recursos:**

- ☉ Burbujas o pompas de jabón.

Procedimiento:

El niño debe reventar con su dedo índice, las burbujas que la que la maestra vota.

Actividad de Refuerzo:

Entregue al niño una hoja de papel bond A4 para que con ayuda de pintura dactilar haga huellitas libremente, sobre toda la superficie, con su dedo índice.

Beneficios:

- ⊙ Desarrolla la motricidad fina.
- ⊙ Concentración.

JUEGO Nº 41**“El Obrero”****Recursos:**

- ⊙ Tela panamá de 12 x 12cm.

Procedimiento:

El niño debe deshilar la tela utilizando el dedo pulgar, índice y corazón. Quien logre deshilar mayor cantidad de hilo gana.

Actividad de Refuerzo:

Troce papel periódico y pegue sobre la figura prediseñada en una hoja de papel bond.

Beneficios:

- ⊙ Desarrolla la motricidad fina.
- ⊙ Adecuado uso de la pinza.
- ⊙ Coordinación óculo-manual

JUEGO Nº 42**“Recoge Pinzas”****Recursos:**

- ⊙ Pinzas de colgar ropa plástica.
- ⊙ Palillos para pincho.
- ⊙ Recipiente grande.

Procedimiento:

Colocar en la mesa del niño las pinzas, con el palo de pincho debe recoger las pinzas utilizando los dedos pulgar, índice y corazón cada una de ellas y colocarlas en el recipiente grande.

Actividad de Refuerzo:

Con la ayuda del palillo alce diferentes pesos, puede utilizar argollas, juguetes, material didáctico, etc.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Perfeccionamiento para el uso adecuado de la pinza.

JUEGO Nº 43**“La Macateta”****Recursos:**

- ☉ Macatetas grandes, medianas y pequeñas.
- ☉ Grabadora.
- ☉ Música

Procedimiento:

Al niño se le entrega las tres macatetas de distintos tamaños, cuando escuche la música tiene que hacerla girar, utilizando los dedos pulgar, índice y medio empezando por la grande, mediana y pequeña, el niño que haga bailar las tres macatetas será el ganador y recibirá el premio.

Actividad de Refuerzo:

Utilice el lápiz o bicolor para que sobre una hoja en blanco gire el mismo y reproduzca diferentes señales con su punta.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.

JUEGO Nº 44**“La Perinola”****Recursos:**

- ☉ 5 láminas de cartulina con los animales de la perinola dibujados
- ☉ Perinolas
- ☉ Semillas.

Procedimiento:

Distribuir a los niños en el patio y sentarlos, cada uno contará con una perinola (especie de trompo, con un gráfico en cada lado) y 10 semillas. A la cuenta de tres, la profesora baraja las cartulinas y escoge una al azar, mientras los niños hacen bailar la perinola. Al término se observa qué niño coincide con el que muestra la profesora para ganar una semillita. El niño que tengan más semillas será el triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño una botella pequeña plástica con tapa enroscable para que la abra y cierre. Tomar el tiempo e incentivar para que el niño lo haga cada vez más rápido.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Desarrollo sensorial e intelectual.

JUEGO N°45**“Caja de Sorpresas”****Recursos:**

- ☉ Caja de cartón
- ☉ Pañuelo
- ☉ Juguetes varios

Procedimiento:

Previamente coloque en el cartón los juguetes. Forme a los niños, vende los ojos al primero, con la ayuda del pañuelo, e incentive a que tome un artículo y adivine cuál es, solo con el uso del tacto. El niño continuará hasta que no consiga más aciertos.

Actividad de Refuerzo:

Utilice el palillo para que el niño toque, sin aplastar demasiado, diferentes superficies, puede comenzar con figuras geométricas y terminar con frutas o juguetes.

Beneficios:

- ☉ Discriminación táctil.
- ☉ Desarrollo de la concentración.
- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.

JUEGO N° 46**“Cazando Moscas”****Recursos:**

- ☉ Humanos

Procedimiento:

En un grupo de niños, uno de ellos va a ser el que perseguirá, y los demás deberán huir. A medida que vaya atrapando niños, ellos se unirán a pillar, siempre y cuando se mantengan dados de la mano con el pillador persiguiendo a uno en específico, hasta que todos hayan sido atrapados.

Actividad de Refuerzo:

Utilice su propio cuerpo para representar argollas muy grandes, grandes, medianas, pequeñas y muy pequeñas.

Beneficios:

- ☉ Colaboración e integración grupal.
- ☉ Adquisición de fuerza motriz.
- ☉ Sentido de organización.
- ☉ Respeto a las reglas establecidas.

JUEGO Nº 47**“Guineo Amarillo”****Recursos:**

- ☉ Humanos

Procedimiento:

Se hace un círculo con los participantes, pero en vez de tomarse de la mano, ponen las palmas de las manos hacia arriba y una de ellas ira sobre la palma del compañero de al lado, mientras el compañero del otro lado, pone su palma sobre la nuestra.

Un jugador comienza pegando una palmada al compañero que tiene su mano sobre la nuestra, y cantando la siguiente canción:

*Guineo amarillo,
Tomate colorado,
Que salga El chiquillo,
Que tiene e-na-mo-ra-do*

En este tercer “pop” el compañero que espera recibir el palmazo, no debe permitirlo, debe esquivar la palmada que se le intenta dar, si logra esquivarlo, se continua con el juego, y él deberá comenzar la nueva partida, pero en el caso que el compañero de al lado logre darle la palmada, éste deberá realizar la penitencia que se le ordene.

Actividad de Refuerzo:

Reproducción de ritmos sobre el pupitre.

Beneficios:

- ☉ Sentido de colaboración.
- ☉ Atención y rapidez.
- ☉ Movilidad motriz.

JUEGO N° 48

“El Tuestadito”

Recursos:

- ☉ Lugar amplio

Procedimiento:

Colocar a los niños en pareja. Uno de ellos acostado en posición decúbitodorsal y el otro junto a él de rodillas para que a la señal del profesor busque la manera de hacerlo girar. Indicar a los niños que el que está en decúbitodorsal no debe apoyarse en su oponente para evitar ser girado. Gana el que es capaz de hacer girar en el tiempo establecido o quien no es cambiado de posición.

Actividad de Refuerzo:

Haga culebritas con masa pan.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención.
- ☉ Rapidez.

JUEGO N° 49

“Escalera al Sabor”

Recursos:

- ☉ Recipientes
- ☉ Racimo de uvas (puede también usarse: porotos, lentejas, garbanzos, semillas de maravilla, alpiste, etc.
- ☉ Tiza
- ☉ Pito

Procedimiento:

Con la ayuda de la tiza haga señales en cruz (a una distancia de un metro) de modo que, se forme cuatro filas. Cada una estará conformada por diez cruces. Al principio, de cada fila, coloque el racimo de uvas en un recipiente pequeño y al final asiente un recipiente vacío. Una vez preparado todo, indique a los niños que se coloquen sobre cada señal. Al sonido del pito, el primer niño de cada fila tiene que arrancar una uva y sin despegar sus pies de la señal darle al siguiente niño y así sucesivamente hasta que el último niño coloque la uva en el recipiente vacío. El juego continúa hasta que todas las uvas hayan sido trasladadas y gana el equipo que haya trabajado con mejor sentido de colaboración.

Actividad de Refuerzo:

Forme bolitas de algodón y pegue sobre un gusanito prediseñado en una hoja de papel bond A4.

Beneficios:

- ☉ Trabajo en equipo.
- ☉ Sentido del trabajo ordenado.
- ☉ Rapidez.
- ☉ Uso de la pinza.

JUEGO N° 50**“El Balero”****Recursos:**

- ☉ Valero

Procedimiento:

Entregue a cada niño un balero y estimúlelo para que saque, con el impulso de su pulgar, la tapa que tiene y la vuelva a introducir sin necesidad del uso de su otra mano. Mientras juega el niño, puede acompañar el trabajo cantando una melodía infantil.

Actividad de Refuerzo:

Recortar figuras geométricas sobre la línea muestra.

Beneficios:

- ☉ Fomentar la fortaleza en los dedos pulgar e índice.
- ☉ Concentración.
- ☉ Sentido de insistencia.

NIVEL II

JUEGO Nº 51

“Juego de la Serpiente”

Recursos:

- ☉ Sorbetes.
- ☉ Alambre de amarre.

Procedimiento:

Cortar los sorbetes, previamente a una longitud no mayor de 5 cm. Entregar al niño los materiales e incentivarlo para que ensarte en el alambre, cuya longitud es de un metro, y retuerza al alambre de modo que forme una serpiente. La mejor serpiente gana.

Actividad de Refuerzo:

Introduzca mullos uno a uno dentro de una Cajita de fósforos.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Movilidad de la mano.

JUEGO Nº 52

“El Disfraz”

Recursos:

- ☉ Casacas con botones grandes.
- ☉ Pantalones de cierre.
- ☉ Sombrero o peluca.
- ☉ Careta.

Procedimiento:

Se forman dos columnas de niños, el primero de cada grupo, deberá ir a la mesa donde están colocadas las prendas de vestir, ponerse el disfraz y correr donde su compañero para que lo desvista y dejar en su puesto la ropa... el juego continúa hasta cuando todos hayan participado.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño diferentes tipos de botones para que el niño las selecciones acorde al color, tamaño, forma y hoyitos.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Coordinación brazo-mano.
- ☉ Socialización grupal.
- ☉ Coordinación visomotora.
- ☉ Habilidad y rapidez.
- ☉ Sentido de Cooperación

JUEGO N° 53**“Atracción del los Metales”****Recursos:**

- ☉ Botella de plástico.
- ☉ Imán de herradura.
- ☉ Aceite de cocina.
- ☉ Clips metálicos.

Procedimiento:

Entregar la botella a medio llenar de aceite y con los clips dentro de ella. A la cuenta de tres, el niño debe utilizar la fuerza de atracción del imán para sacar los clips. Recuerde constantemente que el trabajo lo debe realizar utilizando el dedo pulgar, índice y corazón. El niño que saque mayor número de clips gana.

Actividad de Refuerzo:

Utilice el imán para hacer bailar clavos separados por su cuaderno de trabajo.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Desarrollo cognitivo.

JUEGO N° 54**“Ricitos de Oro”****Recursos:**

- ☉ Serpentina de colores
- ☉ Pegamento
- ☉ Cartulinas con muñecas cocolas prediseñadas

Procedimiento:

Entregar a cada niño una rosquita de serpentina. Los niños deberán arrancar la serpentina tomando en consideración una longitud prudente para correr y pegarla sobre “Ricitos de Oro” de modo que se vaya formando su cabellera. El equipo vencedor será el que mejor haya formado el pelaje de la princesita.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño papel seda del tamaño de una hoja A4, para que vaya doblando de arriba hacia abajo toda la hoja y haciendo que ésta sea lo más pequeña posible.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Sentido de organización.

JUEGO Nº 55**“Formando Caritas”****Recursos:**

Realizar en Fomix

- ☉ Partes del rostro de una Vaquita
- ☉ Partes del rostro de un niño
- ☉ Partes que conforman una planta
- ☉ Cinta masking

Procedimiento:

Formar tres grupos de trabajo en fila y situados a unos dos metros del perfil de la figura que está pegado delante de ellos. Cuando indique el profesor deberán coger cualquier parte de la figura que les toque formar y correr a colocarla en donde corresponda. El juego continúa hasta que cada parte esté en el lugar correcto y se premia al equipo que lo haya realizado en el menor tiempo posible.

Actividad de Refuerzo:

Armar rompecabezas de diferente tipo de dificultad.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación índice-pulgar.
- ☉ Conoce las partes de la cara.

JUEGO Nº 56**“Gato y Ratón”****Recursos:**

- ☉ Palos de chuzo.
- ☉ Una argolla en fomix de 5cm de diámetro con un orificio de 4cm

Procedimiento:

Formar un círculo con los niños y dar un palo de chuzo a cada uno. Se entrega una argolla, que representa el gato y otra al ratón, a dos niños escogidos al azar, quienes

a la señal deben pasar la argolla de un chuzo a otro, el juego consiste en que el gato debe atrapar al ratón. Si un niño se queda con las dos argollas en un mismo palo de chuzo deberá pagar prenda. Cuando la motivación del juego haya desmayado, se puede cobrar penitencias por las prendas recolectadas.

Actividad de Refuerzo:

Usar una argolla pequeña para que la pasen, entre compañeros, usando el dedo índice, sin hacerla caer. Repita el ejercicio hasta que considere necesario.

Beneficios:

- ☉ Coordinación índice-pulgar.
- ☉ Ejercitación del antebrazo y muñeca.
- ☉ Agilidad.
- ☉ Participación grupal.

JUEGO Nº 57

“El Gusanito”

Recursos:

- ☉ Fideos diferente Clase
- ☉ Hilo de lana
- ☉ Fundas de papel

Procedimiento:

Previamente, amarrar el extremo de la lana de 5 metros de longitud a una base que puede ser un pupitre, luego dividir a los niños en grupos de 6. En las fundas colocar el fideo entreverado y entregar a los niños para que luego de la señal busquen el fideo adecuado y enhebrén en el hilo... El juego continúa por un tiempo determinado, considerando ganador al grupo que tiene el gusanito más largo.

Actividad de Refuerzo:

Con un hilo de 20cm de longitud y fideos codito realizar un collar que puede llevarlo a casa.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Discriminación visual

JUEGO N° 58

“El Costurero”

Recursos:

- ☉ Lana de colores
- ☉ Lámina de plástico A4 previamente perforada
- ☉ Agujón sin punta

Procedimiento:

Entregar al niño los materiales. Primero se trabaja en forma libre para que el niño entienda el modo de ensartado, posteriormente, se le mostrará una lámina previamente realizada para que el niño mediante el ensartado en cada agujero reproduzca la forma indicada. El niño que consiga reproducir adecuadamente la figura será el vencedor.

Actividad de Refuerzo:

Trabajar el ensartado en las figuras recreativas de madera.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Ejercita la percepción visual.
- ☉ Estimula la memoria a corto plazo,

JUEGO N° 59

“El Mecánico”

Recursos:

- ☉ Pernos de varios tamaños.
- ☉ Tuercas de varios tamaños
- ☉ recipientes

Procedimiento:

Entregamos al niño los materiales entreverados para que busque los pernos adecuados, los enrosque a las tuercas y vaya colocando en el recipiente; en un tiempo de diez minutos determinamos el ganador según el número de tuercas enroscadas.

NOTA: Puede realizar el juego formando grupos para su participación.

Actividad de Refuerzo:

Haga bailar a un trompo.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Desarrollo de la pinza.

- ☉ Coordinación óculo-manual.
- ☉ Ejercitación de la pinza.

JUEGO Nº 60

“La Pesca”

Recursos:

- ☉ Tina amplia
- ☉ Agua
- ☉ Peces de fomix
- ☉ Varilla de madera (chuzo)
- ☉ Piola
- ☉ Cánamo

Procedimiento:

Amarre en el extremo de la varilla una piola y en el extremo de ésta última coloque un cánamo. Aparte, en la tina, poner suficiente cantidad de agua y colocar los peces, hechos previamente en fomix y esparcidos por la tina. A continuación invite a los niños a formar grupos y hágalos pescar. Puede tomar el tiempo para considerar al grupo ganador acorde hayan pescado.

Actividad de Refuerzo:

Coloque en un recipiente fideos de diferente tipo, lenteja, arroz, etc. para que, el niño, con su dedo índice los vaya sacando, uno a uno, según su tipo.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Concentración y Atención.
- ☉ Puntería.
- ☉ Persistencia.

Juego Nº 61

“Guerra de Sexos”

Recursos:

- ☉ 2 pliegos de Cartulina con una vestimenta previamente impresa
- ☉ Pegamento
- ☉ Bolitas de Espuma Flex de colores

Procedimiento:

Formar grupos de mujeres y hombres, cada grupo cuenta con un niño o niña del género opuesto impresa en la Cartulina y ubicada a unos 20 pasos. Los niños deben

escoger las bolitas e ir pegando para formar la vestimenta del niño/a hasta rellenarla por completo. El grupo vencedor es el que mejor haya rellenado la vestimenta.

Actividad de Refuerzo:

Sobre una hoja cuadrículada pegar una a una las lentejitas en la parte central del cuadrado. El niño debe hacerlo saltándose un cuadrado hacia la derecha y hacia abajo.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina (pinza).
- ☉ Discriminación visual.
- ☉ Coordinación viso-manual.

JUEGO Nº 62

“Baile de Piedritas”

Recursos:

- ☉ Humanos

Procedimiento:

Se pone piedras, de unos 2 cm de diámetro más o menos, presionados entre sí con cada uno de los dedos de la una y otra mano. Se debe realizar movimientos manuales, tratando de que no caigan las piedras. El niño triunfador es aquel que contenga más piedras durante mayor tiempo; asimismo, los niños que se vayan quedando sin piedras serán siendo eliminados.

Actividad de Refuerzo:

Los niños deben realizar culebritas lo más largas posibles con masa de pan.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Cooperación de todos los dedos.
- ☉ Sentido de organización.

JUEGO Nº 63

“El rincón del Jugo”

Recursos:

- ☉ Naranjas partidas a la mitad
- ☉ Recipientes

Procedimiento:

Forme equipos de cinco niños y en su centro coloque el recipiente y una naranja para cada uno. Estimule a los niños para que a la señal, expriman fuertemente la naranja de modo que obtengan mayor cantidad de jugo. El grupo que consiga más jugo es el triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Aplaste bolitas de plastilina y vaya pegando por el camino, prediseñado, para llegar a casa.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Fuerza motriz fina.
- ☉ Aprender a Compartir.

JUEGO Nº 64**“El Comilón”****Recursos:**

- ☉ Grajeas
- ☉ Espumilla o papilla
- ☉ Recipientes
- ☉ Cucharitas
- ☉ Pañuelo

Procedimiento:

Forme parejas con los niños y coloque el menú en su centro. Con la ayuda del pañuelo amarre las manos del uno y la vista del otro niño. El juego consiste en que el niño que no ve, tiene que darle de comer al que no tiene manos disponibles. La pareja que consiga hacerlo de mejor manera en el menor tiempo posible son quienes ganen.

Actividad de Refuerzo:

Dibuje cuantos círculos avance, en una hoja A4, de un centímetro de diámetro para que el niño meta su dedo índice en la pintura dactilar y con una sola marca intente pintar todo el círculo.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Discriminación visual.
- ☉ Sentido de organización.

JUEGO Nº 65

“Quemaditas”

Recursos:

- ☉ 3 pelotas de goma (terapéutica)

Procedimiento:

Agrupe a los niños y de la siguiente indicación: -Aquí tenemos tres pelotas, Cada una tiene el poder de paralizarles; por tanto, cuando les toque tienen que permanecer estatuas hasta que otro compañero le toque con el dedo índice su cabecita.- -Tres niños serán los asignados para quemar a sus compañeros y sólo ellos pueden coger la pelota usando una sola mano.- El juego continúa hasta que todos estén quemados. Mientras se juega incentive a paralizar y desparalizar a los niños.

Actividad de Refuerzo:

Imite diferentes sonidos sobre el pupitre, como: tocar el piano, una Cabalgata, el salto de un potro, etc.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Discriminación visual.
- ☉ Sentido de organización.
- ☉ Aprender a Compartir.

JUEGO Nº 66

“Rayitos de Sol”

Recursos:

- ☉ Lámina de cartulina
- ☉ Plastilina
- ☉ Marcador

Procedimiento:

Con la ayuda del marcador dibuje un sol en la cartulina. Entregue al niño el material y pida que haga bolitas con la plastilina, y según el color que convenga las pegue, aplaste y arrastre, dentro del sol, de modo que se asemeje a un modelo previamente elaborado. El niño que obtenga un trabajo de mayor dedicación y similitud, será compensado.

Actividad de Refuerzo:

Pegue, aplaste y arrastre plastilina de colores dentro de los cuadros de una hoja cuadrículada de 2 x 2 cm.

Beneficios:

- ⊙ Ejercitación de los dedos.
- ⊙ Fuerza motriz fina.
- ⊙ Atención.
- ⊙ Desarrolla la motricidad fina.

JUEGO Nº 67**“La Gomera”****Recursos:**

- ⊙ Elástico grueso
- ⊙ Una y
- ⊙ Botellas plásticas
- ⊙ Piedras
- ⊙ Vasos de plástico

Procedimiento:

Elabore una gomera con la ayuda del elástico y la jebe . A continuación dé un tiempo de 2 minutos, a los niños, para que consigan el mayor número de piedritas y las guarden en su vaso plástico. Una vez terminado el tiempo colóquelos en fila a una distancia de cinco metros de las botellas paradas sobre una mesa o silla que estará a una altura no mayor de dos metros. Los niños tendrán la oportunidad de tumbar las botellas con la gomera cuántas veces puedan acorde al número de piedritas que hayan recogido.

Actividad de Refuerzo:

Estire elástico, hacia arriba-bajo, izquierda-derecha, atrás-adelante, etc.

Beneficios:

- ⊙ Fuerza en los dedos de pinza.
- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Puntería, concentración y atención.
- ⊙ Ejercitación de los dedos índice y pulgar.

JUEGO Nº 68**“Arrastradito”****Recursos:**

- ⊙ Palo de helado
- ⊙ Borrador

Procedimiento:

Cada niño debe formarse en línea horizontal y de frente a la meta, ubicada a unos diez metros de distancia. Entregar al niño el palo de helado con el borrador. Ellos

al sonido del pito deberán hacer rodar o empujar con el palo al borrador hasta llegar a la meta. Constatar que no se utilice los dedos y el tiempo para determinar al niño ganador.

Actividad de Refuerzo:

Realice con el pincel y témperas líneas verticales: arriba-abajo, en una lámina de cartulina.

Beneficios:

- ☉ Fuerza en los dedos de pinza.
- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Concentración y atención.
- ☉ Ejercitación de los dedos índice y pulgar.

JUEGO N° 69

“Minga de Campo”

Recursos:

- ☉ Granitos de canguil.

Procedimiento:

En un patio grande trazar una línea que divida la cancha en dos partes iguales. Asimismo, los niños distribuidos en cada cancha. Esparcir canguil por todo el lugar, para que los niños a la cuenta de tres, cojan grano a grano y lo vayan asentando en la cancha del adversario. El equipo ganador es el que contenga menos granos de maíz en su cancha.

NOTA: Recordar a los niños que no pueden lanzar el canguil sino sólo asentarlos.

Actividad de Refuerzo:

Escoger sólo las lentejitas de una bandeja de variedad de granos.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención.
- ☉ Rapidez

JUEGO N° 70

“El Volquetero”

Recursos:

- ☉ Bandejas
- ☉ Cuchara de plástico

- ☉ Dos botellas plásticas de 2 litros
- ☉ Harina

Procedimiento:

Formar dos equipos junto con la bandeja de harina. A unos seis metros de ellos coloque la botella. Los niños a la orden de la maestra deberán coger una porción de harina y correr a llenar la botella sin tocarla y evitando derramar. Para considerar al equipo ganador se tomará en cuenta la cantidad de harina introducida en la botella como el orden y material derramado.

Actividad de Refuerzo:

Pase canicas de un vaso a otro utilizando la cuchara.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención.
- ☉ Rapidez.
- ☉ Trabajo en grupo.
- ☉ Concentración.

JUEGO N° 71

“Aros Millonarios”

Recursos:

- ☉ Argollas hechas de alambre.
- ☉ Botellas de diferente tamaño.
- ☉ Fomix
- ☉ Marcador permanente

Procedimiento:

Recorte el fomix en círculo de modo que cubra la superficie de cada tapa de botella. Luego, con el marcador escriba un número del 1 al 10. Coloque las botellas sobre una superficie plana, dibujando alrededor de ella un círculo que determine un límite para que los niños con las argollas en sus manos lancen e inserten para ganar puntos de acuerdo a los aciertos. Al término puede canjear los puntos por caramelitos.

Actividad de Refuerzo:

Coloque un puñadito de grajeas sobre una hoja y dé al niño para que las balancee sin derramar.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención.

- ☉ Ejercitación de la pinza.

JUEGO Nº 72

“Buscaminas”

Recursos:

- ☉ Arena.
- ☉ Monedas de diferente tamaño.
- ☉ Bandeja amplia.
- ☉ Pañuelo.

Procedimiento:

Coloque en la bandeja la arena mezclada con las monedas. Vende los ojos, niño a niño para que en un tiempo estimado con el uso del tacto vaya recogiendo las monedas. Quien más dinero en monedas recoja será triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Recoger grageas de una fuente de harina.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Atención.
- ☉ Desarrollo del sentido del tacto.
- ☉ Movilidad de los dedos.

JUEGO Nº 73

“Cubre Superficies”

Recursos:

- ☉ Plancha de espuma flex.
- ☉ Tachuelas de colores.
- ☉ Hilo.
- ☉ Fuente.

Procedimiento:

Cuelgue las tres planchas de espuma flex, ayudándose del hilo, en una altura no mayor a la de 1.5 metros. A unos cinco metros de distancia coloque en fila a los niños distribuidos en igual número. En una fuente ponga tachuelas de colores. A la señal, el primer niño de cada fila tiene que coger una tachuela e ir a clavando en la espuma flex, luego correrá y tocará la palma del próximo niño para que realice la misma tarea. El juego puede concluir de acuerdo al tiempo disponible, cuyo equipo campeón sería el que cubra mayor superficie; ó, el equipo que termine primero de llenar de tachuelas la espuma flex.

Actividad de Refuerzo:

El juego anterior puede realizarlo individualmente con bolitas de espuma flex.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Ejercitación de las extremidades inferiores.
- ⊙ Atención.
- ⊙ Rapidez.
- ⊙ Ejercitación de la pinza.

JUEGO Nº 74**“La Lavandería”****Recursos:**

- ⊙ LavaCaras con agua.
- ⊙ Papel periódico reciclado.
- ⊙ Pito.

Procedimiento:

Formar dos o tres grupos de niños dispuestos en fila. A lado derecho de los primeros coloque el periódico reciclado. Los niños deberán estar atentos para al silbato coger una lámina de periódico, correr, mojarla, arrugarla, sin romperla, seguir corriendo a colgarla y formarse al frente. El equipo que demuestre mejor cooperación y buen desempeño del trabajo será el triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Haga bolitas de colores con una lámina de papel de seda introduciéndola en pintura dactilar.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Atención.
- ⊙ Sentido de cooperación.
- ⊙ Trabajo grupal.
- ⊙ Fuerza motriz

JUEGO Nº 75**“Futbolito”****Recursos:**

- ⊙ Tiza.
- ⊙ Balón.

Procedimiento:

Con ayuda de la tiza, hacer círculos que rodeen a cada niño y le den un espacio de movimiento intermedio de acuerdo a las posiciones de los jugadores. Los niños deben ponerse en cuclillas y hacer pases sólo con las manos hasta conseguir goles. No se puede coger la bola, sólo se permite golpearla. El tiempo de juego lo determina el educador y gana el equipo que consiga mayores anotaciones. Como regla, los niños no pueden salir del círculo, si lo hacen tendrán amarilla y con la suma de dos serán expulsados con tarjeta roja.

Actividad de Refuerzo:

Utilice pintura dactilar para plasmar cuantas huellas de la mano alcancen, sobre una hoja A3.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención.
- ☉ Ejercitación de la muñeca.



NIVEL III

JUEGO Nº 76

“Camino a Casa”

Recursos:

- ☉ Pliegos de papel de seda o papel periódico
- ☉ Goma
- ☉ Tiza
- ☉ Representación de una casa
- ☉ Chupete

Procedimiento:

Con el ayuda de la tiza formamos dos círculos uno pequeño al centro y un grande a su alrededor de modo que los niños se sitúen sobre él. A continuación les damos medio pliego de papel de seda o periódico a cada uno. Los niños al oír la orden deben rasgar el papel e ir pegando los extremos de modo que construyan su camino para llegar al círculo central que se constituirá en su casa. El que primero llegue podrá llevarse el chupete que ahí se encuentre.

Actividad de Refuerzo:

Con ayuda del marcador divide en cuatro partes la hoja de papel bond A4. Recorte una pequeña muestra diferentes tipos de papel y péguelo en el extremo izquierdo inferior de cada recuadro. Los niños deberán rasgar los papeles y pegarlos en la hoja acorde a la muestra.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Mejora la coordinación mano-dedos.
- ☉ Atención
- ☉ Participación

JUEGO Nº 77

“Colores y Puntería”

Recursos:

- ☉ Dos cajas adornadas con agujeros grandes.
- ☉ Recortes de fomix de diversos colores y formas.
- ☉ Recipiente.

Procedimiento:

Nombrar equipos acorde a los colores de fichas existentes, luego colocar las cajas a 2 metros de distancia. Aparte, en un recipiente irán los fomix entreverados por forma y color, para que en un tiempo determinado los niños busquen la ficha del color de su equipo y lancen a los agujeros. El número de fichas acorde al color y no a la forma determinará el equipo ganador.

Actividad de Refuerzo:

Entregar al niño una tabla o figura con agujeros para que el niño pase por los orificios. Pasador.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Percepción y atención.
- ☉ Discriminación visual.

JUEGO Nº 78**Recursos:**

- ☉ Cajitas de fósforos
- ☉ Témperas
- ☉ Pincel

Procedimiento:

Haga un ruedo con los niños alrededor de una mesa amplia. Ponga sobre ella muchas cajitas de fósforos y una cantidad considerable de pintura preparada, entregue a los niños el pincel y estimúelo a pintar las cajitas con el pincel. Los niños deberán intentar pintar el mayor número de cajitas en el menor tiempo posible. Luego de dejar secar las cajitas puede jugar armando torres con ellas y quien haga la torre más grande será el vencedor.

Actividad de Refuerzo:

Entregar la hoja con un caracol impreso, pedir al niño que con su dedo índice vaya siguiendo por el centro de las curvas del cuerpo del caracol, luego pedirle que siga el mismo trayecto, con el pincel, usando pintura dactilar.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Estimulación de los dedos índice y medio.
- ☉ Asimilación de reglas.
- ☉ Atención y concentración.

JUEGO Nº 79

“Páreme la mano”

Recursos:

- ☉ Plancha de espuma flex de 5x8cm con 5cm de grueso
- ☉ Marcador
- ☉ Palillos de dientes
- ☉ Martillo de juguete

Procedimiento:

En la espuma flex hacer una señal cada centímetro y entregar al niño junto con los palillos. Pedir que a la orden clave los palillos lo más rápido posible en cada señal, quien consiga terminar primero deberá gritar “Páreme la mano” y se considerará el vencedor.

Actividad de Refuerzo:

El niño debe coger con una mano la pelota y con la otra un agujón sin punta para puntear la pelota formando una figura como: un balón, una flor, un Zapato, etc.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Ejercitación de la muñeca.
- ☉ Atención y puntería.

JUEGO Nº 80

“La Peluquería”

Recursos:

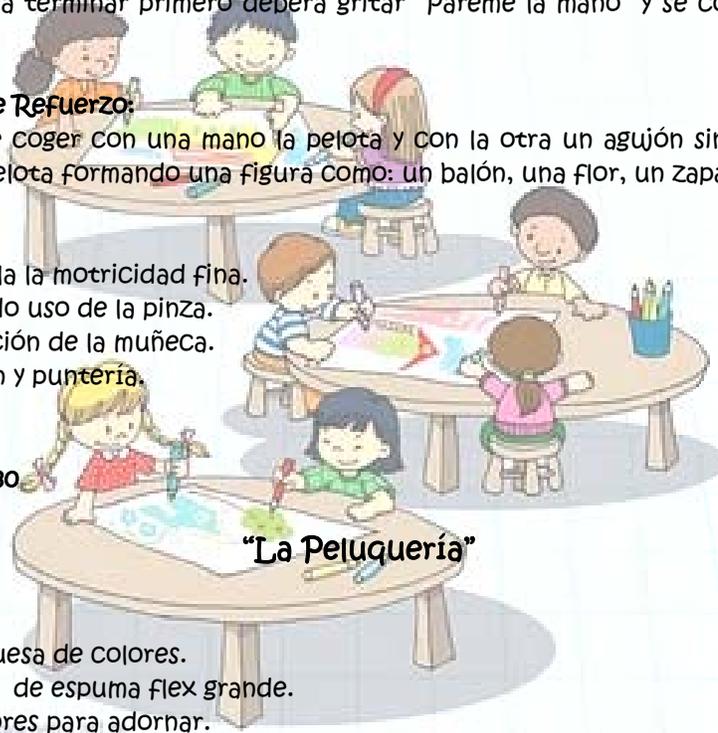
- ☉ Lana gruesa de colores.
- ☉ 2 pelotas de espuma flex grande.
- ☉ Marcadores para adornar.

Procedimiento:

Usar la pelota de espuma flex para imitar el rostro de una cliente. Adherimos la lana de colores de modo que forme el cabello. Hacer el mismo procedimiento con la otra pelota. Dividir a los niños en dos grupos de cuatro niños para que participen en turnos. Con la lana, el niño debe ir tejiendo tres mechass de cabello de derecha a izquierda hasta formar la trenza. El grupo que consiga hacer cuatro trenzas a la doncella en el menor tiempo posible es el vencedor.

Actividad de Refuerzo:

Realizar una trenza usando cordones.



Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación índice-pulgar.
- ☉ Concentración y Rapidez.
- ☉ Coordinación viso-manual.

JUEGO Nº 81**“Collage”****Recursos:**

- ☉ 2 pliegos de cartulina
- ☉ Marcador
- ☉ Pegamento
- ☉ Revistas o periódico
- ☉ Tijeras

Procedimiento:

Previamente recorte la cartulina en dos y dibuje una fruta muy grande y diferente en cada pedazo. Luego, divida a los niños en 4 grupos y entrégueles una tijera, la goma y una revista a cada uno. A la señal incentive a los niños que busquen y recorten lo que sea del color de su fruta que corran y lo peguen. El equipo triunfador es el que en un tiempo previsto haya llenado mejor su fruta.

Actividad de Refuerzo:

Entregue a los niños una hoja con una ensalada de frutas impresa, para que el niño recorte trozos del color de la fruta indicada y las pegue en el lugar adecuado.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Estimulación de los dedos índice y medio.
- ☉ Sentido de cooperación grupal
- ☉ Fortaleza motriz fina
- ☉ Ayuda a la organización

JUEGO Nº 82**“Haciendo Canicas”****Recursos:**

- ☉ Maza ya preparada.
- ☉ Pintura de colores.
- ☉ Platos desechables.
- ☉ Pincel.

Procedimiento:

Como actividad previa, entregue al niño una porción de maiza, utilizando sus dedos pulgar e índice debe ir formando una bola pequeña (canica) por lo menos cinco, a continuación se las coloca en un plato desechable para que se sequen y luego se las pinta. Ya en el juego, se conforman dos grupos para que tingueteen la bola y quien mande más lejos la bola se llevará 5 más de compensación.

Actividad de Refuerzo:

Los niños deben realizar bolitas de plastilina muy pequeñas e ir las colocando y aplastando, dentro del cuadrado de la hoja (previamente dibujado cuadrados de 2 x 2 centímetros).

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación pulgar e índice
- ☉ Coordinación visomanual

JUEGO N° 83**“Los Grandes Escultores”****Recursos:**

- ☉ 1 Barra de jabón grande (de lavar ropa) o arcilla.
- ☉ Cuchillo plástico.

Procedimiento:

El niño coge con una mano el jabón y con la otra el cuchillo donde irá realizando figuras como: personas, animales u objetos que deseen. Con la arcilla el niño debe manipular con ayuda de sus dos manos debe realizar una figura, por lo general el niño de esta edad realizan esculturas como: rostros, carros, muñecos entre otros. Las esculturas servirán para decorar el cuarto del niño.

Actividad de Refuerzo:

Utilice el cuchillo plástico y corte el jabón al máximo posible.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Desarrolla la creatividad del niño.

JUEGO N° 84**“El Acordeón”****Recursos:**

- ☉ Serpentinillas de colores

- ☉ Pegamento

Procedimiento:

Entregar a cada niño dos tiras de serpentina de colores diferentes con una longitud de 1 metro y pegadas en sus extremos de modo que forme un ángulo recto. El niño deberá doblar la primera guirnalda de derecha a izquierda, luego ha de doblar la segunda tira de abajo hacia arriba, continúa doblando de izquierda a derecha y así sucesivamente hasta formar su guirnalda. Terminar pegando los extremos sobrantes. La guirnalda más grande lleva el premio.

Actividad de Refuerzo:

Incentive a los niños a realizar pequeños acordeones con las tiras de serpentinas para que simulen ser los brazos y piernas del payaso (prediseñado en una hoja de papel bond) para que los pegue donde corresponda.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.

JUEGO Nº 85

“Enrosca e Introduce”

Recursos:

- ☉ Papel Periódico reciclado
- ☉ Envase plástico

Procedimiento:

Entregue al niño una plancha de periódico reciclado. Indique que cada uno tiene que introducir en la botella el periódico lo más rápido posible. Incentive para que se formule la manera más rápida de hacerlo. El niño puede: rasgar, trozar, arrugar, torcer, el papel según sea su imaginación. Gana el niño que consiga el objetivo en el menor tiempo posible.

Actividad de Refuerzo:

Tuerza tiras de papel periódico y utilícelos como líneas para unir las figuras de los alimentos a los animales correspondientes en la hoja prediseñada,.

Beneficios:

- ☉ Habilidad motriz.
- ☉ Fuerza de la mano dominante.
- ☉ Atención.
- ☉ Coordinación viso-manual.

JUEGO Nº 86

“Nudos y Nudos”

Recursos:

- ⊙ Tablas de 20 x 20cm
- ⊙ Clavos
- ⊙ Hilos de lana de 5 cm

Procedimiento:

Confeccione una tabla de veinte por veinte centímetros e inserte en ella clavos sin punta al espacio de dos centímetros. Corte hilos de cinco centímetros y haga que el niño amarre un pedacito de hilo en cada clavo. Puede realizar el juego por tiempo, tomando en consideración al niño que mejor amarró más clavos en el menor tiempo.

Actividad de Refuerzo:

Este mismo clavijero puede ser utilizado para percepción figura-fondo tomando como muestra una casita, carro, árbol, previamente realizado.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Atención.
- ⊙ Rapidez.

JUEGO Nº 87

“Colores y Formas”

Recursos:

- ⊙ Temperas de colores.
- ⊙ 4 pliegos de cartulina.
- ⊙ Fundas plásticas pequeñas.
- ⊙ Recipientes.
- ⊙ Cucharas.

Procedimiento:

Formar cuatro grupos de trabajo que rodeen una mesa o pupitre. Colocar en el centro tres colores de témperas dispuestas en los recipientes. Entregue a cada niño la funda plástica e indique que cuando indique el profesor se ayuden de la cuchara para poner en ella tres colores diferentes de témpera. Luego, el niño debe hacer un pequeño orificio en su punta y exprimir sobre la cartulina. Una vez realizado esto, con su dedo índice debe esparcir la pintura para cubrir toda la superficie. Se trabaja por tiempo estimado de 20 minutos y se premia al equipo que haya conseguido pintar la mayor parte de la cartulina.

Actividad de Refuerzo:

Sobre la cartulina ponga pintura dactilar para que el niño libremente cree formas con sus deditos.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Desarrolla la tonicidad muscular.
- ☉ Independencia de los movimientos del brazo y de la mano.

JUEGO Nº 88**“Fiesta de Caramelos”****Recursos:**

- ☉ Papel celofán de diferentes colores y recortados en rectángulos de 5x3cm
- ☉ Plastilina
- ☉ Bandejas

Procedimiento:

Los niños formarán cuatro círculos a quienes se les entregará la plastilina con el papel celofán. El objetivo de los niños es hacer caramelos con la plastilina y envolverlos con el papel en el menor tiempo posible. Los niños deben tomar en cuenta que el color del papel tiene que ser el mismo que el del caramelo. Al terminar el tiempo los niños podrán canjear sus caramelos por los de verdad.

Actividad de Refuerzo:

El niño debe rasgar varias tiras de papel, luego con ayuda de sus dos manos utilizando el dedo índice y pulgar debe ir torciendo el papel. Una vez que haya terminado de retorcer los papeles se los pega en una hoja.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Discriminación visual.
- ☉ Sentido de organización.
- ☉ Aprender a compartir.

JUEGO Nº 89**“Sabores y Sabores”****Recursos:**

- ☉ Sorbetes sellados en un extremo.
- ☉ Azúcar.
- ☉ Sal.

- ☉ Harina.
- ☉ Recipientes.

Procedimiento:

Alrededor de un pupitre se forma a los niños. Se coloca en los recipientes, sobre el pupitre pequeñas cantidades de sal, azúcar y harina. A la orden, y con el sorbete en mano los niños deberán ir tomando pizcas de estos ingredientes con su dedo índice y pulgar e ir colocando en el sorbete. El niño que primero consiga llenar el sorbete, será el triunfador.

Actividad de Refuerzo:

Introducir uno a uno los cereales de arroz en un sorbete sellado en su extremo para hacerse su propia golosina.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Adecuado uso de la pinza.
- ☉ Discriminación visual y táctil.
- ☉ Atención y Concentración.

JUEGO Nº 90

“La Vacuna”

Recursos:

- ☉ 4 tinas
- ☉ Agua tinturada
- ☉ Jeringas sin aguja
- ☉ Botellas

Procedimiento:

Se forman cuatro grupos de niños cada grupo contará con una tina llena de agua tinturada y cada uno con una jeringa y una botella. A la señal los niños deberán meter mayor cantidad de líquido en su botella. Asimismo, cuando indique el maestro todos asentarán los materiales en la mesa. Se considerará el ganador quien haya llenado más su botella.

Actividad de Refuerzo:

Colocar pintura dactilar en la jeringuilla para que el niño la ponga sobre una hoja, luego con el dedo índice deberá tratar de pintar toda la hoja.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Movilidad de la mano.
- ☉ Coordinación viso-manual

JUEGO Nº 91

“Juego del Punteado”

Recursos:

- ⊙ Espuma flex mediana.
- ⊙ Aguja de plástico.
- ⊙ Temperas de colores.
- ⊙ Pincel.

Procedimiento:

El niño debe coger con una mano la pelota y con la otra la aguja, debe puntear la pelota haciendo el mayor número de huecos posibles en un tiempo determinado. Cuando termine de puntear con el pincel deberá pintar sobre el punteado para resaltar y adornar el balón. Se premia el mejor trabajo.

Actividad de Refuerzo:

Punzar con un palillo de dientes sobre una lámina de fomix.

Beneficios:

- ⊙ Desarrolla la motricidad fina.
- ⊙ Adecuado uso de la pinza.
- ⊙ Adiestramiento del pincel.

JUEGO Nº 92

“Pelota y Conjunto”

Recursos:

- ⊙ Papel brillo A4 en varios colores

Procedimiento:

Forme equipos de seis niños y en su centro coloque cinco láminas de papel brillo de cinco colores diferentes. Asigne un color para cada niño. Indique luego que, a la cuenta de tres, tienen que escoger las láminas de su color y formar un balón lo más formado posible. Al terminar debe unirse a los niños que tengan el balón del mismo color del suyo. El equipo completo será el ganador.

Actividad de Refuerzo:

Haga bolitas de papel de seda y péguelo, de modo que rellene la manzana, previamente diseñada en la lámina A4, por el profesor.

Beneficios:

- ⊙ Desarrolla la motricidad fina.
- ⊙ Atención y rapidez.
- ⊙ Ejercitación de la pinza.

- ☉ Cooperación grupal.
- ☉ Discriminación visual.

JUEGO Nº 93

“Sacando Figuritas”

Recursos:

- ☉ Espuma flex de 20 x 20cm
- ☉ Aguja roma
- ☉ Marcador

Procedimiento:

Entregue a cada niño la plancha de espuma flex con una figura de líneas cerradas, previamente elaborada, ejemplo: naranja, guineo, pelota, carro, etc. El niño debe puntear sobre el contorno exterior de la figura en espuma flex, de modo que al terminar pueda, con una breve presión, extraer la figura. El niño que lo haga más rápido será considerado campeón.

Actividad de Refuerzo:

Utilice pintura dactilar para pintar la figura realizada anteriormente.

Beneficios:

- ☉ Desarrolla la motricidad fina.
- ☉ Ejercitación de la pinza.
- ☉ Discriminación visual.

JUEGO Nº 94

“Adornitos de Navidad”

Recursos:

- ☉ Cajitas de cigarrillos o de tamaño similar.
- ☉ Cinta scosh.
- ☉ Papel de regalo de 8 X 6 cm.

Procedimiento:

Formar parejas con los niños y ubicarlos según el espacio y comodidad que se presente. Colocar todos los materiales en el centro de trabajo. A la orden los niños deben ayudarse uno al otro para envolver las cajitas. Deben realizarlo una a una, por pareja, para poder hacerlo mejor. En un tiempo determinado se finaliza el juego y se premia a la pareja que haya envuelto más cajitas o que haya tenido mayor sentido de cooperación.

Actividad de Refuerzo:

Hacer barquitos o aviones de papel.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Atención.
- ⊙ Sentido de cooperación.
- ⊙ Comedimiento.

JUEGO Nº 95**“El Arquitecto”****Recursos:**

- ⊙ Papel blanco A3.
- ⊙ Crayones.
- ⊙ Revistas, periódicos, etc.
- ⊙ Tijeras.
- ⊙ Pegamento.
- ⊙ Marcador.

Procedimiento:

Formar grupos de 3 niños, cada grupo se coloca alrededor de la mesa de trabajo y uno de los niños empieza dibujando una casa (no importa si no está perfecta), otro niño con las tijeras deberá recortar adornos como árboles, carros, niños, etc., luego que la casa este dibujada se procede a pegar los adornos y finalmente se la pintará con crayones el paisaje; deberán participar todo los niños del grupo. La casa que este mejor adornada y pintada será la ganadora.

Actividad de Refuerzo:

Recortar de las revistas o periódicos casas, árboles, carros, personas, una piscina, etc., pegar en una hoja formando su paisaje.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la motricidad fina.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Concentración.
- ⊙ Sociabilidad.
- ⊙ Trabajo en equipo.

JUEGO Nº 96**“Puntería Geométrica”****Recursos:**

- ⊙ Tela de textura fina de cualquier color (grande).
- ⊙ Cartulina.
- ⊙ Tijeras.

- ☉ Lápiz.
- ☉ Algodón.
- ☉ Aguja plástica.
- ☉ Hilos de colores.

Procedimiento:

Utilice moldes de cartulina, con figuras geométricas distintas para que los niños haciendo grupos de cinco los coloquen sobre la tela y con ayuda del marcador los dibujen, se realiza dos figuras de cada una, luego deben cortar y coser los extremos dejando un espacio para rellenarlo de algodón y terminar de coser. Los niños deberán contar con suficiente material para competir y ser ganador quien realice la tarea completa con 3 figuras geométricas.

Actividad de Refuerzo:

En una hoja de papel A4 el niño debe reproducir el trabajo realizado en tres pasos y luego pintarlas.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la motricidad fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Discriminación de colores.
- ☉ Atención y concentración.
- ☉ Desarrollo de la pinza.
- ☉ Fuerza motriz.

JUEGO Nº 97

“Titiriteros de Media”

Recursos:

- ☉ Media grande en buen estado.
- ☉ Marcador punta gruesa negro.
- ☉ Lápiz.
- ☉ Silicón frío.
- ☉ Tijeras.
- ☉ Lanas de colores.
- ☉ Papeles de colores.
- ☉ Tela roja.

Procedimiento:

La maestra indica a los niños que hará un títere que luego deberán reproducirlo solos, por esto es importante que pongan mucha atención. Cuando haya obtenido silencio y concentración de los niños en delante de ellos: Recorta y pega los ojos nariz y boca de una lámina prediseñada en el papel y los pega en la media según correspondiente, se recorta la U ya dibujada en la tela roja y se pega en el talón de la media formando la lengua del títere. Aparte, se cortan las lanas de colores y se pegan en la punta de la media formando el pelo.

Actividad de Refuerzo:

Narrar un cuento mientras los niños han de abrir y cerrar la mano, y representar el relato.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la Motricidad Fina.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Atención y Recreación.
- ☉ Desarrollo de la pinza.

JUEGO Nº 98**“Los Alfareros”****Beneficios:**

- ☉ Arcilla.
- ☉ Témperas.
- ☉ Pinceles.
- ☉ Barniz al agua.

Procedimiento:

La maestra entrega los materiales e indica conjuntamente con ella el trabajo que se realizará, indicando continuamente que dedique mucho amor al portapapicero a construirse; ya que, quien mejor lo haga será el Campeón y recibirá un premio. A continuación se empieza por, amasar la arcilla y formar una tira larga con 1cm de espesor y ponerla en reposo (por lo menos 5 minutos), luego enrollar de modo que se forme una base y sus paredes (como un vaso) dando la forma de una culebrita. Cuando este seco el portapapeles, utilizar las témperas y pintar toda la culebrita, dejar secar y barnizar para que no se destruya.

Actividad de Refuerzo:

Sobre el plato desechable el niño coloca la pasta de moldear, poco a poco va poniendo el agua sobre la misma para suavizarla, con sus dos manos debe ir manipulando, finalmente formar figuras diversas.

Beneficios:

- ☉ Movilidad de los dedos.
- ☉ Desarrollo de la Motricidad Fina.
- ☉ Coordinación viso-mnual.
- ☉ Relajación.
- ☉ Atención.
- ☉ Movilidad manual.

JUEGO Nº 99

“Creatividad y Paisajes”

Recursos:

- ⊙ Lápiz.
- ⊙ Pinceles.
- ⊙ Témperas.
- ⊙ Pliego grande de papel.

Procedimiento:

Se hacen equipos de 6 niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 metros se coloca un pliego de papel o una hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso “la ciudad”, luego de 10 segundos el dirigente grita “ya” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de 10 segundos..... Finalmente, con las témperas y pinceles se procede a pintar el dibujo. El juego termina cuando la maestra lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

Actividad de Refuerzo:

Dibuje y pinte el paisaje que realizó con anterioridad en una lámina A4.

Beneficios:

- ⊙ Desarrollo de la Motricidad Fina.
- ⊙ Creatividad.
- ⊙ Coordinación viso-manual.
- ⊙ Atención y memoria.
- ⊙ Desarrollo de la pinza.
- ⊙ Sentido de organización en el espacio.

JUEGO Nº 100

“Carrera de Habilidades”

Recursos:

- ⊙ Papel periódico
- ⊙ Pintura dactilar
- ⊙ Serpentina.
- ⊙ Goma.
- ⊙ Recipiente.

Procedimiento:

Preparar el área del juego haciendo tres paradas lineales de 5 metros por cada una. En la primera, colocar láminas de papel periódico, en la segunda la pintura dactilar,

en la tercera la serpentina y finalmente, la goma en un recipiente, formar a los niños frente a las paradas, de acuerdo al número de filas de material preparadas (al menos 3). Una vez listo todo se les muestra a los niños que tienen que a la señal: primero, correr, coger el papel y arrugarlo hasta formar una pelota; segundo, correr a la siguiente parada y darle forma de una Carita al balón con la pintura utilizando su dedito índice; tercero, correr y arrancar cinco pedazos de serpentina y finalmente, correr a la última parada a pegarle pelo a la figura. Al término alzar el muñeco, señalándose campeón. Se realiza el juego por turnos y se considera campeón al mejor trabajo en menor tiempo.

Actividad de Refuerzo:

Arrugue papel de seda formando pelotitas y vaya pegando en una hoja tamaño A4.

Beneficios:

- ☉ Desarrollo de la Motricidad Fina.
- ☉ Desarrollo de la Motricidad Gruesa.
- ☉ Coordinación viso-manual.
- ☉ Sentido de cooperación grupal.



3.4 Aplicación de los Juegos

3.4.1 Introducción

El Programa de Educación en Motricidad Fina a través del Juego, fue aplicado en los niños de primero de básica paralelo "B" de la escuela fiscal mixta "Isabel Moscoso Dávila" perteneciente a la ciudad de Cuenca, cuyas edades varían de cuatro a cinco años.

Treinta juegos se escogieron al azar y fueron aplicados a todos los niños del paralelo correspondiente, considerado siempre la complejidad progresiva para ser realizados.

Finalmente, para validar la propuesta aplicamos nuevamente la Prueba tomada del test de Vayer correspondiente a la Coordinación Óculo-Manual y para culminar la Prueba Informal, que permitió dar a conocer los resultados estadísticos en cuadros comparativos.

3.4.2 Desarrollo de los Juegos

Como todo proceso educativo, la ejecución de los juegos conlleva tiempo y dedicación por parte del profesor que lo aplique; asimismo. Se ha de tomar en cuenta, la motivación diaria de los niños, para obtener una predisposición al trabajo individual como al de grupo.

A continuación se detalla cada uno de los juegos conjuntamente con su duración estimada.

Juego N° 1

“La Vela”

Juego de Relajación

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Posición de vela firme



Vela derriéndose



Vela completamente derretida



Juego N° 2

“Estatuas”

Juego de Relajación

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Caminar siguiendo el ritmo de las palmas



Niños inmóviles



Estatua



Juego N° 3

“Las Marionetas”

Juego de Relajación

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Grupo de Niños



Soltar los hilos



Marionetas



Juego N° 4

“Barra de Hielo”

Juego de Relajación

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Hielo Firme



Hielo con el sol Derritiéndose



Hielo Completamente Derretido



Juego N° 5

“Mono Porfiada”

Juego de Relajación

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Niños caminando



Niños de pie



Cuerpo inclinado, movimiento de brazos



Juego N° 6

"Tiro al Blanco"

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Manos sobre la mesa



Golpes sobre la mesa



Desarrollo del Juego

Posición del punzón



lanzamiento



"tiro al blanco"



Actividad de Refuerzo

Posición de pelotas saltarinas



Boteando las pelotas saltarinas



Juego N° 7

“El Burro”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Manos en el suelo



soltar-apretar



Desarrollo del Juego

Formar grupos de niños



Actividad de Refuerzo

Realizando casitas de cartas



Casitas de cartas



Juego N° 8

"El Disfraz"

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Brazos horizontales



brazos muertos



Desarrollo del Juego

Disfrazando al compañero



Abotonado la casaca



Actividad de Refuerzo

Buscando botones



seleccionado botones



Juego N° 9

“Reventando Globos”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Abrir las manos



Cerrar las mano



Desarrollo del Juego

Fila de hombres y mujeres



Reventando los globos



Actividad de Refuerzo

Punzar arriba-abajo



Punzar lejos-cerca



Juego N° 10

“Piedra, Papel o Tijera”

Nivel del Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Respiración

Soplar



sentir el aire en la mano



Desarrollo del Juego

Niños en parejas



tijera cortando el papel



Actividad de Refuerzo

Pajaritos volando



pelotas rodando sobre la mesa



Juego N° 11

“El Gusanito”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Codos sobre la mesa y manos cerradas



rotación manos y dedos



Desarrollo del Juego

Niños de cada grupo



haciendo “el gusanito”



Actividad de Refuerzo

Niños en grupo



haciendo el collar



collar listo



Juego N° 12

“Construyendo Torres”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Respiración

Hinchar las mejillas



expulsar el aire



Desarrollo del Juego

Niños en grupo



haciendo una torre



torre más grande



Actividad de Refuerzo

Haciendo torres



haciendo aviones



Juego N° 13

“Derrumbando Bolos”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Relajación

Cerrar los dedos



abrir los dedos



Desarrollo del Juego

Posición de la pelota



derrumbar los bolos “chuza”



Actividad de Refuerzo

Pegar el dedo índice-pulgar



abrir dedo índice-pulgar



Juego N° 14

“Enredando Ovillos”

Nivel de Juego: 1.

Tiempo de Duración: 30 minutos.

Ejercicio de Respiración

Expulsar el aire tapando con el dedo un orificio de la nariz



Desarrollo del Juego

Niños en fila



enredando ovillos



Actividad de Refuerzo

Enredar el hilo en la paleta



girar la paleta enredando el hilo



Juego N° 15

“Gato y Ratón”

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Dedos juntos



movimientos de dedos



Desarrollo del Juego

Niños en círculo



posición del palo



pasar la argolla



Actividad de Refuerzo

Pasar la argolla utilizando el dedo índice



Juego N° 16

"Fiesta de Caramelos"

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Saludar



saludar a los amigos



Desarrollo del Juego

Niños en grupo



haciendo caramelos



envolviendo caramelos



Actividad de Refuerzo

Abrir la envoltura del caramelo



Juego N° 17

“La Perinola”

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Brazos horizontales y manos juntas



movimientos de arriba-abajo



Desarrollo del Juego

Posición de la perinola



perinolas girando



perinola ganadora



Actividad de Refuerzo

Abrir y cerrar la botella



Juego N° 18

"Ricitos de Oro"

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Mano cerrada y con el dedo índice indicar cada dedo



Desarrollo del Juego

Grupo de niños/as

cortando la serpentina

"rictos de oro"



Actividad de Refuerzo

Doblar y desdoblar papel



Juego N° 19

“La Pesca”

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Manos cerradas



saca uno a uno los dedos



Desarrollo del Juego

Posición de la caña



pescando



pescados



Actividad de Refuerzo

Seleccionando canguil



canguil seleccionado



Juego N° 20

“Al Tingue”

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Movimientos de brazos y manos



Desarrollo del Juego

Niños en grupo



bolitas de plastilina



“tingue más lejos”



Actividad de Refuerzo

Tingutear más lejos



jugar pepo en parejas



Juego N° 21

“Yoyo”

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Sujetar el brazo extendido con la otra mano



Desarrollo del Juego

Sube y baja los yoyos

enredando el hilo



Actividad de Refuerzo

Enredando ovillos de lana



Juego N° 22

"Colores y Puntería"

Nivel de Juego: 2.

Tiempo de Duración: 45 minutos.

Ejercicio de Relajación

Soplar bolitas de espuma flex



Desarrollo del Juego

Diferentes figuras

lanzar

"colores y puntería"



Actividad de Refuerzo

Pasar por los agujeros de la fruta un pasador



Juego N°23

"Camino a casa"

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Respiración

Hinchar globos



Desarrollo del Juego

Niños en grupo

Rasgar papel

"camino a casa"



Actividad de Refuerzo

Rasgar papel

pegar diferentes tipos de papel



Juego N°24

“Guerra de los Sexos”

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Relajación

Palmas hacia delante



palmas hacia atrás



Desarrollo del Juego

Grupo de niñas/os



pegando las bolitas



“mejor traje”



Actividad de Refuerzo

Pegar lentejas en cada cuadrado



Juego N° 25

"Sabores y Sabores"

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Respiración

Expulsar el aire por la boca



Desarrollo de Juego

"Sabor de harina"

"sabor de café"

"sabor de azúcar"



Actividad de Refuerzo

Hacer una golosina



Juego N° 26

"Triqui Traca"

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Relajación

Flexionar y extender el antebrazo sobre el pecho



Desarrollo del Juego

Niños en pareja

movimientos de fichas

"triqui trca"



Actividad de Refuerzo

Estirar elástico



Juego N° 27

"Zumbambicos"

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Respiración

Hinchar las mejillas



boquita de pescado



Desarrollo del Juego

Niños en pareja

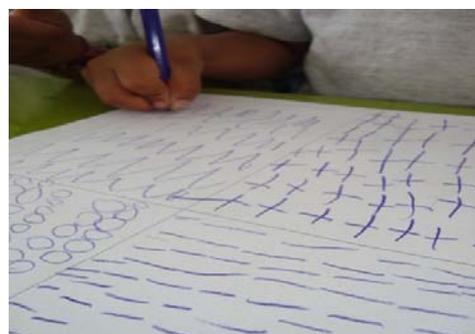
"zumbambicos"

ganadores



Actividad de Refuerzo

Línea horizontal, círculos, cruz, zig zag



Juego N° 28

"Collage"

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Respiración

Colocar el dedo índice en el orificio de la nariz y sentir como sale el aire



Desarrollo del Juego

Niños en grupo

trozando y pegando

"collage de frutas"



Actividad de Refuerzo

Rasgar papel de colores y pegar en la ensalada de frutas



Juego N° 29

“El Trompo”

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Respiración

Imitar tocar una flauta



Desarrollo del Juego

Niños en círculo

trompos bailando



Actividad de Refuerzo

Sacar bolitas de espuma flex



Juego N° 30

“La Vacuna”

Nivel de Juego: 3.

Tiempo: 60 minutos.

Ejercicio de Relajación

Soplar y colocar el dedo índice en la boca para sentir como sale el aire



Desarrollo del Juego

Niños en filas

preparando la jeringa

“vacunando la botella”



Actividad de Refuerzo

Pasar el dedo índice por el caracol

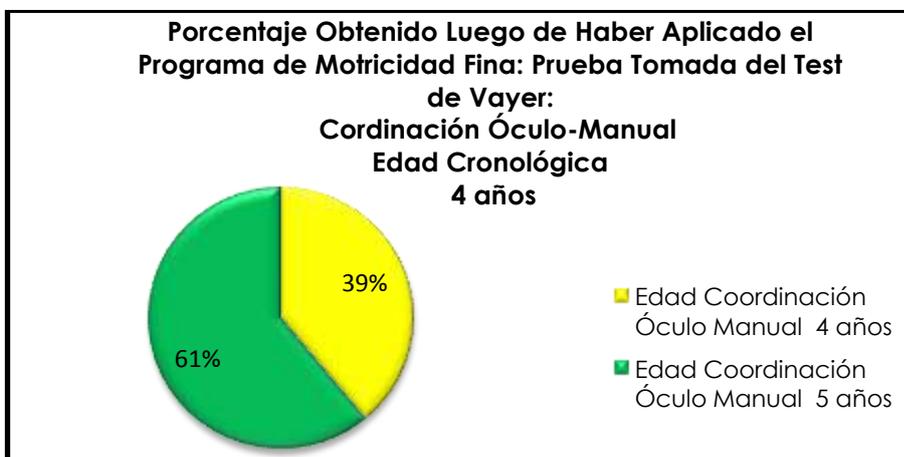
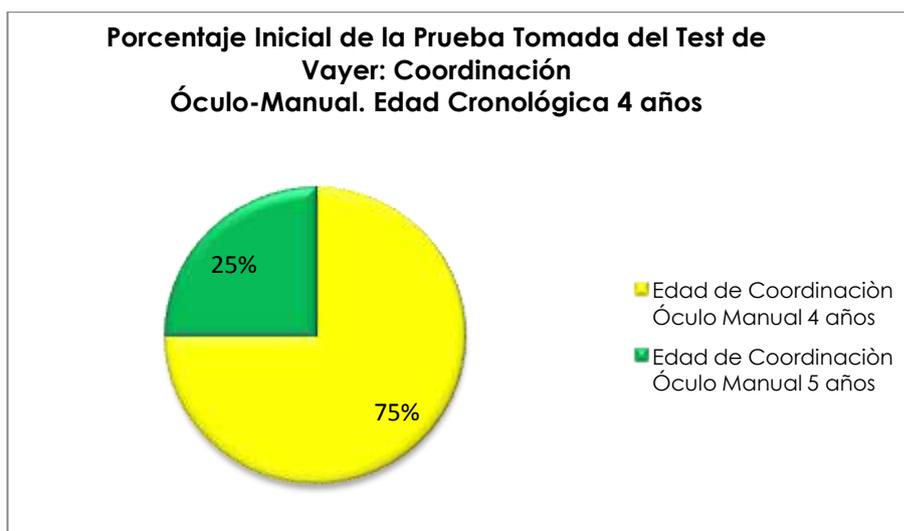
punzar el caracol





3.5 Resultados de la Aplicación de los Juegos

3.5.1 Cuadro Comparativo de Resultados de la Prueba del Test de Vayer: Coordinación Óculo-Manual. Edad Cronológica 4 años.

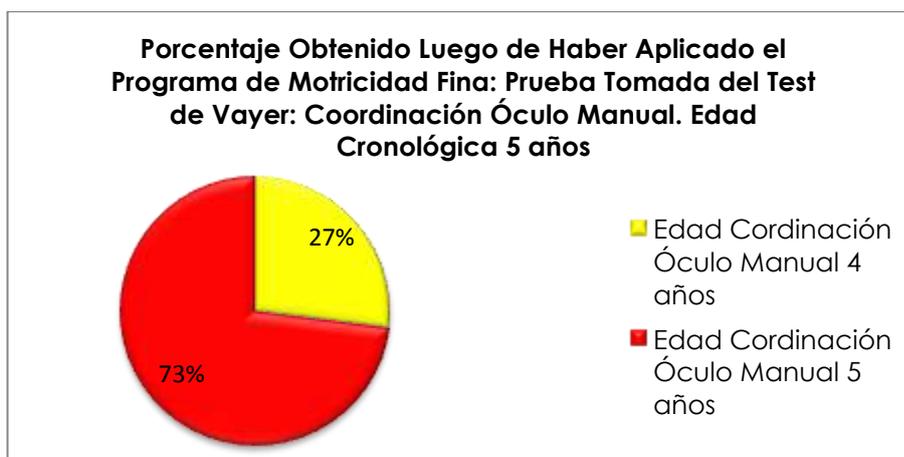
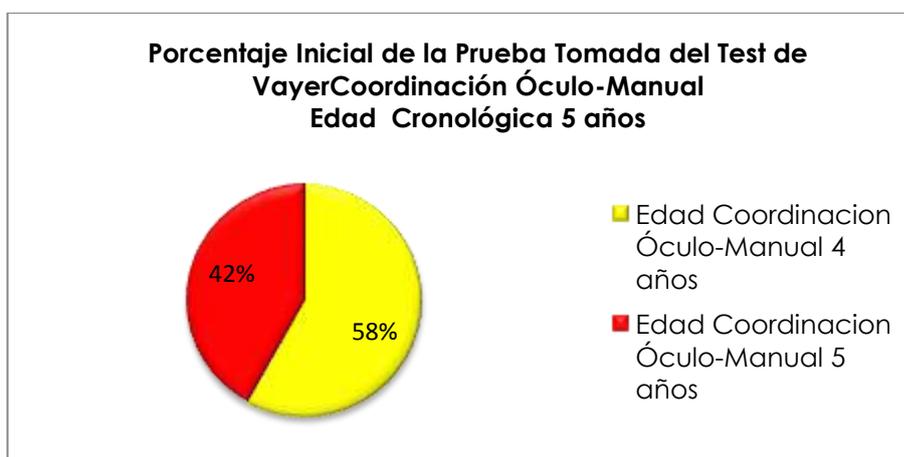


Análisis de los Resultados

Luego de aplicar el Programa de Educación en Motricidad Fina a través del Juego, se puede observar que en los niños de edad cronológica de 4 años, luego de haber aplicado el Programa, observamos una disminución del 75%

al 39%, equivalente al 36% de los niños que suben a la edad de coordinación óculo-manual de 5 años.

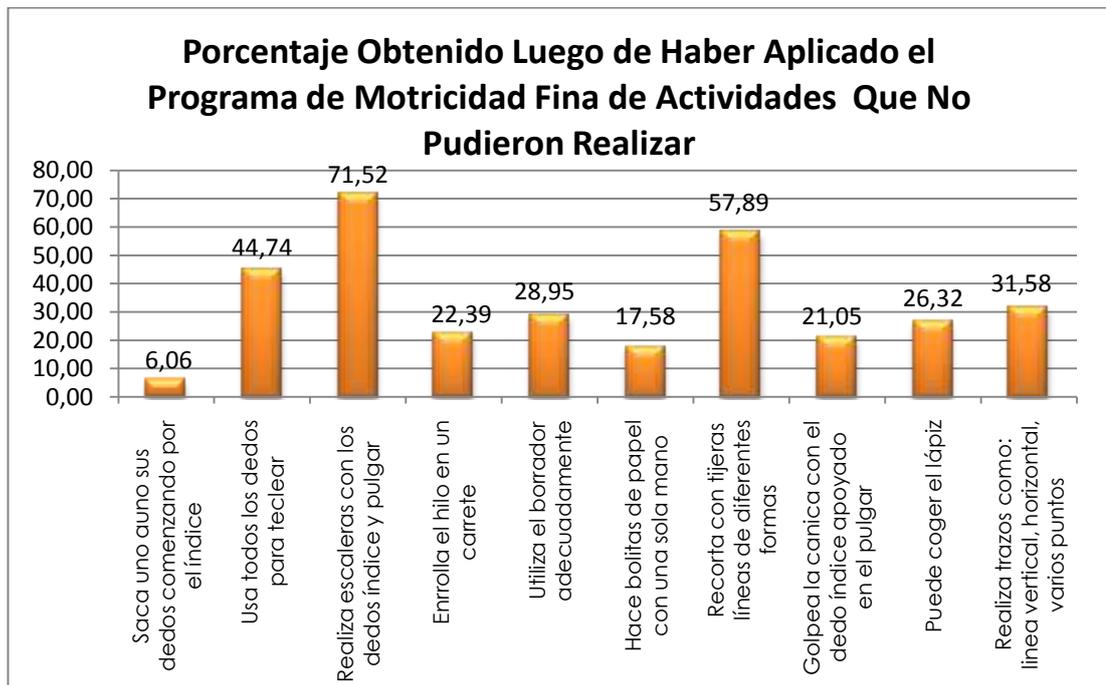
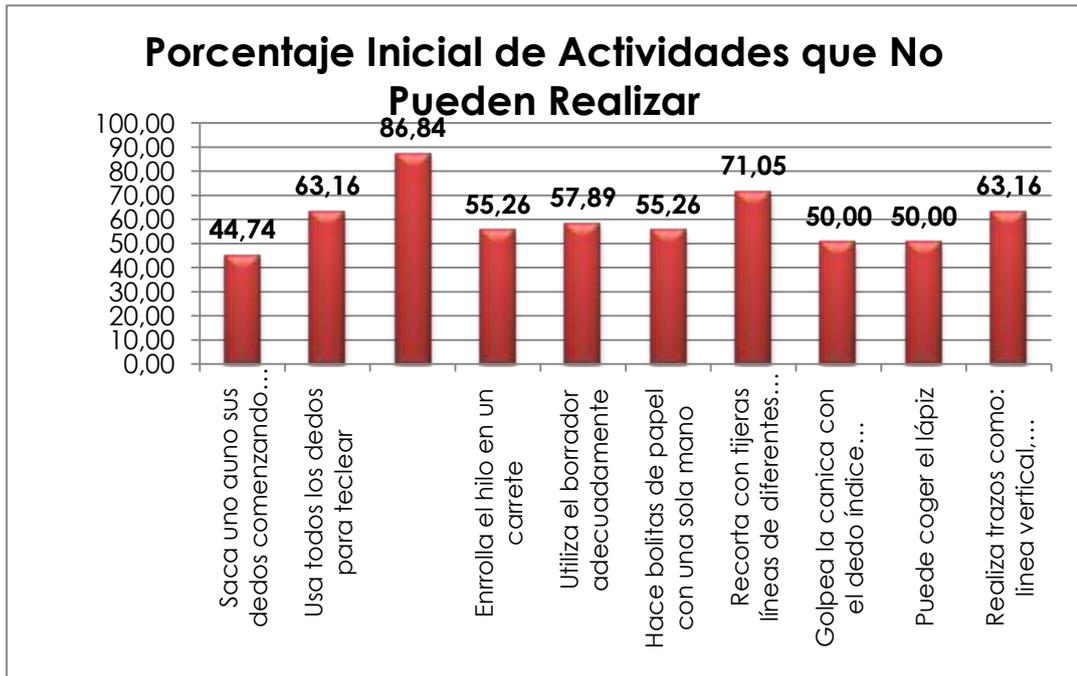
3.5.2 Cuadro Comparativo de Resultados de la Prueba Tomada del Test de Vayer Coordinación Óculo-Manual. Edad Cronológica 5 años.



Análisis de los Resultados

En cuanto a los niños cuya edad cronológica es de 5 años observamos que el porcentaje de niños que descienden a 4 años bajó del 58% al 27%, lo que corresponde a una mejoría equivalente al 31%.

3.5.3 Cuadro Comparativo de Resultados de la Prueba Informal



Análisis de los Resultados

Luego de haber aplicado el Programa de Motricidad Fina a través del Juego en la escuela fiscal mixta "Isabel Moscoso Dávila", en una muestra de 38 niños, se puede analizar los siguientes resultados:

- De acuerdo a la actividad: **saca uno a uno sus dedos empezando por el dedo índice**, antes de la aplicación del programa se encontró un 44.74% de niños que no podían realizarlo, luego de aplicar los juegos se constató que disminuyó al 6.06%.
- De acuerdo a la actividad: **usa todos los dedos para teclear**, antes de la aplicación del programa se encontró un 63.16% de niños que no podían realizarlo con facilidad, luego de aplicar la propuesta, se observó una mejoría con su disminución al 44.74%.
- De acuerdo a la actividad: **realiza escaleras con los dedos índice pulgar**, antes de la aplicación del programa se encontró un 86.84% de niños que no podían realizarlo, después de aplicar los juegos se obtuvo un progreso equivalente a la disminución del 71.52%.

Para que estas actividades se puedan recuperar de una manera óptima se aplicó los juegos de relajación y los del nivel uno, que ayudaron a los niños a tener un mayor movimiento y flexibilidad en su hombro, brazo, mano y dedos.

- De acuerdo a la actividad: **enrolla el hilo en un carrete**, antes de la aplicación del programa se observó un 55.26% de niños que no lograban realizarlo, luego de aplicar los juegos se constató que redujo al 22.39%.
- De acuerdo a la actividad: **utiliza el borrador adecuadamente** antes de la aplicación del programa se verificó que un 57.89% de niños no podían ejecutar, luego de aplicar los juegos se constató que disminuyó al 28.95%.
- De acuerdo a la actividad: **hace bolitas de papel con una sola mano** antes de la aplicación del programa se encontró un 55.26% de niños que

no podían hacerlo, luego de aplicar los juegos se observó notablemente que disminuyó al 17.58%.

- De acuerdo a la actividad: **recorta con tijeras líneas de diferente formas** antes de la aplicación del programa se encontró un 71.05% de niños que no podían realizarlo, luego de aplicar los juegos se comprobó que redujo al 57.89%.

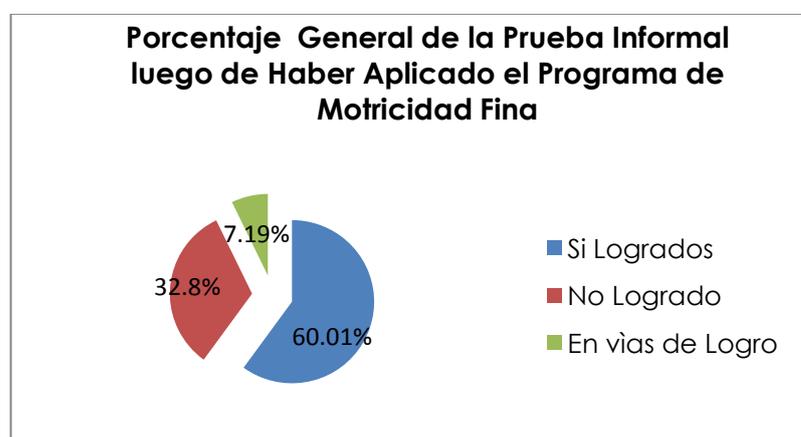
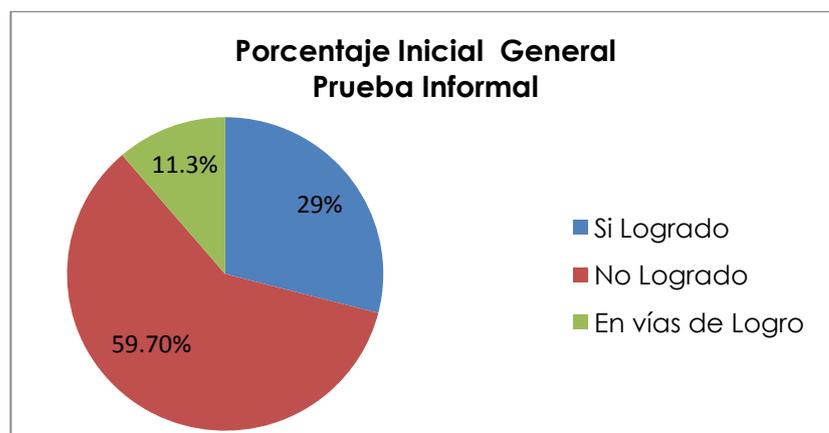
Luego de la aplicación de los juegos de nivel dos se consiguió corregir la postura inadecuada de los dedos índice y pulgar al momento de realizar actividades motrices que necesitan mayor precisión de estos dedos.

- De acuerdo a la actividad: **golpea la canica con el dedo índice apoyado en el pulgar**, antes de la aplicación del programa se encontró un 50.00% de niños que no lograban realizarlo, luego de aplicar los juegos se constató que disminuyó al 21.05%.
- De acuerdo a la actividad: **puede coger el lápiz**, antes de la aplicación del programa se se observó un 50.00% de niños que no podían hacerlo, luego de aplicar los juegos se constató que disminuyó al 26.32%.
- De acuerdo a la actividad: **realiza trazos como: línea vertical, horizontal, varios puntos**, antes de la aplicación del programa se encontró un 63.16% de niños que no podían realizarlo, luego de aplicar los juegos disminuyó al 31.58%.

La aplicación de los juegos en el nivel tres sirvieron para que los niños consigan fuerza motriz como una posición correcta de los dedos de pinza obteniendo buenos resultados cuando se realizaba las actividades de refuerzo.

Es evidente que la aplicación de los juegos para mejorar la motricidad fina en los niños dieron resultados positivos como se puede observar en los cuadros comparativos; los avances son notables y satisfactorios, en las diferentes actividades motrices.

3.5.4 Cuadro General Comparativo de Resultados de la Prueba Informal



Análisis de los Resultados

Luego de aplicar el Programa de Educación en Motricidad Fina a través del Juego, se puede observar una disminución del 59.70% al 32.8% equivalente al 26.93% de niños que no lograban realizar las actividades; asimismo, una disminución del 11.32% al 7.19% en las actividades que estaban en vías de logro. Al concluir, el resultado final indica un incremento en el aprendizaje equivalente a un 11.19%.

3.6 Conclusiones.

Al finalizar el trabajo práctico con los niños, se puede observar el mejoramiento que tuvieron durante el transcurso de la aplicación del Programa.

Se puede constatar que el Programa de Motricidad Fina a través de Juego sirve para que los niños se diviertan aprendiendo y mejoren su motricidad fina siendo necesario, recordar diariamente a los pequeños, la posición correcta de los dedos desde el momento que inicia la jornada de trabajo hasta que concluya.

En la aplicación se requiere, que cada juego siempre vaya acompañado de un ejercicio de relajación y una actividad de refuerzo, los mismos pueden variar de acuerdo a la creatividad de la maestra, tomando siempre en cuenta que el aprendizaje va de la mano con la diversión.

4. SOCIALIZACIÓN DEL PROGRAMA

4.1. Introducción e Importancia

La socialización del Programa de Educación para el desarrollo de la Motricidad Fina, en los niños, a través del juego, está dirigida a profesores de primero y segundo de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila". El mismo consta de la exposición y socialización del marco teórico y de una serie de juegos clasificados por orden de complejidad, que se impartirán como herramientas alternativas para el desarrollo de la motricidad fina.

Mediante este taller pretendemos concienciar al maestro de la importancia trascendental que tiene la motricidad en el desarrollo del niño, no sólo como un aspecto de movilidad sino además como una acción que se

origina por la emoción y culminar en la acción originada por el pensamiento.

Es así que un educador tiene en sus manos el inicio del futuro de los niños, una gran responsabilidad que requiere no sólo de planificaciones académicas sino de la imposición de reglas y a la vez del amor suficiente para crear un ambiente adecuado y fructífero en su área de desenvolvimiento, ya sea dentro de la escuela como fuera de ella.

Nosotros unidos por un mismo objetivo: El de enseñar íntegramente siendo fuentes de amor y confianza en los niños.

4.2. Objetivos

GENERAL

- Realizar una propuesta de Educación de Motricidad Fina mediante el Juego, como herramienta principal.

ESPECÍFICOS

- Tratar temas relacionados con la motricidad fina y el juego.
- Compartir actividades para la predisposición en los niños previa a cualquier tarea a realizarse.
- Proponer una serie de juegos que ayudan a la ejercitación de la motricidad fina.
- Dar a conocer la metodología de enseñanza mediante el juego.
- Presentar diferentes actividades de refuerzo para cada juego como culminación del aprendizaje dado.
- Exponer el trabajo realizado con los niños con la respectiva presentación de resultados.
- Motivar a la aplicación de los juegos presentando sus variantes.

4.3. Metodología

El presente taller está dirigido a profesores de primero y segundo de básica de la escuela "Isabel Moscoso Dávila". Se trata de una exposición y socialización de la propuesta de educación de la motricidad fina mediante el juego. Dentro de la socialización propiamente dicha hemos de utilizar las siguientes estrategias: escuchar, aceptar, dialogar, relacionarse, fomentando el trabajo interpersonal y de catarsis.

El taller consta de dos sesiones, dispuestas en dos partes(días) y cuya planificación se detalla más adelante.

4.4. Elaboración del Taller

NIVEL: Docentes

TÍTULO: El Desarrollo de la Motricidad Fina a través del Juego

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN:

DIA 1: Aspectos Teóricos	
DURACION	ACTIVIDAD
0:05	Bienvenida a los docentes presentes.
00:10	Breve introducción del cronograma a cumplirse.
00:30	Objetivos del Presente Trabajo.
	Aspectos Psicomotrices:
	1. Concepto y Desarrollo Motriz del niño de 5 años
	2. Coordinación Motriz Fina
	3. Coordinación Visomanual
	4. Coordinación Gestual
	Preguntas e Inquietudes
00:20	Conclusiones
	La Relajación:
	1. Relajación global
	2. Relajación segmentaria
	3. La Respiración
	Preguntas e Inquietudes

00:30	Conclusiones
00:30	Refrigerio
00:15	El Juego: Concepto Preguntas e Inquietudes Conclusiones
	Conclusiones Generales Despedida y Agradecimiento
DIA 2: Aspectos Prácticos	
DURACION	ACTIVIDAD
00:05	Bienvenida a los docentes presentes.
00:10	Explicación de la Metodología del Trabajo y de la división de los Juegos
00:30	Exposición de los Juegos <ul style="list-style-type: none"> • Indicaciones • Beneficios • Recomendaciones
00:45	Aplicación de los Juegos <ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico inicial a través de la Prueba Tomada del Test de Vayer y Prueba Informal. • Aplicación de la muestra de juegos dirigido a los niños. • Exposición de resultados. • Elaboración de conclusiones.
00:10	Despedida y Agradecimiento

4.5. Conclusiones

- Luego de la exposición del taller, se pudo intercambiar ideas y experiencias vividas en el plano educativo.
- En común, por parte de las profesoras, se encontró a la Propuesta válida y eficaz para la enseñanza de los niños. Los materiales usados en los juegos son accesibles al bolsillo y pueden ser utilizados para más de una actividad.

- Finalmente, luego de haber aplicado el Programa antes mencionado se puede observar en los cuadros comparativos la existencia de un mejor dominio de motricidad fina en los niños/as del primero de Básica en actividades como: trozado, mayor flexibilidad en dedos y manos, correcta posición de los dedos, arrugado, mejor uso de la tijera, etc., por lo que están en condiciones de empezar a dibujar los primeros trazos de la escritura.

5. CONCLUSIONES:

Luego de haber concluido el proyecto de tesis podemos indicar que:

- Para sustentar cualquier proyecto educativo, es necesario, contar con una base científica que solvente el proceso investigativo realizado.
- Existen muchas técnicas que pueden ser utilizadas para el aprendizaje de la motricidad fina, una excelente alternativa nos brindan los juegos por los beneficios que nos ofrece, siendo el principal el de recreación.
- El Programa de Educación de Motricidad Fina a través del Juego, tuvo una buena acogida por parte de los niños, despertando el interés de las maestras con quienes se elaboró un Taller de conocimientos y experiencias mutuas.
- A través de pruebas aplicadas se pudo constatar que existía un alto porcentaje de niñas/os con inadecuada motricidad fina al momento de realizar actividades relacionados a la misma.
- El trabajo realizado con los niños sirvió como experiencia única en el trato con bastantes alumnos, sus diferentes formas de hacer, pensar y aprender influyeron en la didáctica de enseñanza aplicada.
- Los talleres realizados a maestras de Primero y Segundo de Básica sirvieron para impartir conocimientos así como para intercambiar ideas y experiencias enriqueciendo los conocimientos previamente adquiridos.
- Existen muchos problemas académicos a nivel escolar fiscal, siendo necesaria la acción de un Departamento Psicológico que intervenga en el desempeño académico de los niños.

6. RECOMENDACIONES:

A través de la experiencia adquirida, nos permitimos recomendar que:

- Es importante, el uso de bibliografía amplia para contar con herramientas suficientes, buscando siempre el bienestar de la población con la que se trabaja, así como, el enriquecimiento profesional.
- Se aplique una prueba de Motricidad Fina en los niños/as de Primero de Básica al inicio del año lectivo, para conocer como se encuentra desarrollada la motricidad fina y tener una planificación del trabajo en esta área, conforme a las necesidades presentadas.
- Se implante métodos de capacitación a los maestros de Primero y Segundo de Básica por medio de talleres y/o charlas; en aspectos teóricos y prácticos, de modo que, permita conocer nuevas técnicas y estrategias para la educación de los niños.
- Las educadoras de Primero y Segundo de Básica, utilicen la técnica del juego para el trabajo con los niños, puesto que, además de enseñar de una manera práctica y divertida, colateralmente se consigue integración en el alumnado.
- Los padres de familia se involucren en la educación de la motricidad fina de sus hijos, haciéndoles conocer la posición correcta de los dedos al momento coger un lápiz, crayón o punzón; lo que, consolidará el aprendizaje que se adquiriera en el Establecimiento Educativo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOULCH, Jean, **El Desarrollo Psicomotor desde el Nacimiento hasta los 6 años**, Edit. Paidós, Buenos Aires, Argentina, 1995.
- CAÑAR H, OCHOA L., JARAMILLO M., PETROFF I., QUIZHPE J., **Cultura, Recreación y Juegos Infantiles**. Edit. s.a
- CONDEMARIN M, **Madurez Escolar**, Edit. Andrés Bello, 1995.
- GESSEL, Arnoldl, **El Niño de 1 a 5 años**, Edit. Paidós Buenos Aires, Argentina. 1989.
- GRANDA J, **Manual de Aprendizaje y Desarrollo Motor**, Edit. Paidós Barcelona, España, 1995.
- HERDRICK J, **Educación Infantil 2**, Edit. CEA, 1990
- HUIRACCOCHA M, HUIRUCOCHA, K., **Arte y juego**, Edit. 2004
- JIMÉNEZ J., JIMÉNEZ I., **Psicomotricidad Teoría y Programación**. Edit. Bilba, Barcelona, España 2001.
- MERANI E, **Diccionario de Psicología y Psiquiatría Infantil**, México 1983.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, **Juegos, Rondas y Canciones, Tercera**, Edición. 1994
- NIEVES A., **Una Invitación a Jugar**, Edit. Gente Nueva, 1997
- NEWMAN B., NEWMAN P., **Manual de Psicología Infantil 2**, Edit. s.a.
- ORDOÑEZ M, TINAJERO A, **Inteligencia Emocional y Cognitiva 0-1año, 3-6 años**, Edit. MMVII, Madrid- España.
- PIEDRA, Elisa, HUIRACCOCHA, M, PALOMEQUE Y, **Propuesta de Apoyo pedagógico para el manejo de problemas de aprendizaje en Cuenca**, Universidad de Cuenca 2003.

- PORTELLANO P, **La Disgrafía**, General Paradiñas 95.
- PROAÑO M, **Apuntes de Psicomotricidad**, UDA Cuenca 2002.
- RODAS R.; **Guía para el Docente**; Edit. 1997
- ZAPATA O.; **La Psicomotricidad y el Niño**, Edit. Trillas, 1998.
- [http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASHbf24.dir/doc.pdf.14:15:04,sep,12,2009.](http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASHbf24.dir/doc.pdf.14:15:04,sep,12,2009)
- Russel, [www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf.17h20/11/Dic/09.](http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf.17h20/11/Dic/09)

8. ANEXOS

ANEXO 1: PRUEBA INFORMAL DE MOTRICIDAD FINA

Nombres y Apellidos:

Edad:

MOTRICIDAD FINA		Valoración			Observaciones
		S	N	EP	
1	Saca uno a uno sus dedos comenzando por el índice				
2	Usa todos los dedos para teclear				
3	Realiza escalera con los dedos índice y pulgar.				
4	Cruza los brazos, manos e índices.				
5	Enrolla el hilo en un carrete				
6	Gira las muñecas de la mano derecha e la izquierda, en dos tiempos. Acorde las agujas del reloj y viceversa.				
7	Flexiona y extiende el antebrazo sobre el pecho.				
8	Flexiona y extiende los dedos.				
9	Utiliza el borrador adecuadamente				
10	Rasga papel				
11	Hace bolitas de papel con una sola mano				
12	Recorta con tijeras líneas de diferentes formas.				
13	Golpea la canica con el dedo índice apoyado en el pulgar				
14	Puede coger el lápiz				
15	Abre y cierra la botella				
16	Realiza trazos como: línea vertical, horizontal, varios puntos.				
17	Metete bolitas dentro de la botella				
18	Distribuye cartas de naipes				
19	Abre la envoltura de un caramelo				
20	Saca punta a un lápiz				

Resultados:

.....

.....

Firma de Responsabilidad

ANEXO 2:

HOJA DE PRUEBA

PRUEBA TOMADA DEL TEST DE VAYER: COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

FECHA DE NACIMIENTO:.....

FECHA DEL EXAMEN:.....

EDAD AL EXAMEN:.....

PRIMERA INFANCIA

PRUEBAS	RESULTADOS	OBSERVACIONES
COORDINACION OCULO MANUAL	4	5
LATERALIDAD	a. MANOS: 1.....2.....3..... b. OJO c. PIE	
Comportamiento durante el examen	Comprensión de las órdenes, atención, interés, ansiedad, constancia	

DIAGNÒSTICO:.....

.....

OBSERVACIONES:.....

.....

PROPUESTA DE TRABAJO:.....

.....

.....

Firma de Responsabilidad

ANEXO 3:

Entrevista Aplicada a las maestras de Primero y Segundo de Básica

- 1.- ¿Usted realiza actividades para ejercitar la Motricidad Fina?
- 2.- ¿Usted que actividades realiza para ejercitar la Motricidad Fina?
- 3.- ¿Usted realiza estas actividades solo con los niños que presentan esta dificultad o lo hace con todos?
- 4.- ¿Utiliza al juego como técnica para desarrollar la motricidad fina?