



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**PROGRAMA LÚDICO PARA ESTIMULAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN
NIÑOS DE 4-5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS
ENANITOS”**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL, ESTIMULACIÓN TEMPRANA E
INTERVENCIÓN PRECOZ**

AUTORA

MARÍA JOSÉ TORRES BENÍTEZ

DIRECTORA

DRA. KARINA HUIRACOCCHA

CUENCA, ECUADOR

2012

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta investigación a mi familia por todo el apoyo recibido para poder realizarlo y también a mi tutora del mismo, por todas las indicaciones y enseñanzas recibidas de su parte y así poder presentar un buen proyecto.

AGRADECIMIENTO

Primero quiero dar gracias a mi padre Dios
que me ha permitido concluir una etapa más en mi vida
y así alcanzar un logro profesional,
luego dar las gracias a mi familia,
de manera especial a mis padres
que se han esforzado mucho para poder darme
la mejor educación y ser no solo una excelente profesional
sino también una buena persona.

Resumen

La presente investigación es un Programa Lúdico para estimular la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos que contiene una componente teórico sobre la grafomotricidad, y un componente práctico en la que se presentan cinco sesiones de trabajo enfocadas en el juego, el arte y el ciclo del aprendizaje para aplicar a niños y niñas que se encuentren en el proceso de adquisición de la preescritura. Finalmente se presenta la socialización que se realizó a las profesoras del centro infantil.

Abstract

The present research project is a Recreational Program to stimulate fine motor skills in 4-5 year old children from “*Mis Enanitos*” Children’s Development Center. It contains a theoretical component about fine motor skills as well as a practical component with five working sessions focused on play, art and the learning cycle of the children who are in the process of acquiring pre-writing skills. Finally, the discussion of the project with the institution’s teachers is presented.




Translated by,
Diana Lee Rodas

CAPITULO I

Introducción General.....	1
Introducción.....	2
1. Desarrollo Infantil y Actividad Neurológica.....	3
2. Patrones Motores Básicos.....	4
3. Características del Desarrollo Evolutivo en niños y niñas de 4 y 5 años de edad.....	5
4. Grafomotricidad.....	6
4.1 Conceptos Básicos.....	6
4.2 Condiciones previas a la adquisición de la grafomotricidad.....	6
4.3 Etapas de la Expresión Gráfica.....	8
4.3.1 La fase del Garabateo.....	8
4.3.2 La fase de la simbolización.....	9
4.3.3 La fase de las formas.....	9
4.3.4 La fase de la simbolización.....	9
4.4 Estimulación Grafomotriz.....	9
4.5Trazos Grafomotores.....	12
4.6 Producciones Infantiles en niños y niñas de 4 a 5 años.....	13
4.7 Dificultades frecuentes previos a la adquisición grafomotricidad.....	13
5. Actividad Lúdica y Grafomotricidad.....	15
5.1 El Juego.....	15

5.2 El Juego a través de los años.....	16
6. Elementos Plásticos.....	16
6.1 Actividades Plásticas y Grafomotricidad.....	18
6.1.1 Pintura.....	19
6.1.2 Actividades con ceras.....	19
6.1.3 Modelado.....	20
6.1.4 Papel.....	20
7. Componentes y Proceso para desarrollar sesiones psicomotrices basadas en lo lúdico.....	20
8. Ciclo del Aprendizaje.....	21
9. Encuesta.....	23
Conclusiones.....	28
CAPITULO II	
Introducción.....	29
1. Plan Anual de Desarrollo para niños y niñas de 4 a 5 años.....	30
a. Área Motricidad Fina	
i. Objetivo General	30
ii. Subáreas	30
2. Sesiones de Trabajo.....	33
Conclusiones.....	66

CAPITULO III

Introducción.....	67
1. Programa de Socialización.....	68
1.1 Datos	
Informativos.....	68
1.2 Desarrollo de Socialización.....	68
1.2.1 Objetivo General.....	68
1.2.2 Objetivo Específico.....	68
1.2.3 Contenido.....	68
1.2.4 Metodología.....	69
1.2.5 Recursos.....	69
1.2.6 Agenda de Trabajo.....	69
1.2.7 Evaluación de la socialización y del manual.....	70
1.2.8 Fotografías de la Socialización.....	71
Conclusiones.....	76
Conclusiones Generales.....	77
Recomendaciones.....	79
Bibliografía.....	80

Introducción General

La presente investigación es un Programa Lúdico para Estimular la Grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos, contiene 3 capítulos, el primero habla de un componente teórico sobre el proceso de la grafomotricidad, abarca temas que ayudarán al profesor a detectar si los mismos presentan un adecuado desarrollo para el proceso previo a la preescritura, que no significa únicamente coger un lápiz y realizar ejercicios gráficos, sino que implica la adquisición de destrezas y condiciones previas para iniciar con dicho proceso.

El segundo capítulo consta de cinco sesiones de trabajo que fueron elaborados en base a una encuesta que se aplicó a las profesoras del centro para detectar los problemas más comunes que ellos observan en sus niños, también a una observación directa en el momento de realizar actividades motrices en hojas de trabajo, y al análisis de la metodología de trabajo que utilizada en el preescolar. Finalmente luego de la información obtenida se elaboraron sesiones de trabajo diferentes, divertidas y novedosas tomando como base actividades basadas en lo lúdico y en el arte.

El último capítulo de este proyecto es la socialización que se realizó a las profesoras del centro infantil a través de un taller teórico y práctico que se desarrolló durante una mañana para dar a conocer el proceso de la grafomotricidad y responder a las inquietudes acerca de este proceso de enseñanza que se da a los niños. Además se les propuso a las profesoras sesiones de trabajo innovadoras, las mismas constan de un proceso previo de relajación, luego de que los niños y niñas tengan una experiencia concreta seguida de una reflexión elaborada por ellos mismos, continuamos con la conceptualización y generalización y finalmente la aplicación práctica, es decir utilizamos el ciclo del aprendizaje.

Este proyecto pretende que miremos hacia nuevas fronteras y brindemos a los niños y niñas un aprendizaje significativo que deje bases sólidas en base al juego y al arte proporcionando una enseñanza que facilite la posteriores adquisición y generalización de nuevos aprendizajes.

**PROGRAMA LÚDICO PARA ESTIMULAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
“MIS ENANITOS”**

CAPÍTULO I

Fundamentación Teórica

Introducción

La presente investigación contiene un componente teórico sobre el proceso de la grafomotricidad. Abarca temas que ayudarán al profesor de niños y niñas de 4 a 5 años a detectar si los mismos presentan un adecuado desarrollo para el proceso previo a la preescritura, que no significa únicamente coger un lápiz y realizar ejercicios gráficos, sino que implica la adquisición de destrezas y condiciones previas para poder iniciar con la preescritura.

Por ejemplo el ver si cumplieron diferentes leyes de desarrollo básicas, si ya existe una disociación de sus miembros superiores, el analizar la posición que tienen los niños al momento de realizar sus trabajos en hoja, cómo cogen el lápiz cuando escriben, las direcciones que tienen sus trazos, las etapas que van atravesando antes de llegar a realizar trazos gráficos perfectos, etc.

Este programa contiene además un componente práctico en el que constan diferentes técnicas lúdicas, a través del arte, de la pintura, con la utilización de material llamativo e interesante. Para hacer que el proceso de la preescritura en los niños y niñas sea innovador tomaremos en cuenta previamente todos los procesos que se exponen en esta investigación.

No hagamos que el aprendizaje en los niños sea monótono o como la sociedad nos los plantee, sino más bien es labor de nosotras como educadoras mirar hacia otros horizontes y hacer de este proceso algo diferente y divertido para los niños y niñas, dotándolos de las herramientas básicas para la adquisición de los futuros aprendizajes escolares.

1. Desarrollo Infantil y Actividad Neurológica

Los niños y niñas de 4 a 5 años al encontrarse en un proceso de preparación para la escuela deben poseer una madurez completa en todas las áreas del desarrollo y así poder cumplir con los objetivos que se plantearán más adelante.

Para Ajuriaguerra citado por García “el desarrollo infantil atraviesa por diversas fases, la primera es la organización del esqueleto motor en la que se organiza el tono y la propioceptividad, desapareciendo los reflejos; la segunda fase es la organización del plano motor en donde se va elaborando la motricidad voluntaria y afinando la melodía cinética; y la tercera fase es la automatización en donde se coordinan el tono y movimiento para permitir las praxias finas y la motricidad deja paso al conocimiento”. (García, 21)

La naturaleza del sujeto regula, desde la actividad neurológica, las leyes que conducirán a la escritura grafomotora, las mismas que se describen a continuación:

- a. **Ley Cefalocaudal:** La motricidad de la región de la cabeza y tronco antecede a la de las extremidades inferiores, es decir primero sostiene la cabeza y posteriormente va madurando sus extremidades inferiores.
- b. **Ley Proximodistal:** Se da una madurez desde la parte más cercana al tronco hasta la más lejana, es por eso que los movimientos globales del brazo es previo a la del codo, y ésta a la vez precede a la del puño que a su vez es previo a los movimientos finos de los dedos.
- c. **Ley de las independencias segmentarias:** Se da el desarrollo de la tonicidad necesaria en cada uno de los segmentos superiores del cuerpo que van a intervenir posteriormente en el acto de escribir, inhibición-desinhibición.

2. Patrones Motores Básicos

Además según García para poder iniciar el desarrollo de la preescritura es necesario que los niños adquieran ciertos patrones motores básicos, que son los siguientes:

- a. **La marcha:** que es la forma de desplazamiento es posición bípeda, mediante esta habilidad el niño se desplaza libre y autónomamente por la superficie. La adquisición de la marcha tiene gran importancia en el desarrollo psicomotor del niño, pues le da autonomía para moverse en el espacio, aumenta su campo de visión y le permite coger y manipular objetos que no estaban a su alcance.
- b. **La carrera:** Posee una estructura semejante a la marcha, habiendo ajustes neuromusculares semejantes, a pesar de la diferencia en cuanto a la velocidad que requiere un ajuste más rápido de los músculos agonistas y antagonistas de forma coordinada.
- c. **El salto:** Necesita de complicadas modificaciones de la marcha y la carrera. Requiere de la propulsión del cuerpo en el aire y la recepción en el suelo de todo el peso corporal sobre ambos pies. Entran en acción: fuerza, equilibrio, coordinación.
- d. **Lanzamiento:** podemos observar el lanzamiento en sus fases iniciales, fase de exploración del objeto, en la que los niños hacia los seis meses lanzan los objetos de forma burda.
- e. **La recepción:** a los 4 años, las manos comenzaran a abrirse para recibir el balón. Mas tarde los brazos perderán su rigidez para volverse más flexibles y se localizaran junto al cuerpo para recibir más adecuadamente la pelota.
- f. **Golpeo:** es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto. Las habilidades de golpeo se llevan a cabo en diversos planos y en distintas circunstancias, Son comunes los patrones por encima del hombro, laterales y de atrás a delante, usando diferentes instrumentos.
- g. **Pateo de balón:** Un pateo de balón se considera maduro cuando el sujeto da un paso inicial flexionando la pierna soporte al apoyarla, balanceando hacia atrás la pierna de golpeo, mantiene una posición inclinada del tronco y las extremidades superiores se ubican en oposición.

- h. El equilibrio en preescolar.:** Evoluciona con la edad y esta ligado a la maduración del Sistema Nervioso Central. Hacia el segundo año, manifiesta la posibilidad de mantenerse sobre un apoyo un breve tiempo. Hacia el tercer año, puede mantener el equilibrio sobre un pie de 3 a 4 segundos y marchar sobre líneas marcadas en el suelo en equilibrio dinámico, hacia el cuarto año es capaz de marchar sobre líneas curvas marcadas en el suelo.

3. Características del Desarrollo Evolutivo en niños y niñas de 4 y 5 años de edad

Según cita Ruis es importante conocer el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 y años, tiene una locomoción muy coordinada y posee un buen sentido del equilibrio y control de movimientos en espacios reducidos. El cuarto año de vida constituye una etapa muy importante para el inicio del aprendizaje formal.

Corren de puntillas y galopan. Se suben y mueven solos en un columpio. Saltan en un pie. Lanzan la pelota a las manos. Tienen más control sobre los pequeños músculos. A ellos les gusta abrir y cerrar cierres, abotonar y desabotonar ropa. Se visten por sí mismos. Les gusta amarrar las cintas de sus zapatos. Pueden cortar sobre la línea con tijeras. Pueden hacer diseños y letras básicas. Ellos son muy activos y muy agresivos en sus juegos.

En el área de lenguaje el niño posee un vocabulario amplio y emplea expresiones verbales propias de su cultura, expresa sus sentimientos con oraciones compuestas, esta en la capacidad de aprender nociones espacio-temporales.

Tienen un gran interés por aprender, le gusta investigar los fenómenos de la naturaleza y el funcionamiento de los objetos que tiene a su alcance. Esta es una etapa para el desarrollo del pensamiento crítico y lógico-matemático.

En su desarrollo socio-emocional el niño es muy sensible y solidario con las personas que lo rodea. Sabe respetar su turno, compartir sus juguetes con un amigo, participar en juegos con reglas y formar parte de un grupo, el cuidado de sus juguetes y el acatamiento de reglas en el uso del tiempo. El niño logra desarrollar seguridad y autonomía, pero todavía requiere del apoyo emocional y acompañamiento de un

adulto para acceder a normas de comportamiento más complejas; como el uso de cubiertos durante las comidas.

La interiorización y fortalecimiento de estos procesos y principios se constituyen en requisitos básicos y fundamentales para iniciar con la adquisición y desarrollo de destrezas grafomotrices y de preescritura.

4. Grafomotricidad

4.1 Conceptos Básicos

“Según Condemarín la grafomotricidad es esencialmente un acto motórico que tiene por finalidad educar y corregir la ejecución de los movimientos básicos que intervienen en la escritura.” (Condemarín, 156)

“La grafomotricidad requiere de una serie de condiciones necesarias para la realización del gesto gráfico antes de que éste adquiera significado y se convierta en un lenguaje escrito.” (García, 54).

4.2 Condiciones previas a la adquisición de la grafomotricidad

Según García es importante tomar en cuenta ciertos requisitos previos que se deben adquirir para desarrollar con normalidad el proceso de la grafomotricidad y estos son:

- a. Coordinación Visomotora:** es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos de parte del cuerpo. Cuando una persona trata de alcanzar algo, sus manos son guiadas por su visión. La precisión de una acción o movimiento depende de una buena coordinación visomotora.

- b. Constancia de la forma:** constancia de la forma visual es una habilidad viso-perceptiva que nos permite detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales dentro de un entorno determinado, para poder discriminarlos o diferenciarlos del resto de estímulos presentes.

- c. **Memoria auditiva:** Es la más importante entre las sensoriales en los primeros años de nuestra vida ya que a ella debemos el aprendizaje de nuestra lengua materna. Permite memorizar hasta canciones y reconoce personas a través de pasos o algunos ruidos.
- d. **Memoria visual:** Nuestra memoria registra con más facilidad las cosas que se pueden ver, por esto se emplea como técnica de estudio métodos audiovisuales para así facilitar la memorización.
- e. **Correcta prensión del útil y posición del soporte:** es importante que tengan una prensión adecuada del lápiz o material grafomotor al igual que la posición del soporte sea la correspondiente para que puedan realizar un buen trazo.
- f. **Coordinación entre prensión del útil y prensión de éste sobre el soporte:** debe existir una correcta relación entre el lápiz y la prensión del mismo sobre la mesa o el lugar en donde el niño vaya a realizar los trazos grafomotores.
- g. **Automatización del barrido y saldo perceptivo-motor visual y auditivo en los parámetros de la escritura:** es decir de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- h. **Capacidad de codificación y decodificación simultánea de las señales auditivas y visuales:** el niño debe comprender tanto los estímulos visuales por ejemplo seguir modelos o seguir una letra y los estímulos auditivos por ejemplo realizar un trazo desde arriba hacia abajo, realizar un círculo, etc.

4.3 Etapas de la Expresión Gráfica

La expresión gráfica del niño o la niña evoluciona a través de tres etapas (Vayer, 1985):

4.3.1 La fase del Garabateo: se inicia en el segundo año de vida. Se realizan los primeros trazos como una actividad motriz descontrolada y sin representación alguna.

Dentro de esta fase tenemos:

- a) **Garabateo descontrolado:** aquí los primeros trazos aparentemente no tienen sentido, y el niño parece no darse cuenta de que podría hacer con ellos lo que quisiera. Los trazos varían en longitud y dirección, a menudo el niño mira hacia otro lado mientras hace estos trazos y continúa garabateando. El niño emplea diversos métodos para sostener el lápiz, puede sostenerse con la punta hacia el papel, de lado, sujetarse con el puño p entre los dedos cerrados. No se emplea todavía los dedos o la muñeca para controlar el elemento que se dibuja

- b) **Garabateo controlado:** en cierto momento el niño descubre que hay vinculación entre sus movimientos y los trazos que ejecuta en el papel. Esto suele ocurrir unos seis meses después que ha comenzado a garabatear, es un paso muy importante, pues el niño descubre el control visual sobre los trazos que ejecuta, y representa una experiencia vital para él. En esta etapa los niños se dedican al garabateo con mayor entusiasmo, debido a que coordinan entre su desarrollo visual y motor, lo que lo estimula e induce a variar sus movimientos en forma horizontal. Esta etapa llega hasta los tres años aproximadamente, y el niño va emergiendo en preferencias manuales, se inicia la verdadera integración visual y motriz.

- c) **Garabateo con nombre:** Los movimientos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas reconocibles, y estos intentos de representación provienen directamente de las etapas del garabateo. Generalmente el primer símbolo logrado es un hombre. La figura humana se dibuja típicamente con un círculo por cabeza y dos líneas verticales que representan las piernas. Estas representaciones "cabeza-pies" son comunes en los niños de 4 a 5 años.

“La representación de un personaje "cabezón" o "renacuajo" se torna más elaborada con la adición de los brazos que salen a ambos lados de las piernas, con el agregado de un redondel entre ambas piernas que representa el vientre, y en algunas ocasiones, con la inclusión del cuerpo.” (García, 57)

4.3.2 Etapa esquemática: esta etapa se da desde los 4 hasta los 6 años de edad, es la etapa de la frontera entre el garabato y el esquematismo, es la aparición de la intencionalidad, y empieza a elaborarse lo que se denomina vocabulario gráfico del niño, constituido por una serie de esquemas con valor representativo. Estos esquemas al principio son muy simples: líneas, círculos, curvas, etc. Se repite constantemente introduciendo pequeñas modificaciones que con frecuencia se incorporan al dibujo. En esta etapa los trazos y garabatos se van haciendo controlados y se refieren a objetos visuales. El niño trata de establecer una relación entre el dibujo y lo que intenta representar:

4.3.3 La fase de las formas: se da en el tercer año. El control visual interviene asociándose al control cinestésico del brazo y la mano. El trazo va convirtiéndose en formas y combinaciones de éstas.

4.3.4 La fase de la simbolización: A partir del cuarto año la coordinación visomotriz está ajustada y el espacio gráfico integrado, lo que propicia la aparición de la simbolización que llevará al niño o a la niña a la escritura.

4.4 Estimulación Grafomotriz

“El desarrollo grafomotor está ligado a la preferencia manual y al desarrollo de la lateralidad puesto que la escritura es una actividad clara e inequívocamente lateralizada.” (Berruezo, 55)

Según García la estimulación del sistema práxico encaminada a la grafomotricidad consistirá en actividades que ofrezcan el desarrollo de los prerrequisitos básicos para los aprendizajes de la lectura y escritura, y estos aspectos son los siguientes:

- a. **Control de la postura y equilibrio:** la postura constituye el patrón motor básico que garantiza la posición del cuerpo respecto a su centro de gravedad. Los mecanismos posturales están en gran parte bajo el control del cerebelo. El equilibrio implica una adecuada regulación postural en los diferentes movimientos y la coordinación neuromotriz necesaria para la mantención de una determinada postura.

- b. **Independencia tronco- brazo-mano:** el niño vive su cuerpo, en primer lugar como una globalidad es decir siente el tronco como un todo. Esto sucede durante mucho tiempo desde los 2 hasta los 4 años, pero sus mecanismos neuromotores va haciendo que tome conciencia de las partes de su cuerpo, que se van haciendo independiente y le dan la oportunidad de experimentar las independencias de los segmentos corporales. Estas independencias segmentarias tienen un orden de consecución primero se da la segmentación de la cintura, segmentación del hombro, segmentación del codo, segmentación de la muñeca, segmentación del índice, pulgar, medio y posición pinza.

- c. **Control tónico e inhibición motriz:** la coordinación de cada uno de los segmentos del brazo permite la tonicidad necesaria para su utilización grafomotriz, que solo responde a una progresión adecuada de las independencias. El tono grafomotor es la capacidad del sujeto para desinhibir todos los movimientos innecesarios, relajando sus músculos, e inhibir los movimientos necesarios, poniendo sus músculos en tensión.

- d. **Lateralización:** la lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectiva de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. La lateralidad corporal permite la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo.” La lateralización atraviesa diferentes fases, la primera es la fase de indefinición que se da entre los 0 y 2 años, luego la fase de alternancia, de definición por contraste de rendimientos de 2 a 4 años y finalmente la fase de automatización, de preferencia instrumental de 4 a 7 años.” (García, Berruezo, 50)

e. **Organización del Gesto Gráfico:** Según Estrada el proceso de la organización gráfica es la siguiente:

- **Prensión:** La prensión atraviesa por diversas etapas, la primera etapa es el rastreo y búsqueda del objeto mediante **movimientos incontrolados** de la mano, la segunda etapa es la aproximación de la mano al objeto estableciendo **contacto**, la tercera etapa es la **prensión** del objeto de forma **cúbito-palmar**, la cuarta etapa es la **prensión palmar** del objeto, la quinta etapa es la **prensión radio-palmar**, y finalmente la quinta etapa que ya se da la **pinza digital**.
- **Presión:** esta habilidad va encaminada directamente a elaborar los reflejos grafomotores que permiten coger un instrumento para manejarlo y por otra parte dominar el pulso para graduar la presión que se ejerce con él.
- **Direccionalidad:** son los movimientos que realizamos en la escritura y deben seguir siempre un orden de izquierda a derecha en nuestra escritura.

f. **Coordinación óculo-manual:** Es preciso prestar atención a la coordinación ojo-mano, por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de ciertas tareas escolares y un sin número de prácticas necesarias en la vida corriente. La mano depende del tronco, del cuerpo, pero no debe estar soldada a él. La independencia brazo-tronco, es el factor más importante de la precisión en la coordinación óculo-manual.

g. **Organización espacial:** el espacio evoluciona desde el conocimiento del espacio corporal, a través del espacio ambiental, hasta el espacio simbólico. La noción del espacio se va elaborando y diversificando de modo progresivo a lo largo del desarrollo psicomotor y en un sentido que va de lo próximo a lo lejano y de lo interior a lo exterior

- h. Discriminación de secuencias temporales:** El tiempo es el movimiento del espacio y se interioriza tardíamente, como duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos. La estructuración temporal se desarrollará a través de actividades fundamentalmente rítmicas, cuyo valor educativo es muy importante por cuanto desarrolla en el niño o la niña los procesos de control e inhibición.

“No debemos olvidar que la grafomotricidad no se reduce a una actividad motriz y se basa en una maduración y desarrollo de otros elementos como la percepción visual y auditiva, la simbolización, la estructuración espacio-temporal, la memoria a corto plazo y el lenguaje.” (Boscaini citado por García, 55).

Por lo tanto es importante no precipitarse en iniciar antes de tiempo el aprendizaje de la lectura y la escritura, pues esto ocasiona con frecuencia alteraciones como la dislexia y la disgrafía.

4.5 Trazos Grafomotores

Según Estrada debemos tener en cuenta el tipo de trazo que los niños realizan, los mismos son el resultado de la actividad grafomotora. La aparición de los trazos en las producciones infantiles nos obliga a analizar e interpretar su tipología, su nivel perceptivo, grafomotor, cognitivo y semiótico. La evolución de los trazos va de la siguiente manera:

a. Trazos Sincréticos:

Tensos: garabatos lineales y manchas

Distendidos: garabatos ondulantes

b. Trazos Lineales:

Tensos: líneas con angulaciones

Distendidos: líneas con ondulaciones

c. Trazos Iconográficos:

Figuras abiertas

Figuras cerradas

Los trazos deben ser observados al momento de su ejecución, puesto que sus propiedades respecto a la forma, posicionalidad, direccionalidad, giro, sentido y representación perceptivo-visual nos pueden ayudar a ver si el niño tiene o no dificultades en el proceso previo a la preescritura.

4.6 Producciones Infantiles en Niños y Niñas de 4 a 5 años

Debemos tener en cuenta cuales son las producciones infantiles que los niños de ésta edad lo realizan, puesto que así podemos tener una idea previa de como está el desarrollo de la motricidad fina del niño o la niña:

- Dibujo referencial enumerativo: producido dando vueltas al papel, una situación conceptual donde cada parte de un objeto constituye un todo y no puede integrarse en el conjunto.
- Dibujo referencial temático: existe un solo tema y toda la iconografía representada se organiza en el espacio.
- Los grafismos que pueden ser línea recta, vertical, horizontal e inclinada; líneas cruzadas en forma de cruz; líneas círculos, ovoides, cuadriláteros, cuadrados, rombos, rectángulos, triángulos de diversos tipos, ángulos y figuras angulosas abiertas y cerradas; arcos y figuras arqueadas; cenefas angulosas y líneas quebradas
- De todos estos grafismos se conservan ya la forma, la posición y construye la direccionalidad paulatinamente hasta su dominio.

4.7 Dificultades frecuentes previos a la adquisición grafomotricidad

Es importante que el movimiento gráfico sea entrenado en el preescolar con diversas actividades, de manera que el niño esté listo para el aprendizaje de la escritura ya que el entrenamiento de la grafomotricidad intenta corregir movimientos necesarios para la iniciar con este proceso.

Según Aparicio las dificultades motrices más comunes que aparecen en los niños tienen que ver con la falta de dominio de las destrezas motrices y viso-espaciales que son necesarias para ejecutar en el futuro la escritura. Este tipo de inhabilidades son las que producen las denominadas disgrafías.

“Estas dificultades sobre todo existen en la iniciación de la escritura, siendo las más comunes por ejemplo las dificultades de presión-presión del útil de escritura, problemas con la direccionalidad de la escritura, problemas relacionados con el grafismo de las letras: regularidad, legibilidad, problemas relacionados con el espacio gráfico: linealidad, tamaño, etc. Algunos niños presentan dificultades en la realización de los trazos escritos, cuando se da esto hay una dificultad en las habilidades grafomotoras, bien sea por una inmadurez evolutiva o por un déficit específico por ejemplo la disgrafía. Tanto si es un problema madurativo o una disgrafía, la solución no es la repetición de copias y muestras caligráficas. La base de las dificultades escritoras radica en trastornos psicomotores, de raíz visoperceptiva, visomotrices, de orientación espacial, etc.”

Aparicio, <http://www.techtraining.es/revista/numeros/2011/revista>.

Estas dificultades, si no son tratadas a tiempo y se mantienen en los primeros años de la escuela, pueden ocasionar un desajuste en el aprendizaje y un desfase en el ritmo y en la calidad de trabajo de este niño con respecto a los demás, repercutiendo negativamente en su rendimiento escolar.

Por lo expuesto es importante recuperar la coordinación global, manual y la adquisición del esquema corporal, corregir la postura del cuerpo, dedos, la mano y el brazo, y cuidar la posición del papel, rehabilitar la percepción y atención gráfica, estimular la coordinación visomotriz, mejorando el proceso óculo- motor, educar y corregir la ejecución de los movimientos básicos que intervienen en la escritura (rectilíneos, ondulados) así como tener en cuenta conceptos tales como: presión, frenado, fluidez, etc., mejorar la ejecución de cada una de las letras que intervienen en la escritura y posteriormente, la fluidez escritora, procurar modificar la actitud de rechazo hacia la escritura que presenta inicialmente, por otra actitud positiva.

“La base de la educación grafomotora es la psicomotricidad fina, por lo que previamente deben realizarse actividades para desarrollar la destreza de las manos y de los dedos, así como la coordinación visomanual.” Isabel, <http://grafomotricidad.blogspot.com/>

Por lo tanto para que todo este aprendizaje sea más divertido se realizará una metodología basada en lo lúdico.

5. Actividad Lúdica y Grafomotricidad

5.1 El Juego

“Es una actividad imprescindible para el niño. Jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social. Permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa”. Marín, www.ludica.org.

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Es decir cuando el profesor se plantea un objetivo explícitamente con un fin educativo y está pensado para que los niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

“El juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño gracias al cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la trascendencia.” (Huiracocha, 1)

También es importante basar el aprendizaje de los niños a través del arte que es la utilización creativa de las diferentes formas de representación y comunicación (plástica, dramática, corporal y musical) para así poder evocar y representar situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos, sean estos reales o imaginarios.

La educación por medio del arte potencia el desarrollo de la creatividad, la inteligencia simbólica y la intuición; fortalece los vínculos afectivos; lleva a la expansión de la mente en la admiración de lo bello, facilitando una forma alternativa y globalizada de ver el mundo y de aprender la realidad complementaria a lo científico-analítico.

El arte y el juego son medios aliados para el desarrollo de las potencialidades psicomotoras, intelectuales, creativas y afectivas. La actividad creadora se halla en cualquier edad, pero es mucho más frecuente en el niño de 2 a 5 años, que todavía no

está atado a los esquemas y hábitos establecidos por los tradicionales sistemas educativos, dispone de libertad y es abierto.

5.2 El Juego a través de los años

Según Huiracocha el juego a los cuatro años tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez, por ejemplo cuando los niños y niñas imitan ser sus personajes favoritos. Desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso encontramos que el juego en los varones será más brusco que el de las niñas.

El pintar es uno de sus juegos preferidos; dibuja muy primitivamente una figura humana, con las partes principales de su cuerpo. Siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas: mediante el arte, el lenguaje, el juego dramático, la música y el movimiento. Es importante darle las oportunidades para recordar, planear y organizar el juego; hacerle contar y seleccionar los objetos y reconocer los colores, conversar con él y ganarse su confianza.

6. Elementos Plásticos

Los elementos plásticos de las composiciones que realizan los niños son: el color, la línea, la forma y el volumen según Isabel.

- **El color:** Durante la etapa del garabato el color carece de importancia para el niño. Aunque le gusta usar colores por ser atractivos, toda su actividad está centrada en su desarrollo motriz. Los colores le atraen en cuanto a estímulos visuales. Que el niño use muchos colores en sus trazos tiene gran importancia a nivel perceptivo por el ejercicio de discriminación visual que supone. En la etapa esquemática comienza a despertarse el interés a través de la relación dibujo-objeto, aunque el niño no establezca ni desee establecer una relación rígida de color, puesto que lo usa casi siempre a nivel

emocional, eligiendo en función de sus sentimientos, del impacto visual que le produce un determinado momento y a veces simplemente por azar. Esta es la etapa en que el sol puede ser azul, rojo o igual que todo lo demás.

- **La línea:** La línea como lenguaje visual primario evoluciona en la representación gráfica de forma paralela al desarrollo cognitivo y motor del niño. Entre los ejercicios dirigidos a la adquisición de destrezas motoras podemos distinguir los ejercicios direccionales y los lineales. Los ejercicios direccionales son del tipo de seguir formas (rectas, círculos, cuadrados, triángulos, etc.) punzando y dibujando, o llenado de superficie (pegado de bolas de papel de seda siguiendo una forma, etc.). Los ejercicios lineales se refieren a impresión de elementos que sólo marquen una línea o un contorno, Desde la primera etapa del garabateo, el niño utiliza la línea como primera forma de expresión.
- **La forma:** El niño pequeño no tiene en cuenta al dibujar las proporciones reales de las cosas, sino el valor que para él tienen. Por ejemplo, en el dibujo de la familia tiende a hacer a la madre más grande que al resto de los personajes. Esto es importante porque el niño se sirve de su obra para darnos su mundo, su visión. Según la forma el niño diferencia espacios gráficos y representa elementos. Con la forma intenta decir algo. El modo como el niño representa esa redondez, los colores que utiliza, su colocación en el espacio, etc., constituyen las interpretaciones personales, creativas, que deben ser potenciadas en la escuela.
- **El volumen:** El volumen puede expresarse mediante el dibujo o bien mediante plegados, modelados, collages. En los dibujos son característicos el uso de transparencias y perspectivas. En el modelado, a veces el niño empieza a construir figuras planas. Esto se debe a que intenta representar las cosas como en el dibujo. Al intentar ponerlas de pie, se da cuenta de que se caen y, esto mismo, junto con la observación de la realidad, le lleva a dar volumen a los objetos.

6.1 Actividades Plásticas y Grafomotricidad

A través del juego podemos utilizar formas divertidas e innovadoras para trabajar la grafomotricidad con los niños y niñas entre ellas están el modelado, el pintado, el trozado, etc.

Según Marín se observan dos formas de trabajar el modelado: la primera en la que los niños parten de todo y van dando forma mediante pellizcos, estirados, etc., y la de aquellos que modelan los elementos y luego los unen. En todo caso, el niño, al modelar, va buscando la expresión de un concepto, de una realidad. Por eso sus representaciones, sus producciones, experimentan tantos cambios como vivencias vayan experimentando.

La aprehensión y manipulación de materiales moldeables desarrollan diversos estímulos sensoriales, incluido el motriz. Esta actividad implica, además del factor lúdico, la coordinación muscular y el contacto del niño con un material con el que crea formas tridimensionales.

Entre la gran diversidad de actividades que se pueden realizar en esta área vamos a hacer una primera clasificación de tipos de actividades plásticas: pintura, modelado y papel.

6.1.1 Pintura:

- **Actividades al agua:** Impresión con los dedos (dactilopintura), con objetos (corcho, gomas, patatas, cebollas,...).
- **Manchado:** humedecer primero el papel con agua o color muy aguado. Gotear después el pincel cargado de diferentes colores.
- **Soplado:** gotear un pincel cargado sobre papel seco y hacer correr las gotas en diferentes direcciones soplando con la boca.
- **Lavado:** se pintan primero capas gruesas de color y una vez seca se lavan con el pincel o trapo limpio y humedecido consiguiéndose transparencias en tonos ya existentes.
- **Esgrafiado:** sobre una capa de pintura ya seca se pinta otra igual de espesa y antes de que se seque se rayan los grafismos que queremos representar.

- **Clesografía:** con los colores muy aguados se mancha el papel y se dobla por la mitad, antes de que se seque, la superposición de manchas dará una solución simétrica del tema.

6.1.2 Actividades con ceras

- **Caligrafía:** trazado fino con la punta de la cera.
- **Empaste:** trazo grueso con la cera tendiendo a cubrir toda la superficie del soporte (papel).
- **Granulado:** colorear por capas sucesivas en el papel unas veces en un sentido y otras en otro, hasta conseguir una textura uniforme.
- **Esgrafiado:** rellenar la superficie que se quiere pintar con colores luminosos (amarillo, naranja, etc.) y luego cubrirlos con colores oscuros, para que al rayar encima aparezcan los colores claros que pusimos primero.
- **Frotado:** colocar debajo del papel objetos planos (monedas, medallas, etc.) frotar sobre él con las ceras para que sus huellas aparezcan en el dibujo del papel.

6.1.3 Modelado:

Hacer bolas, chuzos, cilindros siguiendo el método analítico hasta construir figuras.

Representar primero de forma plana y por partes las figuras, después con el método sintético, un bloque.

Los objetos modelados se pueden decorar formando dibujos o cenefas con los dedos o con un punzón. También se pueden pintar una vez secos.

6.1.4 Papel:

- **Picado:** trabaja el control de la precisión, dirección y coordinación óculo-manual.
- **Troceado:** desarrolla el tacto y el tono muscular. Se usa como actividad introductoria a los ejercicios de recortado.

- **Recortado:** desarrolla un mayor control visomotriz que los anteriores. Primero con las manos después con las tijeras.
- **Pegado:** perfecciona el dominio de la presión táctil.
- **Arrugado:** se progresa en el concepto de volumen. Consiste en arrugar el papel formando bolitas.

Por lo tanto luego de observar estas diversas actividades que podemos aplicarlas, observamos que existen formas divertidas para que el niño experimente, así lograremos que el proceso de aprendizaje quede impregnado en su vida por mayor tiempo y lograremos formar en ellos bases sólidas y así evitar fracasos escolares.

7. Componentes y Proceso para desarrollar sesiones psicomotrices basadas en la Metodología Lúdica:

A continuación se detallan cada uno de los componentes que conforman la planificación de una sesión, los cuales se describen a continuación: (Córdova, Huiracocha. León, Toral. 237).

- **Plan Anual de Desarrollo:** Es un plan a largo plazo que contiene objetivos y destrezas psicomotoras que deben ser alcanzadas por las niñas y niños en cada una de las etapas del desarrollo evolutivo. Considera las aéreas: motriz gruesa y fina, cognitiva, lingüística, social y de autoayuda.
- **Sesión:** Planteamos que cada sesión se organice por el periodo de 30 minutos.
- **Objetivo General:** Son las finalidades a alcanzar mediante el desarrollo del tema central
- **Objetivos de Aprendizaje:** Proponemos un listado de objetivos de aprendizaje elaborados en base a las áreas de desarrollo que se encuentran en el plan anual de desarrollo. Mensualmente seleccionaremos los objetivos que deseamos trabajar para cada destreza, y luego distribuirlos en cada semana. La maestra está en la posibilidad de crear otros según sus necesidades.

- **Destrezas:** Se extraen del plan anual de desarrollo (anexo 5), no más de cuatro destrezas por cada área que serán registradas en un formato (ver plan anual).
- **Relajación:** se plantean ejercicios de relajación previos al inicio de la sesión de clase.
- **Experiencias de Aprendizaje:** Deben planificarse utilizando la siguiente metodología: arte y juego, ciclo del aprendizaje. Se desarrollarán de tal manera que se trabaje la destreza seleccionada. Este es el momento en el que la maestra/o debe demostrar su creatividad, entusiasmo y compromiso.
- **Recursos:** Se describen todos los materiales utilizados
- **Otras Área que estimula:** describir otras áreas del desarrollo que estimularán las sesiones planteadas.
- **Evaluación:** Al final de cada sesión se verificará el aprendizaje de lo niños, a través del ciclo del aprendizaje.

8. Ciclo del Aprendizaje:

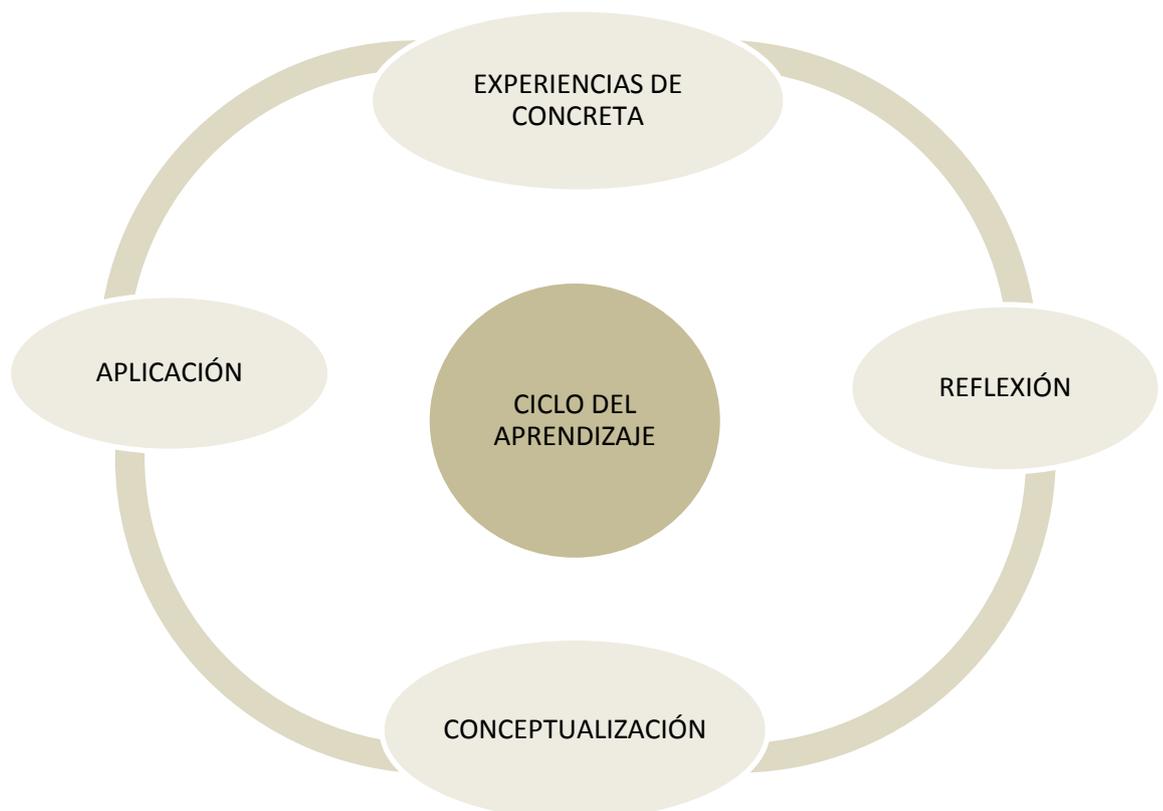
Se utilizará el ciclo de aprendizaje, basado en la teoría de Piaget y en el modelo de aprendizaje de David Kolb, (citado por Bravo, L. 16-17) el cual considera que los niños y niñas deben desarrollar experiencias de aprendizaje concretas en relación a su estadio de desarrollo psicomotor, cuya transición hacia las siguientes etapas ocurre de las interacciones con el mundo físico y social.

El ciclo describe cuatro fases fundamentales:

- **Experiencia Concreta:** Etapa exploratoria basada en la utilización de material concreto y actividades dinámicas, participativas, vivenciales (arte y juego), encaminadas a conseguir el objetivo trazado. Por ejemplo: excursiones, dramatizaciones, títeres, narración de cuentos, videos, etc.
- **Observación y Reflexión:** Permite integrar lo concreto con lo abstracto, induce a la reflexión, al análisis y a la síntesis, verbaliza las ideas y las

confronta. Desarrolla procesos de inducción (incitación) y deducción (hipótesis – suposiciones). Es el punto de partida y llegada del proceso de conocimiento. Por ejemplo: diálogos, preguntas, acertijos, etc.

- **Conceptualización y Generalización:** Son las actividades que facilitan la construcción del conocimiento a partir de las experiencias recogidas por los niños y niñas durante la exploración.
- **Aplicación Práctica:** Transferencia del aprendizaje, se desarrollan actividades que permitan aplicar y evaluar los conceptos y conocimientos aprendidos. Se trata de culminar con actividades o eventos de gran significación para los niños y niñas. Por ejemplo: resolución de órdenes y consignas verbales o en hojas de trabajo, elaboración de trabajos manuales, representación de socio dramas, etc.



9. ENCUESTA PARA PROFESORES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MIS ENANITOS 2012

La presente encuesta tiene como objetivo identificar los problemas grafomotrices más frecuentes en niños y niñas de 4 a 5 años. Los datos obtenidos serán utilizados para el proyecto de grado denominado **“PROGRAMA LÚDICO PARA ESTIMULAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MIS ENANITOS”**, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Inicial, Estimulación Temprana e Intervención Precoz. De existir interés en conocer los resultados con gusto, se les proporcionará a ustedes.

1. La postura del cuerpo es la adecuada al momento de realizar actividades grafomotrices.

Si _____ No _____

2. Existe una correcta diferenciación segmentaria al realizar los diferentes trazos.

Si _____ No _____

3. Agarra correctamente el instrumento grafomotriz utilizando pinza digital (pulgar, índice con apoyo en dedo medio).

Si _____ No _____

4. Mantiene periodos de atención necesarios al momento de trabajar con actividades grafomotrices

Si _____ No _____

5. Lateralidad de mano dominante

Derecha _____ izquierda _____ utiliza indistintamente las dos _____

6. Utilizan freno inhibitorio (respetar límites)

Si _____ No _____

7. La dirección de los trazos es la correcta (de izquierda a derecha, de arriba-abajo)

Si _____ No _____

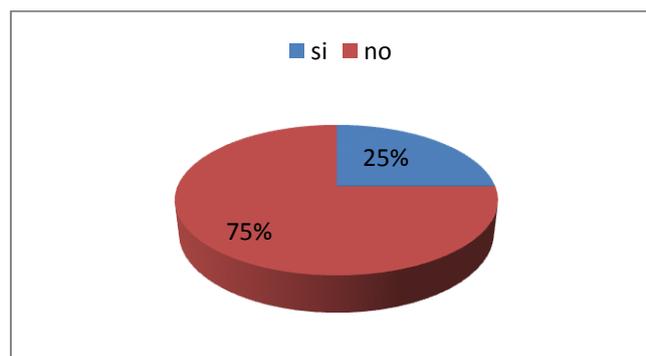
**Gracias por su colaboración:
Atte.
María José Torres.**

**ENCUESTA PARA PROFESORES DEL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL MIS ENANITOS 2012**

**1. La postura del cuerpo es la adecuada al momento de realizar actividades
grafomotrices**

Si: 1

No: 3

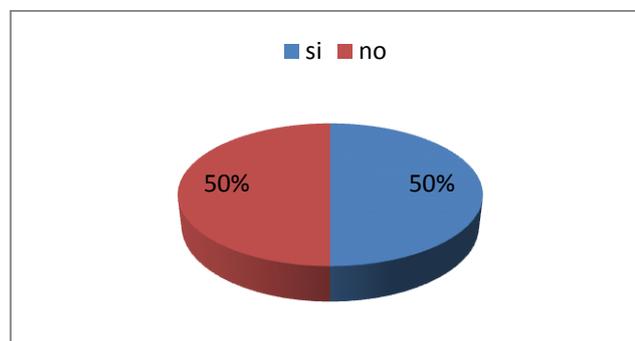


Este gráfico nos muestra que los niños no tienen una correcta postura al momento de realizar sus trabajos en hoja.

**2. Existe una correcta diferenciación segmentaria al realizar los diferentes
trazos.**

Si: 2

No: 2

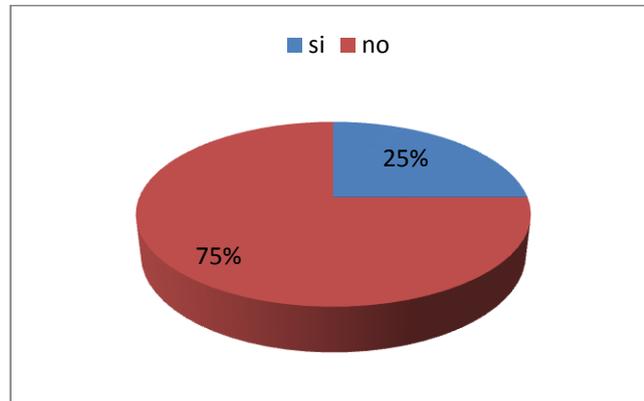


Este gráfico nos muestra que los niños si tienen una correcta diferenciación segmentaria al realizar sus trazos.

3. Agarra correctamente el instrumento grafomotriz utilizando pinza digital (pulgar, índice con apoyo en dedo medio).

Si: 1

No: 3

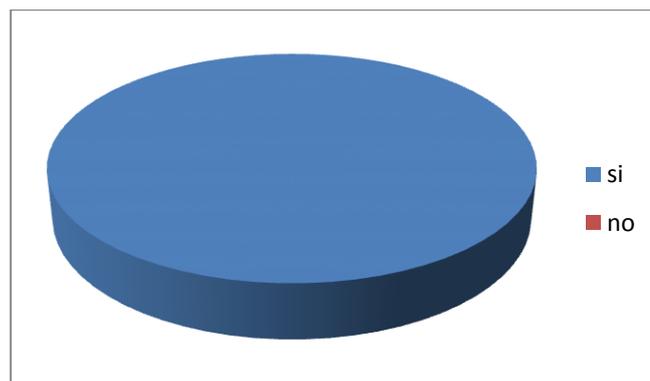


Este gráfico nos muestra que los niños no agarran correctamente el instrumento grafomotor utilizando la pinza digital

4. Mantiene periodos de atención necesarios al momento de trabajar con actividades grafomotrices

Si: 4

No: 0



Los niños si mantienen periodos de atención necesarios al momento de trabajar con actividades grafomotrices

Lateralidad de mano dominante

Derecha: 4

Izquierda: 0

Utiliza indistintamente las dos: 0

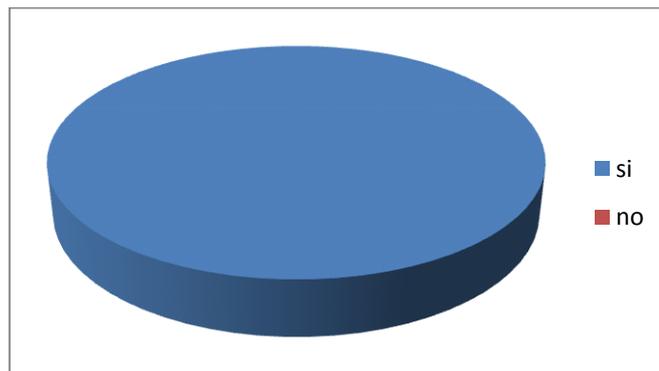


Este gráfico nos muestra que su mano dominante es la derecha.

5. Utilizan freno inhibitorio (respeta límites)

Si: 4

No: 0

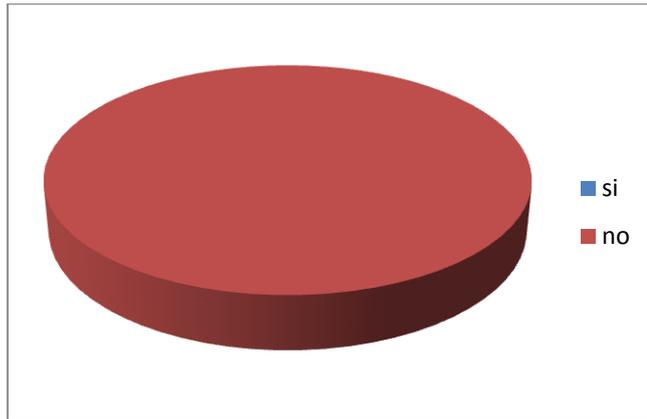


Este gráfico nos muestra que los niños si utilizan freno inhibitorio.

6. La dirección de los trazos es la correcta (de izquierda a derecha, de arriba-abajo)

Si: 0

No: 4



Este gráfico nos muestra que la dirección de los trazos no es la adecuada

Conclusiones

Luego de la presente investigación tendremos una perspectiva mucho más amplia de este proceso de la preescritura y podremos así observar porque muchas veces los niños tienen dificultades para realizar trazos gráficos.

Como observamos no solo depende de como agarra el lápiz el niño para escribir sino que conlleva anteriormente una serie de procesos que los niños y niñas deben ir adquiriendo a medida que van creciendo y desarrollándose, por lo que es importante que tomemos en cuenta cada avance que los niños van teniendo, y pues si en algún momento este desarrollo se detuvo analizar qué pasó y cuáles fueron las causas.

En este capítulo se desarrolló una fundamentación teórica de como se podría trabajar con los niños mediante el arte, el juego, material novedoso e interesante, para evitar caer en lo monótono y en un aprendizaje aburrido para los niños.

También la enseñanza requiere de todo un proceso como pudimos observar en el ciclo del aprendizaje, puesto que se mostrarán varias actividades previas a la sesión de clase en sí. De esta forma se espera que los niños respondan bien ante toda esta serie de procesos, actividades novedosas e innovadoras para que el aprendizaje en ellos no sea solamente algo que se adquiere o se aprende, sino que realmente marque su vida, puesto que si tenemos unas buenas bases tendremos un futuro asegurado con ellos en sus estudios posteriores.

Finalmente se aplicó una encuesta para determinar cuáles son las mayores dificultades que las profesoras observan en los niños de 4 a 5 años, y en base a estos resultados se elaboró el plan de trabajo para aplicar a los mismos.

CAPÍTULO II

PROGRAMA LÚDICO PARA ESTIMULAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS ENANITOS”

Componente Práctico

Introducción

A continuación se presenta un programa lúdico que consta de 5 sesiones para estimular la grafomotricidad y aplicar a niños y niñas de 4 a 5 años que estén iniciando el proceso previo a la escritura.

Constituye una guía como modelo para generar nuevas sesiones de trabajo de una manera estimulante y divertida con el objetivo de fortalecer en los niños procesos de aprendizaje, relacionados con la grafomotricidad aportando además al trabajo de todas las áreas de desarrollo.

Para desarrollar este programa se toma como referencia los siguientes parámetros:

- Plan Anual de Desarrollo para niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Estimulación Integral y Apoyo Psicoterapéutico de la Universidad del Azuay, el cual consta de área, subárea, objetivo general, objetivos de aprendizaje, experiencias de aprendizaje.
- Ciclo del aprendizaje
- Recursos

Las sesiones de trabajo se fundamentan y se elaboraron en base a la encuesta aplicada a profesores

1. Plan Anual de Desarrollo para niños y niñas de 4 a 5 años

Para elaborar las sesiones de trabajo se tomo en cuenta un objetivo y las destrezas del plan anual de desarrollo para niños y niñas de 4 a 5 años recopilado de las guías Portage y CEPE.

1.1 ÁREA MOTRICIDAD FINA

1.1.1 OBJETIVO GENERAL: Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y a la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

1.1.2 SUBÁREAS:

a.- Disociación manual

Objetivos de Aprendizaje

- Lograr mayor flexibilidad de los miembros superiores.
- Facilitar la disociación muscular digito-palmar.

Destrezas

- Disociemos: hombro, brazo, mano.
- Disociemos segmentariamente: mano-dedos.
- Realicemos pinza digital.

B.-Coordinación viso-manual

Objetivos de Aprendizaje:

- Desarrollar fuerza, precisión y destrezas manuales.
- Logar habilidades para la ejecución de actividades específicas que implican precisión.
- Desarrollar la capacidad de utilizar instrumentos grafomotrices.
- Reafirmar el predominio de su lateralidad con ejercicios de coordinación de movimientos finos.
- Aplicar diversas técnicas plásticas para afianzar la motricidad fina y la creatividad
- Desarrollar y perfeccionar pinza digital

Destrezas

- Exploremos y manipulemos objetos.
- Amasemos libremente y de forma dirigida: arcilla, masa, plastilina, barro, arena, gelatina, comestibles.
- Construyamos con bloques lógicos y legos.
- Armemos figuras geométricas con diferentes materiales.
- Armemos rompecabezas de diferente complejidad.
- Encastremos figuras de diferentes motivos.
- Arrastremos plastilina, masa.
- Arruguemos papel de diferente textura.
- Entorchemos.
- Rasguemos.
- Trocemos.
- Peguemos diversos materiales.
- Puncemos libremente.
- Puncemos dentro y fuera de una figura.
- Puncemos en contornos.
- Puncemos y saquemos la figura
- Punteemos libremente.
- Punteemos contornos.
- Coloreemos libremente.
- Coloreemos en forma dirigida.
- Coloreemos con direccionalidad.
- Rellenemos figuras con diferentes materiales.
- Cosamos con hilo, cinta, piola, lana.
- Abramos y cerremos recipientes de rosca.
- Enrosquemos tornillos.
- Doblemos papeles en forma dirigida.
- Enhebrems sorbetes, bolas, cuentas...
- Ensartemos de figuras plásticas y de madera de diferente forma y tamaño.
- Entorchemos.
- Recortemos a dedo papeles de diferentes texturas.

- Recortemos libremente con tijera.
- Recortemos siguiendo direcciones.

c.- Pre-escritura:

Objetivos de Aprendizaje:

- Ejercitar destrezas pre-escritoras.
- Desarrollar la creatividad en representaciones gráficas.
- Representar gráficamente diversos movimientos y ritmos.

Destrezas:

- Garabateemos en espacios determinados.
- Tracemos en forma dirigida.
- Imitemos trazos: línea horizontal, vertical, oblicua, cruz.
- Imitemos trazos de figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.
- Dibujemos espontáneamente.
- Dibujemos en forma dirigida.
- Calquemos figuras.

Bibliografía:

PORTAGE 4-5, 5-6 años

CEPE 3-4, 4-5 años

Compilación: Maestras del CEIAP

Adaptación: Lorena Córdova, Karina Huiracocha, Adriana León, Juanita Toral.

2. Sesiones de Trabajo

Sesión Uno

Los Picapiedras

Objetivo General:

Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

Objetivo de Aprendizaje:

Lograr mayor flexibilidad de los miembros superiores

Destreza:

Disociemos: hombro, brazo, mano.

Relajación

-colocar música de relajación. (Efecto Mozart)

- pedir a los niños que cierren sus ojos
- decirles que se van a imaginar que están en un bosque y ellos son arbolitos y se van a mover despacio cuando sopla el viento.
- A la cuenta de diez volvemos a abrir los ojos.

Experiencia de Aprendizaje:

<p>  Experiencia Concreta: </p>	<p>Juguemos a los “Bolos”: Los niños y niñas en fila, y a unos 3 metros de ellos colocamos los pinos para jugar Bolos, pedimos que vayan respetando su turno y empieza uno a uno a lanzar la bola de boliche para derribar los pinos.</p> <div data-bbox="1088 722 1509 1058" data-label="Image"> </div>
<p>  Observación Reflexión: </p>	<p>y Sentamos a los niños en un ruedo y les preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustó el juego?,

- ¿fue fácil o difícil derribar los pinos?,
- ¿qué partes del cuerpo utilizamos para derribarlos?



☀ Conceptualización y Generalización:

- Jugamos a tirar dardos.
- Realizamos en un fomix grande un tablero para tirar dardos con 3 círculos un grande, luego un mediano y finalmente el círculo pequeño del centro.
- Lo colocamos en la pared a 2 metros de distancia de los niños.
- Los niños deben tirar los dardos a cada círculo para ir recolectando los distintivos establecidos en cada uno.

-Para las niñas, si le atinan primero al círculo grande se ganan la capa de princesa, luego si le atinan al mediano se ganan la estrellita de princesa y finalmente si le atinan al círculo del centro se llevan la corona y así llegan a ser Princesas.

-Para los niños, si le atinan primero al círculo grande se llevan los guantes del Spiderman, después si le atinan al círculo mediano se llevan la tela de araña del Spiderman, y finalmente si le atinan al círculo del centro se llevan la máscara de Spiderman.



🌟 Aplicación Práctica:

-Sentar a los niños en el patio distribuidos en un espacio amplio

-Entregar a cada uno un papelógrafo y pintura dactilar

-Pedirles que dibujen con su mano un tablero de tirar dardos para que se lo lleven a casa

-Indicarles que lo decoren a su gusto



Recursos

- bola de boliche, pinos
- Fomix azul, rojo, amarillo
- Cinta
- dardos
- corona, estrella, capa
- máscara, guantes, tela de araña
- papelógrafo

Otras Áreas que estimula

-socialización

-concentración

-coordinación óculo manual

-imaginación

-percepción visual

Sesión Dos

Los Chefs

Objetivo General:

Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

Objetivo de Aprendizaje:

Aplicar diversas técnicas plásticas para afianzar la motricidad fina y la creatividad

Destreza:

Amasemos libremente y de forma dirigida: arcilla, masa, plastilina, barro, arena, gelatina, comestibles.

Relajación

- colocar una música de relajación de fondo
- pedir a los niños se ubiquen cómodamente en el espacio

- ahora decirles que vamos a realizar ejercicios de respiración
- indicarles la forma correcta de respiración, cuando tomen aire la barriguita se hace pequeña y cuando sacan el aire la barriguita se hace gordita.
- primero pedirles que tomen mucho aire y metan a sus pulmones, la maestra cuenta hasta 5 y posteriormente pueden sacar todo el aire
- repetir este ejercicio por 6 veces

Experiencia de Aprendizaje:

 **Experiencia**
Concreta:

- sentar a los niños y niñas en un ruedo
- la maestra canta la canción de los Deditos:
/Este dedito compró un huevito (dedo meñique)
Este dedito lo hecho a cocer (dedo anular)
Este dedito le puso sal (dedo medio)
Este dedito lo revolvió (dedo índice)
Y este gordo goloso se lo comió / (dedo pulgar)
- pide a los niños que repitan la canción y la mímica respectiva

	<p>-cantamos todos juntos la canción de los Deditos</p> 
<p>🌟 Observación Reflexión:</p>	<p>y</p> <p>-colocamos a los niños uno frente a otro</p> <p>-pedimos que canten la canción y que toquen los deditos de sus compañeros según corresponda a la canción.</p>



✿ Conceptualización y Generalización:

- Pedir a los niños y las niñas que se sienten adecuadamente en sus puestos
- Entregamos a cada uno una porción de leche en polvo y una porción de leche condensada
- Pedir a los niños que mezclen bien los ingredientes hasta que se forme una masita
- Cuando ya este listo la masa colocamos gotitas de colorante para hacer frutitas
- Pedimos que elaboren diversas frutas por ejemplo manzanas, peras, naranja, uvas, etc.
- Una vez terminadas dejamos que se sequen y luego pueden comerse las frutitas



🌟 Aplicación Práctica:

- entregar a los niños arcilla y un cartón
- pedir a los niños que elaboren una estatua de si mismos
- esperar a que se seque la arcilla y luego llevarse sus estatuas a casa.



Recursos

-radio

-cd

-Frutas de leche: mezclar un tarrito de leche condensada con una funda de leche en polvo, luego de que este formada una masa agregar unas gotitas de color vegetal según el tipo de frutita que se elabore.

-leche condensada y leche en polvo

-colorante vegetal

-arcilla

-cartón

Otras Áreas que Estimula

- lenguaje
- imaginación
- creatividad
- percepción táctil
- percepción visual
- socialización

Sesión Tres

Los Melosos

Objetivo General:

Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

Objetivo de Aprendizaje:

Facilitar la disociación muscular digito-palmar

Destreza

Realicemos pinza digital

Relajación

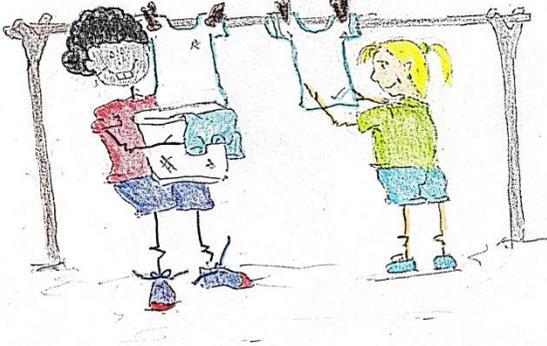
-formar dos grupos de niños

- colocar papel celofán picado en el piso
- pedir a los niños que se arrodillen y que soplen el papel picado
- realizar el concurso de quien sople mas rápido los papeles hasta llegar al otro lado gana

Experiencia de Aprendizaje:

 **Experiencia**
Concreta:

- juguemos a colgar ropa
- colocar una soga para poder colgar la ropa
- pedir a cada uno que se saque su chompa y la coloquen en una canasta que va a contener mas prendas de vestir y en otra canasta colocar pinzas para colgar ropa
- indicarles como van a colgar la ropa colocando la pinza
- formar dos grupos de niños y realizar un concurso, el equipo que primero acabe de colgar la ropa se gana un sellito.

	 A hand-drawn illustration showing two children standing in front of a clothes rack. The child on the left, wearing a red shirt and blue shorts, is holding a white box and a blue garment. The child on the right, wearing a green shirt and blue shorts, is holding a blue garment. They are both in the process of hanging clothes on the rack.
<p>Observación y</p> <p>Reflexión:</p>	<p>-Sentar a los niños frente al espejo y preguntarles si ¿les gustó el juego?</p> <p>-preguntarles que partes del cuerpo utilizaron para colgar la ropa</p> <p>-pedirles que frente al espejo realicen el movimiento de piquito de pollo</p>  A hand-drawn illustration of a child with blonde pigtails, wearing a purple dress and yellow shoes, standing in a room with a large mirror. The child is looking at their reflection in the mirror. The room has a wooden floor and several windows.

<p> ☀ Conceptualización y Generalización: </p>	<ul style="list-style-type: none"> -pedir a los niños que se sienten correctamente en su puesto -entregar a cada niño pastillas de chocolate de colores y una manzana colocada en un palito y recubierta de pastillaje -indicarles que vamos a realizar una manzana chocolatada, así que deben cubrir toda la manzana con pastillas de chocolate <li style="text-align: center;">-una vez cubierta toda la manzana de pastillas de chocolate se las pueden comer <div style="text-align: center;">  </div>
<p> ☀ Aplicación Práctica: </p>	<ul style="list-style-type: none"> -entregar a cada niño una hoja con el dibujo de una manzana -entregarles pinturas y pedirles que pinten la manzana respetando los límites y cogiendo bien la pintura

-luego entregarles grajeas de colores y pedir que peguen cada grajea en el borde del dibujo de la manzana.



Recursos

-espejo

-canastas

-ropa

-cuerda

- pinzas
- manzanas
- pastillaje: mezclar la clara de un huevo con dos tazas de azúcar y se bate hasta que esté bien compacto, luego agregar colorante vegetal y esencia de manzana si se desea.
- rocleks
- grajeas
- pintura

Otras Áreas que estimula

- socialización
- atención
- concentración
- lenguaje
- cognición
- percepción visual

Sesión Cuatro

Los Artistas

Objetivo General:

Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

Objetivo de Aprendizaje:

Ejercitar destrezas pre-escritoras

Destreza:

Imitemos trazos: línea horizontal, vertical, oblicua, cruz

Relajación

- colocar una música de relajación de fondo (Efecto Mozart)
- colocar muchas velitas en el piso

-formar una fila con los niños

-pedir que vayan soplando las velitas primero suave, luego van a soplar muy fuerte.

Experiencia de Aprendizaje:

<p> Experiencia</p> <p>Concreta:</p>	<p>-Juguemos al capitán manda</p> <p>-La maestra colocará líneas horizontales, verticales, oblicuas y cruces dibujadas en cartulinas y las distribuirá por toda el aula</p> <p>-luego la maestra dirá el capitán manda a tocar la línea vertical y cada niño deberá buscar en su aula una cartulina con una línea vertical, luego dirá el capitán manda a tocar la línea oblicua y así sucesivamente.</p> <p>-Cada niño al momento del capitán dar la orden deberá tener una cartulina con la línea que dijo el capitán.</p>
---	--

	
<p>🌟 Observación Reflexión:</p>	<p>y</p> <ul style="list-style-type: none">-Sentar a los niños en círculo y colocar en el medio las cartulinas con las líneas horizontal, vertical, oblicua y cruz.-Ahora mostrar a los niños cada cartulina y pedirles que con su mano realicen en el aire la línea indicada.-Ahora preguntarles como dibujaron la línea horizontal (de arriba hacia abajo), luego la línea vertical (derecha-izquierda) la línea oblicua y la cruz.



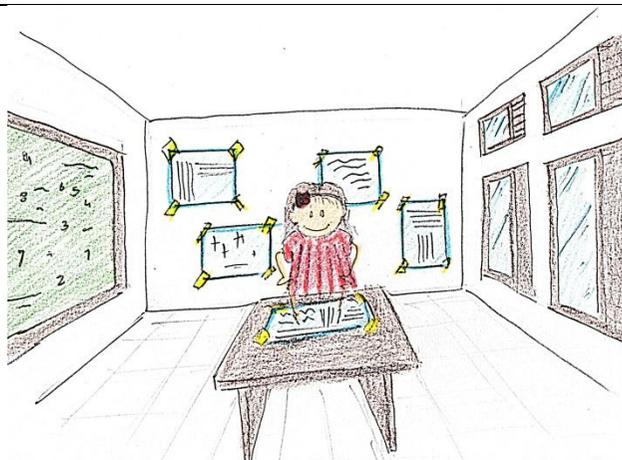
✿ **Conceptualización y Generalización:**

- Pegar papelógrafos cubriendo todas las paredes del aula
- Pedir que cada niño y niña se coloque al frente de un papelógrafo y entregarles esponjas y pintura dactilar
- Primero vamos a dejar que vuele su imaginación por lo que les permitiremos que dibujen lo que ellos quieren.
- Ahora en otro papelógrafo la maestra dará órdenes sobre que líneas van a dibujar (horizontal, vertical, oblicuo y cruz)



🌟 **Aplicación Práctica:**

- Entregar a cada niño plástico de color y debajo del mismo estará colocado una hoja blanca y este servirá como un pizarrón
- Pedir a los niños que dibujen una casita
- Luego dejar que los niños dibujen lo que ellos deseen
- Pueden llevarse los pizarrones a casa para que los papás refuercen estos trazos.



Recursos

- cartulinas
- marcadores
- papelógrafos
- esponjas
- pintura dactilar de colores

-plástico de color

-hojas A3

Otras Áreas que estimula

-percepción auditiva

-percepción visual

-atención

-creatividad

-socialización

Sesión Cinco

Los Astronautas

Objetivo General:

Consolidar el tono muscular de prensión, disociación y la coordinación óculo-manual, mediante la independencia segmentaria y aplicación de actividades lúdicas y de manipulación.

Objetivo de Aprendizaje:

Desarrollar la capacidad de utilizar instrumentos grafomotrices.

Destreza:

Utilizo correctamente el lápiz para realizar trazos grafomotores

Relajación

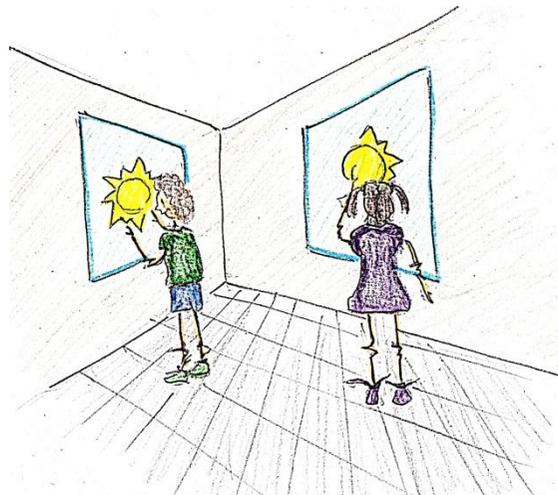
- colocar música de relajación (Efecto Mozart)
- pedir a los niños que se acuesten en algún lugar en el espacio donde estén cómodos

- pedir que cierren sus ojos e irles diciendo las partes del cuerpo que van a ir moviendo
- iniciar por la cara, luego por las extremidades superiores y finalmente las extremidades inferiores.

Experiencia de Aprendizaje:

☀ Experiencia Concreta:

- Jugar a quien dibuja más rápido
- Formar dos grupos de niños y colocarlos frente a un pizarrón y entregar a cada niño un marcador
- La maestra irá diciendo diferentes objetos sencillos para que dibujen por ejemplo una casa, una pelota, una mesa, un sol, etc., y el equipo que termine primero gana una golosina



<p> ✿ Observación Reflexión: </p>	<p> y -sentar a los niños en un ruedo y preguntarles a través de un Títere si ¿les gustó el juego? -preguntarles también si ¿fue fácil o difícil dibujar esos objetos? -y finalmente pedirles que digas ¿que partes del cuerpo se utilizaron para dibujar? </p> 
<p> ✿ Conceptualización Generalización: </p>	<p> y -Entregar a los niños un tubo largo de papel, pintura dactilar y un pincel -Pedir a los niños que pinten todo el tubo de papel para crear un telescopio -Una vez terminado de pintar pedir a los niños que dibujen círculos sobre el tubo pintado para decorarlo -Colocar papel celofán de color en un extremo del tubo para crear el lente del telescopio </p>



🌟 **Aplicación Práctica:**

- Pedir a los niños que se sienten correctamente en sus puestos
- Entregarles una hoja A3 de trabajo a cada uno y un lápiz
- Pedirles que la completen siguiendo el modelo establecido en la hoja de trabajo
- Pedirles que tengan cuidado de salirse del modelo establecido



Recursos

-pizarrón

-marcadores de pizarra, marcadores de hoja

-borrador

-tubo de papel

-pintura dactilar

-pincel

-papel celofán

-elástico

-hoja de trabajo

Otras Áreas que estimula

-percepción auditiva

- percepción visual.

-atención

-imaginación

-lenguaje

- Mirar a través del telescopio y realizar los siguientes trazos:

Conclusiones

Se planteó 5 sesiones de trabajo para el Área de Motricidad Fina tomado del plan de desarrollo compilado por el equipo de profesionales del CEIAP y aplicado a niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Fue un verdadero reto plantearse actividades totalmente nuevas y llamativas para los niños y lograr salirse de los parámetros que la mayoría de las maestras utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El ver mucho más allá y repensar que el aprendizaje es un simple proceso, pues implica darnos cuenta de una serie de aspectos que este conlleva, no solamente es llegar cada día a las aulas y dar la clase que tenemos planificada, sino primero ambientarlos, relajarlos, luego realizar actividades iniciales seguidas de una reflexión hecha por ellos mismos para que tomen conciencia de las actividades que se realizan y posteriormente realizar una serie de propuestas encaminadas a cumplir la destreza que finalmente nos propusimos.

Es el compromiso de cada una de nosotras como maestras planificar con esmero cada clase para nuestros niños, salir de lo rutinario y ponernos en el lugar de ellos, pensar la forma en la que a nosotros nos gustaría aprender, experimentando con diferente material, con actividades fuera de lo normal, a través del juego, del arte, de la música, etc.

El programa planteado desarrolló pocos ejemplos de como trabajar la grafomotricidad, a partir del mismo las maestras y maestros utilizarán la creatividad para desarrollar nuevas sesiones.

CAPÍTULO III

TALLER DE DIFUSIÓN Y SOCIALIZACIÓN DEL “PROGRAMA LÚDICO PARA ESTIMULAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MIS ENANITOS”.

Introducción

Luego de realizar una encuesta aplicada a las profesionales del Centro del Desarrollo Infantil y de la observación directa a la metodología de trabajo de los niños y niñas de 4 a 5 años, se elaboró el programa lúdico para estimular la grafomotricidad que consta de 5 sesiones para trabajar la motricidad fina con los niños.

También se difundió y se socializó con las profesoras del centro a través de un taller teórico y práctico que se desarrolló durante una mañana para dar a conocer todo el proceso de la grafomotricidad y responder a todas sus inquietudes acerca de este proceso de enseñanza que se da a los niños.

Además se les propuso a las profesoras sesiones de trabajo diferentes, divertidas e innovadoras para que las apliquen a sus niños, las mismas constan de un proceso previo de relajación, luego de que los niños y niñas tengan una experiencia concreta seguida de una reflexión elaborada por ellos mismos, continuamos con la conceptualización y generalización y finalmente la aplicación práctica.

1. Programa de Socialización

1.1 Datos informativos:

Facilitadora: María José Torres Benítez.

Institución Beneficiaria: Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos

Número de participantes: 5

Grupos de trabajo: 1 grupo

Fecha de ejecución: 14 de abril

Horario: 9h00-11h00.

Tiempo de duración por evento: 2 Horas

Tema: “Programa Lúdico para estimular la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos”.

1.2 Desarrollo de la Socialización:

1.2.1 Objetivo General

Socializar el programa Lúdico a las profesoras del Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos, a través de un taller de trabajo teórico práctico.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Exponer la fundamentación teórica referente grafomotricidad, el arte y el juego.
- Explicar los elementos que constituyen el componente práctico para manejar el Programa Lúdico.
- Recibir, analizar las recomendaciones al programa, a través de una encuesta.

1.2.3 Contenidos:

Tema 1: Fundamentación teórica de la Grafomotricidad y el Juego

Tema 2: Componente Prácticos

- Organización del Programa.
- Explicación de los componentes.
- Sesiones de trabajo.

1.2.4 Metodología

El taller se desarrollará a través de la participación activa de los asistentes.

Entre los métodos a utilizarse figuran:

- Dinámica vivencial
- Exposición
- Conversatorio
- Análisis de experiencias.

1.2.5 Recursos:

- Local de Mis Enanitos.
- Programa Lúdico en CD.
- Computador
- proyector
- Motivaciones.
- Papelógrafos.

1.2.6 Agenda de trabajo

Actividad	Materiales	Tiempo
1. Presentación de la facilitadora y de la agenda de trabajo		5 minutos
2. Dinámica:	Adivinando el personaje.	15 minutos
3. Presentación de la motivación: La docencia es como un viaje en tren	Proyector	10 minutos.

	Computador	
4. Exposición Teórica	Proyector Computador Manual en Cd	30 minutos
5. Conversatorio y Análisis de experiencia.		15 minutos
6. Aplicación de encuestas	Encuestas	15 minutos
7. Motivación: La mejor maestra del mundo.	Computador Proyector	5 minutos

1.2.7 Evaluación de la socialización y del manual:

Culminada la socialización se procederá a aplicar una encuesta para determinar el grado de comprensión aceptación y aplicabilidad del programa.

Resultados y análisis de la encuesta aplicada para determinar la efectividad del manual.

Luego de la aplicación de la encuesta, se procedió a la tabulación de datos cuyos resultados se pueden visualizar en las siguientes tablas y gráficos.

¿Los contenidos expuestos respondieron a sus expectativas?

Si	5
No	0

¿El lenguaje utilizado en el Programa Lúdico fue claro y sencillo?

Si	5
No	0

¿Cree que este Programa Lúdico es funcional?

Si	5
No	0

Califíquelo del 1 al 5:

Todas dieron una calificación de 5

¿Qué Sugerencias haría Usted para mejorar el Programa Lúdico?

No recibí ninguna sugerencia de parte de las profesoras, les gustó mucho el programa de trabajo.

1.2.8 Fotografías de la socialización

Presentación del proyecto



Fotografía 3.1 Autora María José Torres

Dinámica, ¿adivina que dibujo?



Fotografía 3.2 Autora María José Torres

Iniciando la dinámica con las profesoras



Fotografía 3.3 Autora María José Torres



Fotografía 3.4 Autora María José Torres

Observando la motivación



Fotografía 3.5 Autora María José Torres

Presentando la parte teórica del proyecto



Fotografía 3.6 Autora María José Torres



Fotografía 3.7 Autora María José Torres



Fotografía 3.8 Autora María José Torres

Presentando las sesiones de trabajo



Fotografía 3.9 Autora María José Torres

Conclusiones

Este programa de trabajo fue socializado con las profesoras del Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos con el objetivo de brindar un conocimiento teórico y práctico sobre la grafomotricidad que permita desarrollar y aplicar destrezas de aprendizaje en forma divertida, diferente e innovadora evitando utilizar los procesos de enseñanza tradicionales, remplazándolos por métodos en los que se aplique un proceso previo de relajación, experiencias concretas, reflexión, el arte, el juego, etc.

Además se les explicó el proceso que los niños deben tener antes de iniciar con los trazos grafomotores, ya que no solamente implica el saber agarrar bien el instrumento de trabajo, sino previamente debe adquirir otras destrezas y funciones para iniciar con la preescritura.

Se analizó además mediante una encuesta cuales son los problemas más comunes que los niños de 4 a 5 años tienen al momento de iniciar la preescritura, y así poder detectar a tiempo estas dificultades y poderles brindar una enseñanza que los ayude a mejorar dichos problemas.

Hubo una buena aceptación de este programa de trabajo por parte de las profesoras del centro, aportando con otras ideas y concluyendo que es labor de cada una de nosotras realizar planificaciones que se salgan de lo común y les guste a los niños a la hora de trabajar en clase.

CONCLUSIONES GENERALES

El Objetivo General de la Investigación fue:

- Elaborar un programa lúdico para estimular las habilidades grafomotrices en niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Mis Enanitos”

Este programa lúdico fue elaborado en función a la investigación bibliográfica, a una encuesta aplicada a las profesoras del centro y a la observación directa a los niños y niñas, aspecto que constituye un aporte significativo para la planificación del Centro de Desarrollo Infantil, apuntando de esta manera a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje que se lleva a cabo; cumpliéndose así el objetivo general planteado.

El primer Objetivo Específico dice:

- Sistematizar la información teórica.

Recopilando información bibliográfica de varias fuentes sobre la grafomotricidad, las leyes y procesos previos que se deben cumplir, el arte y el juego como una alternativa diferente y divertida para planificar sesiones de trabajo para los niños y niñas.

El segundo Objetivo Específico dice:

- Identificación de problemas grafomotrices

Primero se aplicó una encuesta a las profesoras del centro infantil sobre que problemas grafomotrices mas comunes observan ellas en sus niños, también se observó directamente el desarrollo grafomotriz de los niños cuando realizaban hojas de trabajo, y finalmente se revisó la metodología de trabajo usada actualmente por la profesora.

El tercer Objetivo Específico dice:

- Organización metodológica de la propuesta lúdica

Aquí se seleccionaron las estrategias para trabajar la grafomotricidad en base al arte y al juego y luego se programaron las cinco sesiones lúdicas para el desarrollo grafomotoriz proponiendo actividades diferentes, interesantes y divertidas para aplicarlas a los niños y niñas de 4 a 5 años

El cuarto objetivo específico dice:

- Socializar el programa lúdico a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Mis Enanitos

Mediante la modalidad de taller, se socializó el Programa Lúdico a los profesionales, del centro de desarrollo, quienes manifestaron aceptación, entendimiento e interés por el mismo, cuyo resultado final se lo evidencia a través de una encuesta aplicada al final del taller. Por lo expuesto se ha cumplido el objetivo tres.

Además de lo expuesto se puede concluir diciendo que:

- El Programa Lúdico que se propone en este trabajo de investigación contiene fundamentos y factores claros y bien definidos con la finalidad de que su aplicación sea práctica y de fácil entendimiento.
- Se tuvo total apoyo y credibilidad de las profesoras del centro, aspecto que fortaleció el desarrollo de este trabajo investigativo.
- Las maestras, maestros y profesionales de la Educación Inicial, buscan alternativas de capacitación que fortalezcan su formación, así como también el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.
- El centro de desarrollo infantil mostró interés por utilizar nuevas estrategias metodológicas en el momento de realizar las planificaciones de trabajo para los niños, dejando de lado métodos tradicionales y comunes, que constituyen barreras en la educación y atención integral de las niñas y niños.

RECOMENDACIONES

Luego de realizar este trabajo de investigación y en función a las conclusiones desarrolladas las recomendaciones que se sugieren son las siguientes:

- Es importante que se apliquen estas sesiones de trabajo a los niños y niñas del centro infantil
- Considero que se debe planificar siguiendo el ciclo del aprendizaje para que este proceso sea diferente y efectivo
- Fortalecer la educación proponiendo métodos alternativos de enseñanza como se presentaron anteriormente el arte y el juego ya que es una manera divertida en la que los niños van a aprender
- Utilizar este Programa Lúdico al momento de iniciar el proceso de la grafomotricidad.

BIBLIOGRAFIA:

- Condemarin Mabel, Chadwick Mariana, Milicic Neva. Madurez Escolar. Chile. Editorial Andrés Bello. 1995. 397 págs. Séptima Edición.
- Córdova Lorena, Huiracocha Karina, León Adriana, Toral Juanita. Manual Operativo para la Inclusión de niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales derivadas de la Discapacidad Física, Intelectual. Auditiva y Visual. Cuenca. 2012.
- Estrada María Dolores. Educación de la grafomotricidad, un proceso natural. Málaga. Editorial Aljibe. 2003. 54 págs.
- García Juan Antonio, Berrueza Pedro. Psicomotricidad y Educación Infantil. Madrid. Editorial CEPE. 1995. 191 págs. Séptima Edición. 108 págs.
- Huiracocha Karina y Mirian. Arte y Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial. Quito-Ecuador. Programa Nuestros Niños. 2004.
- Isabel Myriam. Estrategias para el desarrollo de la grafomotricidad. <http://grafomotricidad.blogspot.com/>. 27 de septiembre del 2010. 2 de febrero del 2012.
- Martínez Aparicio. Dificultades comunes en la escritura. http://www.techtraining.es/revista/numeros/PDF/2011/revista_35/35.pdf, S. fecha. 12 de febrero del 2012.
- Marín Patricio. El juego en los niños. <http://www.ludica.org/>. 23 de agosto del 2008. 2 de febrero del 2012.
- Ruis María Dolores. Enciclopedia del desarrollo de los procesos grafomotrices. http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/grafomotricidad_enciclopedia_del_desarrollo_de_los_procesos_grafomotores_mara_dolores_rius.pdf. S. Fecha. 22 de febrero del 2012.