

**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA**



PROYECTO DE GRADO

**PROGRAMA DE PSICOMOTRICIDAD PARA FAVORECER EL
PROCESO DE LECTOESCRITURA, DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS
DE SEGUNDA SECCIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA INICIAL
“JULIO CESAR PATIÑO”, TURNO TARDE**

POSTULANTE: ZAIDA MIREA YUCRA CASTRO

TUTOR: MSc. MARTHA ESCOBARI CARDOZO

**LA PAZ – BOLIVIA
2017**

DEDICATORIA

A Dios mi Padre Celestial, quién me ha renovado una y otra vez, cuando sentía desfallecer en el camino de la vida, y ha restaurado mis alas para emprender con libertad mi vuelo.

A mi ángel, quién fue la inspiración de fortaleza, ternura y amor inigualable. Siempre estarás en mi corazón.

A mi esposo José, por su apoyo incondicional en todos mis emprendimientos, por ser ejemplo de lucha y constancia.

A mis amados hijos; Andrés y Micaela, por ser el aliciente en mi vida y ser la fuente de inspiración para culminar mis estudios profesionales.

A mis hermanas; Ketty, Dotty, Ruth y Elva quienes me apoyaron en cada momento de mi vida, y aún desde la distancia motivaron mi espíritu exitoso.

AGRADECIMIENTOS

A la Carrera de Psicología, y a los docentes quienes ilustraron mis sapiencias.

A la Lic. Martha Escobari, por su tiempo, apoyo y guía para la realización de este trabajo.

Al Dr. Porfidio Tintaya, por su tiempo y gran apoyo para el mejoramiento de este trabajo, gracias por las aclaraciones pertinentes y por compartir sus conocimientos.

A la Lic. Gina Pérez, por sus aportes para el mejoramiento de este trabajo

A la Directora de la Unidad Educativa Inicial “Julio Cesar Patiño”, la profesora Anita Villegas por abrirme las puertas de la institución, por su colaboración y apoyo.

Y a las/os niñas/os de la Unidad Educativa “Julio Cesar Patiño” por su desprendimiento y deseo de aprender, su amor, ternura y permitirme jugar con ellos.

RESUMEN

El presente proyecto tiene el propósito de apoyar en el proceso de la lectoescritura a niños y niñas de kínder de centros educativos fiscales, donde se advierte un porcentaje mayor que no cuenta con previa participación en pre kínder o primera sección, debido a que muchos padres de familia desconocen la importancia de la participación en pre kínder o primera sección, por protección, negligencia, preferencia en dejar al cuidado de familiares como abuelos, hermanos adolescentes, solos o, finalmente, llevarlos a sus fuentes de trabajo.

A partir de ello surge el objetivo de elaborar y aplicar un programa de psicomotricidad con un enfoque vivencial, activo y participativo, la cual está dirigida a niños y niñas de kínder, para favorecer el proceso de lectoescritura, a través del juego como técnica de intervención educativa. De esta manera fortalecer las áreas de la psicomotricidad bajo el modelo global, que abarca el área motora, cognitiva y socioafectiva.

Para evaluar el impacto de la propuesta, se aplicó una prueba piloto basado en las áreas que abarcan los instrumentos utilizados para este fin, otorgando de esta manera resultados importantes, Para lo cual, se realizaron sesiones, en la que las actividades fueron seleccionadas de acuerdo al objetivo de cada área de la psicomotricidad para ser aplicadas de acuerdo al tiempo programado.

A partir de los resultados de la prueba piloto, que dieron como resultados globales una mejora en las áreas de la psicomotricidad, es que se consideró elaborar el programa de psicomotricidad “todos a movernos”, de manera integral, la cual será de gran ayuda en el proceso del aprendizaje de la lectura y escritura para los niños y niñas de kínder como preparación hacia el nivel primario.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

INTRODUCCIÓN..... 1

CAPÍTULO UNO

PROBLEMA..... 4

I. **ÁREA PROBLEMÁTICA**..... 4

A. MARCO HISTÓRICO..... 4

B. MARCO DE HECHOS..... 5

C. MARCO DE INVESTIGACIONES Y PROPUESTAS..... 8

II. **PROBLEMA DE INTERVENCIÓN**..... 10

A. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 10

B. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INTERVENCIÓN..... 16

Pregunta general..... 16

Preguntas complementarias..... 16

III. **JUSTIFICACIÓN**..... 16

CAPÍTULO DOS

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... 20

I. **PSICOMOTRICIDAD**..... 20

A. ORIGEN DE LA PSICOMOTRICIDAD..... 20

B. DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD..... 22

C. IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD..... 24

D. EL DESARROLLO PSICOMOTOR..... 27

II. **MODELO GLOBAL DE LA PSICOMOTRICIDAD**..... 28

A. **AREA MOTORA**..... 28

1. Tono muscular..... 29

2. Coordinación dinámica general..... 29

3. Equilibrio..... 30

4. Coordinación visomotriz..... 30

5. Lateralidad.....	30
6. Disociación de movimientos.....	30
B. ÁREA COGNITIVA.....	31
1. Percepción del cuerpo.....	31
2. El espacio y los objetos.....	31
3. Nociones espaciales.....	31
4. El tiempo.....	31
C. ÁREA SOCIOAFECTIVA.....	32
1. Relación de apego y seguridad.....	32
2. La relación entre iguales.....	32
3. El autoconcepto y autoestima.....	32
4. La expresión y el reconocimiento de emociones.....	32
5. Aceptación y respeto de normas.....	33
6. El lenguaje.....	33
III. EL JUEGO COMO TÉCNICA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	33
A. CLASIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	35
IV. EL PROCESO DE LA LECTOESCRITURA.....	36
A. FUNCIONES BÁSICAS PARA EL PROCESO DE LECTOESCRITURA.....	36
B. APTITUDES NECESARIAS PARA LA LECTURA.....	37
C. APTITUDES NECESARIAS PARA LA ESCRITURA.....	38
V. INFLUENCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL APRENDIZAJE.....	39
A. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA PARA EL APRENDIZAJE.....	39
B. LA PSICOMOTRICIDAD EN EL NIVEL INICIAL.....	41
C. LA EDUCACIÓN INICIAL EN BOLIVIA.....	43
VI. INSTRUMENTOS UTILIZADOS.....	44
A. TEPSI – TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR.....	44
B. PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS – PFB – PARA PREDECIR RENDIMIENTOS EN LECTURA Y ESCRITURA.....	47

CAPÍTULO TRES

PROPUESTA	50
I. ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA	50
A. DENOMINACIÓN	50
B. NATURALEZA DE LA PROPUESTA	50
1. Descripción	50
2. Fundamentación	52
C. MARCO INSTITUCIONAL	54
D. BENEFICIARIOS	55
II. ESTRUCTURA DEL PROYECTO	56
A. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	56
1. Objetivo general	57
2. Objetivos específicos	57
B. INDICADORES	57
C. CONTENIDOS / TAREAS	59
D. METODOLOGÍA	60
1. Estrategias Metodológicas	61
E. RECURSOS	64
1. Recursos Humanos	64
a. Selección de Pasantes	65
b. Incorporación de Pasantes	65
c. Capacitación y Formación	65
d. Habilidades de Personal	65
2. Recursos Materiales	66
a. Materiales para los Tests	67
b. Materiales Actividades	68
c. Recursos Financieros	69
F. EVALUACIÓN	70
G. PLAN DE APLICACIÓN DEL PROYECTO	73
1. Fase de diagnóstico	73
2. Fase de sensibilización	73

3. Fase de implementación.....	73
a. Estructura de las sesiones.....	74
b. Cronograma de Actividades.....	75
H. SECUENCIA DIDÁCTICA.....	75
I. FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA.....	80
1. Factibilidad Técnica.....	81
2. Factibilidad Operativa.....	82
3. Factibilidad financiera.....	83
J. PROGRAMA “TODOS A MOVERNOS”.....	83
ANEXOS DEL PROGRAMA.....	145

CAPITULO CUATRO

PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES.....	149
A. PROYECCIONES.....	149
B. RECOMENDACIONES.....	151
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	153
REFERENCIAS DE INTERNET.....	155

ANEXOS

ANEXO 1

PRUEBA PILOTO

ANEXO 2

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

ANEXO 3

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad en la educación infantil cobra importancia porque es en esta etapa donde se desarrollan funciones y capacidades básicas para el aprendizaje, a partir de posibilidades motrices, expresivas y creativas basadas en el movimiento del cuerpo. Donde el niño se construye a partir del movimiento con connotaciones psicológicas que superan lo biomecánico.

La psicomotricidad en nivel inicial ayuda a mejorar el aprendizaje con actividades adaptadas a las necesidades y requerimientos del grupo, pues en esta etapa se incentivan ciertos procesos que favorecen la maduración. Tal como está refiere la nueva ley de educación en Bolivia, orientada a fortalecer el desarrollo psicomotriz.

Las instituciones educativas fiscales de nivel inicial de las zonas periurbanas de la ciudad de La Paz, presentan un porcentaje significativo de la necesidad de apoyo y mejoramiento del desarrollo psicomotriz, puesto que se pueden evidenciar desniveles en el desarrollo psicomotor de los niños al momento de ingresar al sistema regular de educación. Muchos de ellos presentan déficits por falta de estimulación, esto genera desnivel en cuanto a la preparación en el aprendizaje de la lectoescritura. La necesidad observada en la unidad Educativa nivel inicial “Julio Cesar Patiño, turno tarde es la falta de preparación en áreas específicas del desarrollo de niños y niñas para el ingreso al nivel inicial, con demostraciones en la conducta psicomotora fina (dificultad en la manipulación del lápiz) como gruesa, la cual se manifiesta por actividades físicas y la relación con el entorno. Asimismo manifestaciones de dificultades del espacio temporal.

El objetivo principal de la propuesta es fortalecer las áreas que componen la psicomotricidad mediante la aplicación de actividades específicas, de esta manera los niños y niñas de nivel inicial de segunda sección o Kínder, puedan estar mejor preparados para su aprendizaje en la lectoescritura que es la base para el aprendizaje en nivel primario.

El enfoque que fundamenta la propuesta el modelo global de la psicomotricidad, que abarca

el área motora, cognitiva y socioafectiva, bajo la construcción de actividades lúdica, cuyo metodología es el juego porque es una técnica de intervención educativa como medio ideal para el aprendizaje, con juegos elaborados y educativos. El resultado final será favorecer en la preparación para el proceso de la lectura y escritura, con el desarrollo de funciones básicas como el lenguaje, orientación espacial – temporal – percepción visual, coordinación visomotriz y para fortalecer las aptitudes que intervienen en dicho aprendizaje.

Puesto que la psicomotricidad cobra gran influencia en el aprendizaje, es importante el uso de técnicas, puesto que no puede estar aislada fuera del currículo educativo. Porque es la expresión más grande de conocimiento.

Bajo la corriente constructivista del aprendizaje, enfocado en la construcción de conocimientos a través de actividades llenas de experiencias, aprendizaje activo y participativo, solo otorgando apoyo mediante actividades intencionales, planificadas y sistemáticas.

De esta manera se fue construyendo la información para el proyecto, la cual está organizada en capítulos. En el primer capítulo contempla, la problemática expresada desde la ubicación contextual de las unidades educativas fiscales de nivel inicial de zona periurbanas y las necesidades observadas y obtenidas mediante resultados de datos para conocer que existe falta de apoyo psicomotriz, tiempo, actividades específicas y destinadas para esta temática, que desencadenan dificultades en el aprendizaje.

En el segundo capítulo se hace mención a la fundamentación teórica recolectada para la comprensión de conceptos y definiciones que aclaran y guían dicha investigación.

Posteriormente en el capítulo tres, con ahínco se presenta el desarrollo de la propuesta del programa, pretendiendo dar respuesta a las problemáticas encontradas. Donde el programa está conformada por las fases de diagnóstico y sensibilización, comprende la capacitación de pasantes y docentes para el conocimiento de la psicomotricidad y las actividades a desarrollar, las cuales están centradas en juegos elaborados que abarcan las diferentes áreas

de la psicomotricidad global. Para ser aplicadas bajo sesiones con un tiempo determinado con una metodología participativa y activa.

Finalmente en el capítulo cuatro se presenta las conclusiones bajo proyecciones de síntesis y expectativas del proyecto. Además de las recomendaciones a partir de los hallazgos y las observaciones.

CAPÍTULO UNO

PROBLEMA

I. ÁREA PROBLEMÁTICA

A. MARCO HISTÓRICO

La propuesta tiene por objeto realizar un programa de psicomotricidad dirigida a niños y niñas de nivel inicial, con el propósito de apoyar en el proceso de la lectoescritura. Dicha propuesta va dirigida a Unidades Educativas de Nivel Inicial Fiscal o gratuita, específicamente a niños y niñas de kínder o segunda sección, para favorecer en el aprendizaje de la lectura y la escritura, a partir de actividades lúdicas para la preparación hacia el nivel primario.

El momento histórico en que se efectúa la propuesta es en un periodo de transformaciones estructurales con nuevo modelo educativo socio comunitario productivo, que abarca el nivel primario, secundario, superior y la denominada educación inicial en familia comunitaria, que comprende el nivel preescolar, que constituye el primer nivel de educación, abarcando dos ciclos, el de estimulación y desarrollo, por un lado; y, por el otro, de preparación y disposición para el aprendizaje en el nivel primario. Dentro de los objetivos de la educación inicial en Bolivia, basada en promover el desarrollo integral de los niños y las niñas, está el desarrollo psicomotriz, además de la atención alimenticia, de salud y de educación. La base normativa de esta ley contribuye a oportunidades de esta población; sin embargo, existen indicadores que muestran que es muy incipiente por la baja cobertura, el tema de calidad y postergación permanente.

La ley Educativa Boliviana ha sufrido muchas transformaciones, a partir de la última Ley de Educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, que señala que la educación regular empieza con el nivel inicial y que comprende dos años de duración, cuyo requisito es contar con 4 años de edad para cursar el pre kínder y 5 años para el kínder; esto fue establecido en el año 2012 bajo el Artículo 23, de la resolución 010/2011, emitido por el Ministerio de

Educación que el Kínder es requisito para el ingreso al primer año del nivel primario, y no así el pre kínder para ingresar al kínder.

Si bien bajo el Artículo 9 de la Ley Avelino Siñani y Elizardo Pérez que señala que la educación es normada, obligatoria y procesual, no se concreta por falta de infraestructuras públicas y necesarias para acoger a los niños y niñas.

Otro aspecto importante es la migración rural urbana de familias campesinas del altiplano, en busca de mejores oportunidades y educación para sus hijos, quienes se sitúan en zonas periurbanas de la ciudad de La Paz y El Alto. Y las características de la ciudad empuja a que estas familias se adapten al movimiento económico, social y cultural, incorporándose para la subsistencia económica al sector de la construcción, actividades informales como ser choferes, trabajadores a domicilio, trabajadoras del hogar, en el caso de las madres, y vendedores ambulantes. La mayor parte de familias tienen a sus hijos inscritos en Unidades Educativas a partir del nivel inicial hasta secundaria. Pero al mismo tiempo se advierte que un porcentaje mayor solo inscribe directamente a sus hijos e hijas a kínder o segunda sección, sin la previa participación en pre kínder o primera sección. Fenómeno que se presenta por razones diferentes, sea por desconocer la importancia de la participación en pre kínder o primera sección, por protección, negligencia, preferencia en dejar al cuidado de familiares como abuelos, hermanos adolescentes, solos o, finalmente, llevarlos a sus fuentes de trabajo.

Por todo lo expuesto, es que surge el interés de elaborar y aplicar un programa de psicomotricidad en niños y niñas de segunda sección de Unidades Educativas Fiscales, para fortalecer el proceso de lectoescritura, a través de actividades lúdicas que contribuyan en nivelar aspectos de la psicomotricidad que intervienen en la lectoescritura.

B. MARCO DE HECHOS

La propuesta busca comprender el problema en el ámbito socioeducativo, puesto que se pretende mejorar los niveles de calidad de educación, mediante la implementación de

actividades lúdicas que favorezcan aquellos aspectos de la psicomotricidad que tienen que ver en el aprendizaje de la lectoescritura; de esta forma, aportar en la disminución del fracaso escolar, prevención de dificultades de aprendizaje, problemas de conductas, rechazo a las tareas y posibles frustraciones.

Una de las problemáticas que se observa en esta realidad es la falta de cumplimiento en cuanto a la aplicación o ejecución de algunos puntos de los lineamientos de la Ley Educativa 070 Avelino Siñani – Elizardo Pérez (Promulgada el 20 de diciembre de 2010) por parte del Ministerio de Educación, de la Constitución Política de Estado Plurinacional de Bolivia, que tiene como uno de sus objetivos contribuir al desarrollo psicomotriz en la educación inicial en familia comunitaria, en la que se advierte dos etapas: la primera etapa es no escolarizada para niños y niñas menores a cuatro años de edad, para promover el desarrollo de capacidades sensoriales motrices, cognitivas, afectivas y espirituales, y la segunda etapa es escolarizada, para la atención educativa de niñas y niños de 4 y 5 años de edad, dando continuidad a los procesos educativos, iniciados en la etapa no escolarizada, cuyo principal objetivo es de estimular en la niña y niño el desarrollo de capacidades y habilidades necesarias para una transición efectiva a la educación Primaria Comunitaria Vocacional.

En la realidad, no se efectúan en su totalidad estos objetivos debido a la falta de infraestructura, ítems para los profesores o profesoras sin conocimiento académico; a esto se suma los padres y madres de familia que no utilizan dichos centros por diversas situaciones; como las actividades económicas a las que se dedican, (la construcción, oficios manuales, trabajadoras del hogar, vendedores ambulantes), el nivel educativo que tienen los padres de familia (en su mayoría con niveles educativos bajos, logrando solo llegar a nivel primario), la forma de vida cultural que tiene esta población (prioridad a las costumbres, ocasiones festivas, con derroches económicos en bailes populares y consumo de bebidas alcohólicas), así como la falta de conocimiento, información e importancia sobre el papel que juegan los centros de estimulación para el mejor proceso de desarrollo de sus hijos e hijas.

Además, existe una falta de obligatoriedad, seriedad y requisito indispensable proveniente de las autoridades pertinentes y promulgadas en la ley que: para ingresar a segunda sección o kínder los niños y niñas deberían haber asistido a primera sección o pre kínder o en el mejor de los casos haber participado en centros de estimulación para una mejor preparación que contribuirán al desarrollo integral, mediante el desarrollo de su capacidades y destrezas que permitirán tener éxito tanto en el mejor aprendizaje general como en su propia vida.

Siendo que el nivel educativo inicial es la base fundamental para la formación integral de las niñas y los niños, constituyéndose en el periodo de atención donde se desarrollan capacidades psicomotrices, cognitivas, afectivas entre otros, y es la forma básica de preparación al nivel primario, cuando se forman cimientos en el aprendizaje de la lectura y en la escritura que son aspectos importantes de la educación primaria.

Por tanto, al no existir el apoyo adecuado en el desarrollo psicomotor previo a ingresar a nivel primario las consecuencias futuras podrían ser algunos problemas de grafismo, cuya posibilidad de mejorar a través de actividades de coordinación visomotriz, temporalidad y motricidad fina. También se llegaría a presentar una falta de interés en el aprendizaje, por no poder realizar la tarea indicada por maestras, sumándose la falta de atención en aula, y, finalmente, frustración. Todo esto a causa de un desnivel en la estimulación de áreas del desarrollo psicomotor frente a los otros niños y niñas que sí lograron experimentar.

En este sentido, la propuesta de intervención radica en elaborar y aplicar actividades que nivelen el desarrollo psicomotor. Dichas áreas son motora, cognitiva y socio afectivo. Para lo cual, se pretende realizar actividades serán seleccionadas de acuerdo al objetivo de cada área de la psicomotricidad que se quiere mejorar y de esta manera poder aplicarlas de acuerdo a un tiempo programado. Además con la aplicación de las actividades lúdicas se pretende contribuir en preparar en el desarrollo de capacidades para los actos de leer y escribir, los cuales son base del aprendizaje del nivel primario.

El interés de la propuesta surge a partir de observaciones en primeros acercamientos que se realizó en la Unidad Educativa Inicial Fiscal “Julio Cesar Patiño” turno tarde, donde se

obtuvo datos de importancia (aplicación de un prueba piloto) que contribuyó para la propuesta.

C. MARCO DE INVESTIGACIONES Y PROPUESTAS

Hoy en día, el aspecto motor es estudiado desde diferentes campos de la ciencia, tales como; la medicina, historia, sociología, antropología, la proxemia, kinesia y la psicología relacionadas con la investigación del fenómeno deportivo. Para la investigación, se toma en cuenta la actividad motora o motriz concerniente al movimiento y las actividades psíquicas, ambas relacionadas, denominada psicomotricidad. Dicho fenómeno será estudiado por la psicología educativa, que se ocupa de los procesos de aprendizaje en centros educativos, en las diferentes formas de aprender, para mejorar dichos procesos, siendo que ésta será benefactora en el proceso de la lectoescritura, que ayudará a adquirir y transmitir información, utilizada como sistema de comunicación. Desde la perspectiva de la psicología infantil centrada en el desarrollo de las diferentes áreas, en este caso, en el aspecto motor de niños y niñas de nivel inicial que antecede a la escolaridad primaria, siendo un periodo de cuidado y educación en los primeros años de la vida.

De esta manera, es importante mencionar la literatura acerca de la psicomotricidad, algunas de las concepciones de ciertos autores y su aporte. Para Wallon, quien demuestra la gran importancia del movimiento del desarrollo evolutivo del párvulo, en un entrelazamiento entre las funciones motrices y las psíquicas y la educación psicomotriz (en Mesonero 1994: 21).

Ajuriaguerra (1974: 162) con los trastornos psicomotores a partir de lo neurológico y psiquiátrico. Jean Piaget, quien afirma acerca de la actividad sensoria motriz en los primeros años, son el punto de partida. Y el desarrollo de áreas motoras permitirá dominio del cuerpo para un éxito en los procesos de aprendizaje.

Jean Le Boulch (1987: 17) su método psico-kinético, instaurado como una educación por el movimiento dentro de las ciencias de la educación y se configura como ciencia del movimiento humano, aplicado al desarrollo de la persona.

Lapierre y Acouturier (1980: 86) con la concepción dinámico-vivencial basada en el análisis del movimiento. Barruezo (2005: 49), enfocado en el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello. Por su parte, Cratty (1979: 28), con un modelo integral, que establece relaciones entre las capacidades motrices y las facultades cognitivas y afectivas.

El aporte de la teoría psicogenética de Jean Piaget (1934: 232) en la pedagogía de la enseñanza, cuya contribución fue especialmente a la pedagogía, constituyéndose en una de las teorías del movimiento.

Gesell (1933: 43) con su teoría madurativa, destaca la importancia de los procesos madurativos en el desarrollo psicomotor. Berdicewski y Milicic (1979: 12) sostienen que una persona adquiere para desarrollar los procesos de lectoescritura de la maduración y el aprendizaje.

De Quiros-Scharager (1979: 27) con su aporte a la educación por medio del movimiento. Pastor (2007: 161), que sostiene que la psicomotricidad como concepción educativa apoyada en la noción del desarrollo basado en la interacción con el medio y el control de su cuerpo al conocimiento. Para Haueussler y Marchant (1985: 13) la necesidad en la evaluación de la educación y prevención del desarrollo psíquico. Son algunas investigaciones sobre la psicomotricidad.

En base a todas estas investigaciones, con interesantes aportes; y desde una realidad dentro de un contexto sociocultural y educativo de la sociedad boliviana, surge la necesidad de realizar una propuesta de intervención para contribuir en el aspecto psicomotor de niños y niñas de nivel inicial segunda sección, con el fin de prepararlos para el aprendizaje del proceso de lectoescritura.

II. PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

A. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, puesto que integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial, como menciona Barruezo (2005), además contribuye en prevenir dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura según Jean Le Boulch (1987: 33). De esta manera el nivel inicial constituye un momento importante en el desarrollo del niño y niña, ya que en este periodo se forma las bases de sus capacidades (Silverio 1988: 56).

Si bien la Educación Inicial en Bolivia ha sufrido transformaciones de acuerdo a requerimientos sociales, culturales y cambios políticos, y que actualmente es denominada Educación Inicial en Familia Comunitaria, comprendiendo la etapa no escolarizada y la escolarizada (Ministerio de Educación de Bolivia, 2011:11), refiriéndose a pre Kínder - primera sección y Kínder - segunda sección respectivamente de acuerdo a la ley de Educación, que indica que dicha etapa es para promover el desarrollo psicomotriz, en la realidad no es puesta en marcha en un porcentaje total, debido a la falta de primicia en la malla curricular con planes y programas psicomotrices específicas y dirigidas. Siendo que la psicomotricidad es base fundamental en la etapa infantil y preescolar porque le permite mejorar el control del movimiento corporal, mejor adaptación al medio social, familiar y escolar.

Cabe mencionar que esta necesidad a su vez genera dificultades psicomotrices, pues la psicomotricidad del niño no es algo que le va aconteciendo, sino que se va produciendo a través de actuar en su entorno, para el dominio y control de su cuerpo, logrando todas las posibilidades de acción.

Entre los otros problemas de la Educación Inicial Fiscal en Bolivia, se evidencia la falta de obligatoriedad en el currículo para el ingreso de niños y niñas a pre Kínder, como preparación al Kínder, tomándose en cuenta solo la edad cronológica y no la edad madurativa psicomotriz para el aprendizaje, situación que se da en nuestro medio por la

presión que ejercen los padres de familia para ser aceptados e inscritos en las instituciones educativas. Otro inconveniente son los patrones de crianza que se otorga a los niños y niñas donde no se les ofrece la extensa variedad de experiencias que favorezca el desarrollo psicomotriz enfocadas en actividades motoras básicas y generales sin una determinada orientación, derivados de condiciones de vida con privación psicosocial que no permite desarrollar las potencialidades a través de experiencias. Sumándose a lo mencionado, la poca iniciativa de maestros y maestras para desarrollar programas de psicomotricidad.

A partir de estas dificultades encontradas en el nivel inicial fiscal, se evidencia el desnivel entre los niños y niñas que hicieron pre Kínder o primera sección, frente a los que no hicieron e ingresaron directamente a Kínder o segunda sección. Este desnivel se presenta en diferentes áreas de la psicomotricidad que influyen en el aprendizaje. Así como menciona López (s.f) quién afirma que: “más del 60% de los niños y niñas que fracasan en la escuela es porque han iniciado sus aprendizajes escolares sin haber desarrollado correctamente un orden corporal, el control de su movimiento, un conocimiento del espacio, una motricidad precisa o una correcta función visual o auditiva o una correcta lateralización, imprescindibles para aprender”.

Por ello es imprescindible la aplicación del programa “todos a movernos”, que es una propuesta basada en actividades lúdicas que abarcan las diferentes áreas de la psicomotricidad las cuales intervienen en el aprendizaje. Como los niños y niñas de Kínder pasarán a primero de primaria, deberían estar con bases sólidas fundamentalmente para el aprendizaje de la lectura y escritura, porque es el nivel donde se profundiza dichos aprendizajes. Entonces, con el mencionado programa se pretende nivelar aquellas áreas de psicomotricidad que no fueron intervenidas en su momento, favoreciendo el aprovechamiento escolar, prevenir las dificultades de aprendizaje y problemas de desarrollo, influir de manera positiva en la motivación y atención, y aquellos aspectos que provienen por la falta de un desarrollo adecuado de la psicomotricidad en niños de preescolar.

Por todo lo expuesto y por la gran importancia que amerita la psicomotricidad en la educación preescolar y la preparación para la lectoescritura, es de gran relevancia la aplicación del programa en todas las unidades educativas fiscales de nivel inicial en

Bolivia. De no ser así, continuará las falencias en la preparación del alumnado de Kínder para pasar al nivel primario.

Anteriores investigaciones corroboran dichas afirmaciones, tal como menciona López (s.f)... “posibilidad en problemas de aprendizaje por causa psicomotrices, en la integración para la información, la memoria y la comprensión. En la organización (senso-motor), cruces de lateralidades, falta de concentración o de atención, cansancio y desmotivación, falta de la organización postural, alteraciones en la coordinación, en la lateralidad y esquema corporal, en el espacio temporal, falta de integración sensorial, visual o auditiva”.

Por otro lado “la debilidad psicomotriz: es la dificultad que el niño puede tener para desenvolverse en el espacio con su cuerpo. Tales como la torpeza en el área del grafismo y la construcción, dificultades de coordinación visomotora, alteraciones práxicas e hipotonía muscular. Inestabilidad psicomotriz: se caracteriza por la incapacidad del niño de inhibir sus movimientos y de mantener la atención de forma constante, cuyas características son dificultad de inhibición motriz, problemas de atención y comprensión, agitación psicomotriz, alteraciones del tono. Dispraxias: dificultad o desorganización motriz que genera una ineficacia a la hora de realizar determinados movimientos, por ejemplo recortar manejar cubiertos, vestirse. Disgrafía motriz: es un tipo de trastorno que afecta la calidad de la escritura, sean rígidos, suelto, impulsivos e inhábiles y los lentos y meticulosos” (Geréz, 2009, parr. 10).

El programa propuesto responde a las necesidades de la educación preescolar, específicamente Kínder, denominada también segunda sección. Para ello se realiza una puesta en práctica preliminar de la propuesta, para evaluar la viabilidad, aportará con información y experiencia para futuras investigaciones, como es la **prueba piloto**. Para tal efecto, se procedió a la planificación y aplicación en la unidad Educativa Inicial Fiscal “Julio Cesar Patiño” turno tarde de la ciudad de La Paz, cuyas características son similares a la mayoría de las unidades fiscales de nivel inicial de la mencionada ciudad. Asimismo se procedió a la selección de los instrumentos a utilizar, los cuales miden el desarrollo psicomotor y el rendimiento de la lectoescritura, los cuales son expuestos mas adelante (ver anexo 2 y 3).

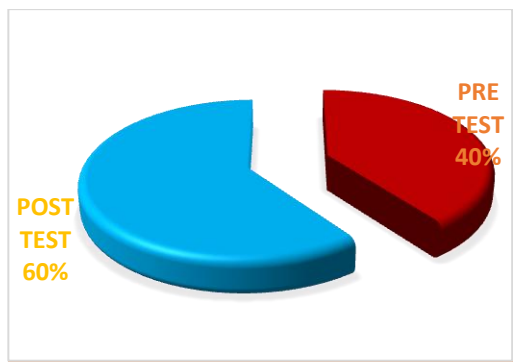
Para la aplicación de la prueba piloto, se tomó en cuenta los paralelos de la unidad educativa para seleccionar la población, los cuales se exponen de la siguiente manera:

PARALELO	NIÑOS	NIÑAS	TOTALES
A	11	16	27
B	12	16	28
C	13	14	27
D	12	15	27
TOTALES	48	61	109

Fuente: Elaboración Propia en base a datos de Dirección

Datos que contribuyen a la selección de la muestra, la cual fue elegida por sorteo aleatorio entre el paralelo A y D con un total de 54 sujetos de los cuales 23 son niños y 31 niñas, en edades comprendidas entre los cinco a seis años.

Una vez llevado a cabo la prueba piloto se obtuvo resultados importantes que contribuyeron a la sustentación y relevancia del proyecto propuesto, no obstante el desarrollo de resultados cuantitativos de manera más amplia son desglosados en el anexo 1. Sin embargo, los resultados más sobresalientes en la aplicación de los instrumentos utilizados, con la comparación del pre test y post test del Test del Desarrollo Psicomotor:



Fuente: Elaboración Propia

Donde se obtuvo un 40% de puntaje obtenido antes de aplicar el plan de actividades respecto a un 60% puntaje obtenidos después de aplicación del plan de actividades, llegando a notar un 20% de incremento entre el pre-test y post-test, lo que significa que el

plan de actividades tuvo influencia en las áreas del desarrollo psicomotriz.

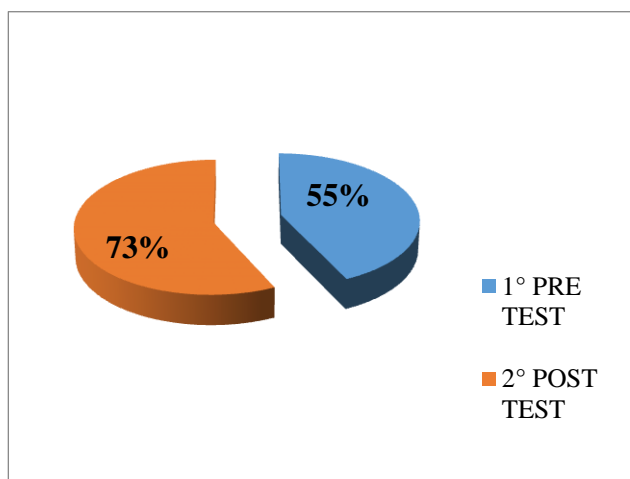
También son importantes los resultados globales del pre-test y post-test de cada sub-test de desarrollo psicomotor, como se puede observar:

SUB-TEST	Pre test	Porcentaje	Post test	Porcentaje
Coordinación	13	81%	14	88%
Lenguaje	19	79%	22	92%
Motricidad	9	75%	11	92%

Fuente: Elaboración Propia

Dentro de los resultados del sub test coordinación existe un 7% de incremento, así como dentro de sub test lenguaje que se obtuvo un 13% de aumento, y por último para el sub test motricidad con un ampliación del 17%. Por lo que se observa de manera general mejoras o influencia en dichas áreas después de la aplicación del programa.

Por otro lado es importante exponer los resultados del instrumento Prueba de Funciones Básicas, que fue utilizado en la prueba piloto para conocer el rendimiento en lectura y escritura de los niños y niñas que ingresarán a primero de primaria. Dentro de los resultados globales tenemos:



Fuente: Elaboración Propia

Se observa de manera general la implementación de la Prueba de Funciones Básicas en un primer momento dió un promedio aritmético de 55% y posterior al Plan de actividades un

73% generándose una diferencia de 18%. Datos que indican de un incremento considerable después de haber aplicado el plan de actividades.

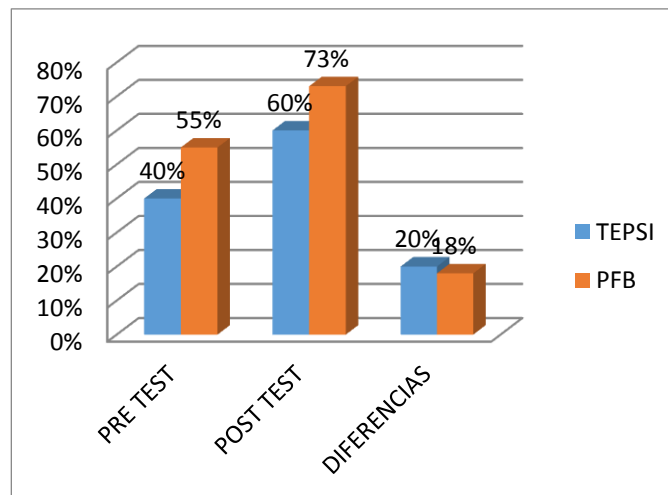
También conocer los resultados globales pre-test y post-test de cada área de la prueba de Funciones Básicas, como se ve en el siguiente gráfico:

AREA - PFB	Pre test	%	Post test	%
Coordinación visomotora	7	44%	10	63%
Discriminación auditiva	16	57%	19	68%
Lenguaje	9	64%	11	79%

Fuente: Elaboración Propia

El gráfico muestra los resultados globales de las áreas tres áreas que comprende la prueba de Funciones Básicas; dentro de ellos se observa que en el área de coordinación visomotora se obtuvo un 19% de incremento, en el área de discriminación auditiva un 11% y por último dentro del área de lenguaje un 15%. Lo que indica que influye la aplicación de plan de actividades en las áreas mencionadas.

Para la mejor apreciación es importante la comparación de resultados generales entre pre y post test en ambos instrumentos:



Fuente: Elaboración Propia

Finalmente el cuadro presenta la comparación entre los resultados del pre test y el post test de manera general, cuyos datos son de incremento del 20% en el Test del Desarrollo Psicomotor y un 18% en la Prueba de Funciones Básicas. Lo que indica que la aplicación del programa “todos a movernos” tienen relevancia tanto en la nivelación del desarrollo psicomotriz para la preparación en el rendimiento de la lectura y escritura de los niños y niñas de nivel inicial.

B. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

A partir de las necesidades encontradas en la población y los resultados obtenidos de la prueba piloto, surgen las preguntas de investigación.

Pregunta general

¿Qué mecanismos de intervención psicomotriz puede implementarse para favorecer el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de kínder?

Preguntas complementarias

- ¿Cómo favorecer el aspecto sensorio motriz para influir en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de kínder?
- ¿Es posible nivelar las funciones cognitivas que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de kínder?
- ¿Será factible en contribuir en el lenguaje para fortalecer el aprendizaje del proceso de la lectoescritura en niños y niñas de kínder?
- ¿Cuál la manera de mejorar en el aspecto socio-afectivo para influir en la preparación del aprendizaje escolar en niños y niñas de kínder?

III. JUSTIFICACIÓN

La indagación sobre la psicomotricidad como favorecedor de la lectoescritura en niños y

niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa Julio Cesar Patiño, turno tarde, de la ciudad de La Paz, tiene la finalidad de comprender su importancia en las diferentes etapas del desarrollo evolutivo del niño y niña antes del ingreso a la educación escolar primaria y su influencia en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

En este sentido, es de gran importancia para la comunidad de estudio el establecer en base a sus necesidades la elaboración de un plan de actividades, que esté encaminado a nivelar y reforzar el desarrollo psicomotor y sus componentes, a través de actividades específicas de movimiento, postura, gestos, entre otros, a partir del análisis de la situación para el planteamiento estratégico acorde a las necesidades de la población.

Además se pretende trabajar en aspectos como la función tónica, porque es la mediadora del desarrollo motor y la base de la actuación y el movimiento, la postura y el equilibrio que permiten obtener posiciones para una actividad definida, el control respiratorio vinculada a la percepción del propio cuerpo, el esquema corporal que se produce con la apropiación de la acción, la coordinación motriz que es la ejecución de acciones que implican diversos movimientos de ciertas partes del cuerpo e inhibición de otras, la coordinación dinámica general denotadas en habilidades motrices como el desplazamiento, saltos, giros y transportes.

A nivel del desarrollo motriz fino se asumen: la coordinación visomotriz que son movimientos ajustados por el control de la visión, la lateralidad que va evolucionando hasta consolidar la preferencia, la organización espacio temporal para las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones que acontecen en el espacio y tiempo.

Por tanto, cobra importancia la propuesta para educar las áreas básicas que componen la psicomotricidad mediante un plan de actividades para nivelar el desarrollo psicomotor, además preparar en la madurez escolar a los niños y niñas para el aprendizaje del proceso de la lectoescritura de nivel inicial de segunda sección. Como refiere Gesell (1933: 79) “...la psicología del niño está determinada por su madurez y por su experiencia, a su vez estas están determinadas por la cultura en la que vive”. A esto se debe tomar en cuenta al momento del ingreso de los niños y niñas a la etapa escolar y para prevenir futuro fracaso escolar, la inmadurez.

En ese sentido, si no se deben a causas neurológicas, los retrasos o dificultades para el aprendizaje, se deben a las necesidades de equipamiento, estimulación, materiales y programas que permitan a los estudiantes de preescolar generar habilidades necesarias para afrontar el aprendizaje de la lectoescritura. De esto surge la importancia de la propuesta, puesto que se pretende nivelar las áreas que componen la psicomotricidad mediante un plan de actividades para mejorar el desarrollo psicomotor y preparar en la madurez escolar a los niños y niñas para el aprendizaje del proceso de la lectoescritura de nivel inicial de segunda sección. Siendo que la educación inicial es un periodo donde se estimula y educa para favorecer el desarrollo y la maduración de niños y niñas, que es la base para la adquisición de operaciones mentales como son la lectura y escritura, entre otras.

El interés que se tiene con obtención de datos en la exploración, a partir de la información obtenida por maestras y mediante observación, las necesidades centradas en áreas psicomotrices. Por ello, se elabora el programa de psicomotricidad, centrada en un plan de actividades, con un determinado tiempo de aplicación, actividades seleccionadas que abarcan las áreas desfavorecidas en el aspecto psicomotor, con la finalidad de apoyar a los niños y niñas de nivel inicial para mejorar, nivelar habilidades psicomotrices, las cuales faciliten e influyan en el proceso de lectoescritura, que es la base para todo aprendizaje futuro.

Cobra relevancia realizar el programa de psicomotricidad y la aplicación de la misma, a través de la utilización de los instrumentos seleccionados, porque contribuye para conocer el impacto y la influencia de la propuesta; es decir, utilizar dichos instrumentos antes y después de la aplicación del plan de actividades, de esta manera se puede evaluar la propuesta. Por tanto, la interpretación de resultados de pre test y post test será referente que coadyuvará y contribuirá en la optimización de la propuesta en sí, y que pueda ser aplicable a instituciones educativas fiscales de nivel inicial.

De esta manera la aplicación de la psicología del movimiento no solo mejorará ciertas áreas de la psicomotricidad que intervienen en el aprendizaje escolar, sino contribuirá en la enseñanza – aprendizaje, tanto a los estudiantes como a los docentes para evitar futuros problemas de aprendizaje. Bajo la corriente de la psicomotricidad vivenciada, donde el niño y niña viven emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y

descubrirse, posibilita adquirir e integrar conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo, todo a través del juego, que es el vehículo fundamental.

Además, cabe mencionar que la propuesta tendrá una **relevancia social**, principalmente porque la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente relacionada con el desarrollo motor, intelectual, y afectivo de niños y niñas. Por ello se trabaja en esta etapa, porque es más significativa para su formación, siendo la importancia que reside en la mejor forma de integración de los niños al ámbito escolar y su relacionamiento con el contexto y con sus pares.

De la misma manera, la **relevancia práctica**, la psicomotricidad posibilita que los niños y niñas de manera divertida desarrollen y perfeccionen sus habilidades motrices básicas y específicas, cuya fundamento práctico es el juego, el cual es más que una simple diversión, es la manera propia del niño para expresar sus sentimientos, descubrir el mundo, interactuar con su cuerpo, con sus iguales y los objetos, es mediante el juego que interpreta el mundo y consolida aprendizajes.

Por otro lado la **relevancia metodológica**, a partir de la elaboración del programa que permita identificar características psicomotrices de los niños y niñas para apoyar en las dificultades encontradas a partir de las actividades lúdicas propuestas. A partir de ello la propuesta, una vez aplicada en la población estudiantil contribuirá en mejoras y las bases cimentadas para el aprendizaje de la lectoescritura, que es fundamental para futuros aprendizajes, además dará lugar a la creación de nuevas propuestas en cuanto a mejorar y modificar las actividades lúdicas, conforme la tecnología va en progreso.

Por todo lo expuesto, pone en evidencia el rol de la psicología y su puesta en práctica en la etapa infantil que coadyuva de gran manera en el aprendizaje escolar.

CAPÍTULO DOS FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

I. PSICOMOTRICIDAD

A. ORIGEN DE LA PSICOMOTRICIDAD

Para Da Fonseca (1996: 42), “el término de psicomotricidad nace en Francia en 1907 y fue Dupré el pionero en acuñar ese vocablo, al poner de relieve las estrechas relaciones que unen las anomalías psíquicas con los trastornos motores, ya que inicialmente los estudios que se hicieron fueron con personas débiles mentales. Posteriormente, con el transcurso del tiempo ha ido abriéndose el abanico y se ha extendido su aplicación desde la infancia hasta la vejez; aún con personas sanas” (en Romero: 2010:23).

Según Romero (2010:79), fue a partir del siglo XIX cuando se comienza a estudiar la psicomotricidad. El cuerpo de neurólogos necesita comprender las estructuras cerebrales y, posteriormente, fueron los psiquiatras quienes aclararon factores patológicos. También la Psicología en un principio estudió de manera aislada el desarrollo psicomotor como solo físico, biológico y natural y, por otro lado, la esfera psíquica.

Para Jiménez (2007: 11) “...los grandes descubrimientos del siglo XX, fue dentro de la fisiología nerviosa, la patología cortical y la neuropsiquiatría, que ponen de manifiesto que el modelo anatómico fisiológico que se tenía del cuerpo era insuficiente”. Para Jiménez, “Guilmain (1935:42) menciona que los primeros estudios de psicomotricidad se orientaron en cuatro direcciones diferentes, pero a la vez complementarias, tales como:

- Las investigaciones sobre el síndrome de debilidad motriz, relacionada con la debilidad mental. Lo que impulsaría investigaciones posteriores en síndrome de debilidad motriz.
- Investigaciones acerca de la evolución de las funciones motoras, como de los test de desarrollo y habilidad manual y aptitudes motrices en relación a la edad.

- Estudios sobre la predominancia lateral, trastornos perceptivos-motrices, los cuales eran relacionados con el aprendizaje en niños. Con estas investigaciones dieron lugar a nuevos trabajos, orientados a la reeducación, los cuales fueron inspirados en los trabajos de Wallon, quien enfatiza la gran importancia del cuerpo, cuyo enfoque es la acción sobre el mundo y en relación al otro.
- Y la búsqueda de las relaciones entre el comportamiento psicomotor con los rasgos de carácter. Seguido de la educación psicomotriz para tratar problemas como la dislexia y disortografía” (en Jiménez 2007: 11).

Estas direcciones dieron origen a muchas investigaciones postreras. Ulterior a esto, la psicología evolutiva dio lugar a la psicomotricidad no solo para atender lesiones cerebrales, sino el desarrollo biológico y social.

Posterior a estas investigaciones, surgieron los nuevos métodos pedagógicos los cuales nutrirán en el campo de la psicomotricidad. Tales como la formación de la inteligencia, partiendo de dos ideas: las funciones mentales (aspecto psicogenético del desarrollo) y su interrelación con el medio.

Inicialmente, la psicología estudiaba de forma aislada tanto la esfera psicológica como la motriz en los sujetos, concibiéndose el desarrollo motor solamente desde el punto de vista físico, condicionado por lo biológico, lo natural, sin importar la parte psíquica de la persona y su influencia en el desarrollo motor del individuo.

Existieron varios autores, entre ellos Henry Wallon y Jean Piaget quienes supieron unir lo psíquico y lo motriz como un todo. Para Wallon era muy importante la unión de lo psicológico y lo motor, en la que existe una acción recíproca entre las funciones mentales y las funciones motrices, donde el componente psicológico y motor resultan una unidad dialéctica, para concebir a la psicomotricidad como un comportamiento físico que tienen un enfoque sociofísico, este hecho es de suma importancia para entender que lo motor es educable, ocurre de forma consciente, pues el ser humano puede autorregular su motricidad

gracias a su desarrollo psicológico (en Prieto 2004: 4).

Por otra parte, Ajuriaguerra, quien fue creador de la Terapia Psicomotriz, considera que los comportamientos psicomotores están en función de las emociones y de la afectividad del sujeto.

B. DEFINICIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Para Silva, afirma que la psicomotricidad es una actividad que confiere una significación psicológica al movimiento, en la que cada nueva habilidad se desarrolló a partir de otra menos organizada, que permite integrar y coordinar las funciones de la vida psíquica con el movimiento, convirtiéndose en un elemento básico, en el aprendizaje, porque promueve la cognición. Siendo una actividad que facilita el desarrollo integral del niño (Cotom: 2012: 8).

La psicomotricidad es considerada una de las ramas de la psicología, refiriéndose a la adaptación del individuo al mundo exterior, se ocupa del rol del movimiento en la organización psicológica general Quirós/Scharager (1998: 53).

Según el primer encuentro Iberoamericano de la Psicomotricidad, realizado en Uruguay el 2006, declara que la psicomotricidad es una disciplina que se desempeña en los ámbitos sanitario, educativo y sociocomunitario como elemento de ayuda al desarrollo de las personas así como la superación de sus dificultades por medio del trabajo corporal Hernández (2008: 22).

Como concepción educativa, la psicomotricidad se apoya en la noción del desarrollo psicológico del niño, que señala que la causa del desarrollo habría que buscarla en la interacción activa entre el niño y su medio ambiente en una dirección que va de lo simple a lo complejo; desde la percepción y control de su cuerpo al conocimiento consciente sobre el mundo. Por tanto, la psicomotricidad trata de ejercer influencia en el desarrollo psicomotor del niño, ya que los rendimientos que se le exigen en el ámbito escolar, afectan a las áreas

cognitivas, intelectuales, sociales y afectivas. Cuya repercusión sobre el rendimiento escolar, inteligencia y afectividad con la base corporal que condiciona su desarrollo Pastor (2007: 5).

En este sentido, Barruezo se refiere a que el objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto Fernández (2007: 108). La psicomotricidad, según Flores (2006: 74), influye en el rendimiento escolar, en la inteligencia y en la afectividad.

Mediante la psicomotricidad se obtiene la estructuración de los procesos del pensamiento y la elaboración de conductas adaptativas, basados en tres objetivos:

- a) Mediante las emociones del cuerpo se puede educar a través de la información referente al cuerpo por medio del lenguaje; la información, referente al mundo exterior por medio de actividades físicas, el niño y niña entra en contacto con su alrededor, que es captada a través de los sentidos.
- b) Mediante la educación de la capacidad perceptiva, a través de la toma de conciencia del esquema corporal propio, con la estructuración de sensaciones en relación al mundo exterior y la relación espaciotemporal, y la coordinación de movimientos corporales con el medio exterior.
- c) Por medio de las percepciones, desarrollar la capacidad de la creación de símbolos.

Por tanto, es con la psicomotricidad que se desarrolla complejas capacidades mentales a partir del conocimiento del propio cuerpo y su control, a través del contacto con el medio que rodea, para lo cual se debe denotar la importancia de la estimulación en la actividad corporal de niños y niñas, de forma adecuada hasta lograr la madurez de los procesos mentales.

Los primeros planteamientos de la psicomotricidad fueron en función a la reeducación y terapéutica, hasta consolidarse en la educación psicomotriz entendida como una estrategia de intervención educativa, basada en el aspecto afectivo, psicomotor y cognitivo. Por ello, la educación preescolar o inicial es la que contribuye en proporcionar enseñanza basada en el movimiento. Dentro de la educación inicial, cobra importancia el movimiento en el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas, puesto que en esta etapa éstos adquieren y desarrollan las funciones y capacidades básicas las cuales constituyen la base para todo aprendizaje y personalidad. Garaigordobil (1990: 67).

C. IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad juega un papel muy importante en el ámbito escolar, puesto que tiene influencia en el desarrollo psicomotor del niño y niña, porque influye en el rendimiento escolar, inteligencia y afectividad. Siendo un instrumento que se emplea de forma constante y continua, es mediante la psicomotricidad que se estructura cualquier comportamiento social Pastor (1994: 65).

De esta forma, la psicomotricidad contribuye a la educación en el apoyo de diversas estrategias educativas para aportar en el buen desarrollo, sin importar el medio elegido. Asimismo, el objetivo principal de la psicomotricidad está orientado al desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del movimiento del cuerpo.

De todo lo dicho anteriormente se puede especificar que la psicomotricidad es una práctica diaria desde simples actividades hasta las más complejas o dirigidas, las cuales estarán orientadas a desarrollar la coordinación, equilibrio, nociones espaciales y de lateralidad, para lograr el desarrollo integral del niño y niña.

Al abordar tan vasto fenómeno como es la psicomotricidad, se pretende distinguir la importancia, impacto e influencia que tiene en el desarrollo del niño, la que ha dejado de ser estudiada de forma aislada, sino de manera interdisciplinar. Es en este sentido que la psicomotricidad, además de estudiar problemas motores, también abarca estudios en

diferentes áreas y su impacto en el ámbito educativo. Da Fonseca (2000: 23).

El niño se construye a sí mismo a partir del movimiento. Su desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. En la que el proceso de desarrollo se da por una vida de relación, afectos, emociones, comunicación dando lugar al proceso de desarrollo psicomotor individual.

Es la psicomotricidad que da importancia a este proceso mediante la coordinación, que es la expresión y control de la motricidad voluntaria, la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, lateralidad, organización espacio temporal, esquema corporal, organización rítmica, praxias, grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación, sea nivel tónico, postural, gestual o verbal. Asimismo, define a la psicomotricidad basado en el movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. Donde la psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo, sino algo más o algo distinto al movimiento para el desarrollo global del individuo. Barruezo (1994: 30).

A finales del siglo pasado, la psicomotricidad justifica su existencia dado que en pacientes psiquiátricos cualquier cambio inducido psicológicamente repercutía en el aspecto corporal y viceversa. El niño establece una relación con él mismo y con sus iguales mediante acciones corporales; de esta forma, pone de manifiesto su expresividad psicomotriz, aprende del mundo, recoge un sinnúmero de elementos que, posteriormente, irán conformando sus diversas estructuras motrices y cognitivas.

Por ello, la psicomotricidad centra su objetivo en el desarrollo de las posibilidades motrices expresivas y creativas a partir del cuerpo, concentra su actividad en la actividad e investigación sobre el movimiento y el acto y todo lo que deriva de ello sea disfunciones, patologías, educación y aprendizaje, hasta lograr sus máximas posibilidades de desarrollo.

Por otra parte, se preocupa por la actividad terapéutica orientada a la superación de los déficit o las inadaptaciones que se producen por trastornos en el proceso evolutivo,

derivadas por diversas causas, orgánicas, afectivas, cognitivas o ambientales.

Para Aguirre (2011: 78), la psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. Que busca el desarrollo global del individuo, tomando como punto de partida al cuerpo en movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas, así como a la adquisición de procesos cognitivos desde los más simples hasta los más complejos, en tanto sea emocional, intencional y en relación con el otro.

Es así que, la psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano especialmente en la infancia, cuyo núcleo de desarrollo es el cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él, en la que el desarrollo psicomotor posibilita alcanzar niveles de simbolización y representación, con su máximo exponente en la elaboración de la propia imagen, la comprensión del mundo, el establecimiento de la comunicación y la relación con los demás, aparte de conducir hacia la autonomía, formación de la personalidad Barruezo (2000: 33).

Asimismo, se tiene los beneficios de la psicomotricidad en los niños: conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento, dominio del equilibrio, control de las diversas coordinaciones motoras, control de la respiración, orientación del espacio corporal, adaptación al mundo exterior, mejora de la creatividad y la expresión de forma general, desarrolla el ritmo, mejora de la memoria, dominio de los planos horizontal y vertical, nociones de intensidad, tamaño y situación, discriminación de colores, formas y tamaños, nociones de situaciones y orientación, organización de espacio y de tiempo, aspectos esenciales para el aprendizaje.

Y por último, mencionar el aporte de Ardila y otros (2014: 52), basado en su estudio de psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral del niño de nivel inicial. Quien afirma que...“la psicomotricidad es un área que favorece el desarrollo integral de los niños permitiéndoles importantes conquistas psicológicas y motrices, la misma debe proporcionar la estimulación en general del niño ofreciéndole múltiples experiencias que permitan

agudizar sus vivencias y por ende poner de manifiesto sus sentidos a través de acciones como tocar, escuchar, oler, moverse, experimentar y probar entre otras, esto permite modificar la conducta anterior produciéndose así el aprendizaje que compromete todos los aspectos de su personalidad, de esta forma el niño se descubre y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los otros, así como organiza cognoscitivamente sus percepciones y elabora las relaciones con los objetos que lo rodean. Es por ello que se hace necesario desarrollar el movimiento en el niño en edad preescolar o inicial, ya que en éste encuentra presente en todas las relaciones que el niño tiene con el medio ambiente en general, permitiéndole así dominar la realidad desde la infancia, en donde el niño se relaciona con el mundo a través de su propio cuerpo, utilizando la acción motora como medio para comunicarse con el espacio exterior...”

D. EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Haeussler y Marchant (1984: 13) definen el desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria.

Por tanto, el desarrollo psicomotor es un proceso continuo en el que intervienen factores biológicos, psíquicos, motrices y sociales donde el ser humano, considerado como una unidad, logra expresarse corporal y verbalmente de manera autónoma, desenvolviéndose eficazmente en el contexto donde se encuentra. Estas autoras plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje.

Gran parte del niño está relacionado con movimiento, primero ligado a los progresos de las naciones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia se exterioriza. Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo.

Asimismo, la meta del desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que sean posibles. Siendo que el ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz; por tanto, se debe tomar en cuenta todos los aspectos del desarrollo del niño y niña como una unidad.

Por tanto el progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familia y escolar.

II. MODELO GLOBAL DE LA PSICOMOTRICIDAD

Según Bernaldo de Quirós (2011:27), “la psicomotricidad es una disciplina que trata de desarrollar a la persona en su globalidad, incluyendo los aspectos motores, cognitivos, y socioafectivos. En el área motora se incluyen aquellos aspectos más relacionados con el movimiento como: tono muscular (tanto en el plano del control postural como en el dominio de la relajación), la coordinación dinámica general, el equilibrio, la coordinación visomotriz, la lateralidad y la disociación de movimientos. El área cognitiva comprende los conceptos relacionados con: percepción del cuerpo, el espacio y los objetos, el tiempo y la capacidad de representación. El área socioafectiva y comunicativa abarca contenidos que en algunas ocasiones han sido menos tratados como: relación de apego y seguridad, la relación entre iguales, el autoconcepto y la autoestima, la expresión y reconocimiento de emociones, la aceptación y el respeto de normas y el lenguaje en su aspecto de comunicación con los demás.

Es así que las áreas de la psicomotricidad, favorecer a las personas en su globalidad, incidiendo en áreas: motora, cognitiva y socioafectiva

A. AREA MOTORA

El recién nacido vienen al mundo con una serie de reflejos arcaicos que la van a servir para adaptarse al medio, y luego darán paso a las conductas voluntarias.

1. Tono muscular

Es el punto de arranque de la estructuración psicomotriz, por ello muchas de las alteraciones o dificultades que aparecen en el desarrollo infantil se remontan a una deficiencia tónica. El tono se define como el grado de tensión o distensión de los músculos del cuerpo (Bernaldo de Quirós 2012: 73).

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el tono corporal, el equilibrio, la posición y la postura. (Barruezo 2000: 6).

- **Control postural**, es la capacidad del cuerpo de mantener una alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal, de manera que todas las articulaciones y segmentos del cuerpo trabajen de forma óptima y global, coordinando las distintas tensiones musculares para equilibrar la postura y eliminar los acortamientos del tejido que se derivan del desequilibrio postural.
- **Relajación**, según Bucher (1976), la relajación se define como la distensión voluntaria del tono muscular, que va acompañada con una sensación de reposo, permitiendo mejorar la postura, mediante la supresión de tensiones musculares superfluas, contribuyendo a la elaboración de la imagen corporal (en Bernaldo de Quirós 2012: 73).
- Para Lagrange quién propone tipos de relajación: **global** del cuerpo en su conjunto, **segmentaria**, distintas partes del cuerpo por segmentos y **diferencial**, ejecución de un movimiento segmentario y el mantenimiento simultáneo de la relajación en el resto del cuerpo (en Bernaldo de Quirós 2012:74).

2. Coordinación dinámica general

Consiste en movimientos que pone en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción (Barruezo 2005:7). Tenemos al: arrastre y volteos; son desplazamientos que se produce por la acción simultánea de brazos y piernas con el tronco en el suelo, el gateo y cuadropedia;

desplazamiento que se realiza sobre las manos y los pies en contacto con el suelo y rodillas, la marcha; se caracteriza por una acción alternativa y progresiva de las piernas en contacto continuo con la superficie de apoyo acompañado de rotación de pelvis torácica y balanceo de los brazos con movimientos de hombros y codos, la carrera; habilidad básica de andar cuyo factor es que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las piernas, el salto; habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o las dos piernas, cayendo sobre una o los dos pies.

3. Equilibrio

Coste (1979) afirma que el equilibrio es un estado particular por la que un sujeto puede mantener una actividad o un gesto, es la base de toda coordinación dinámica. Los equilibrios son: el dinámico espontáneo trabaja junto con la coordinación dinámica general y desplazamientos con paros. Equilibrio en el suelo y elevado (en Bernaldo de Quirós 2012: 80)

4. Coordinación visomotriz

Para Esquivel (1999) quién describe que la coordinación visomotriz es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes. Cuando una persona trata de manipular algún objeto o realizar alguna actividad sus acciones están dirigidas por la vista (en Bernaldo de Quirós 2012:81).

5. Lateralidad

Es la tendencia natural a utilizar un lado del cuerpo o el predominio de un lado del cuerpo sobre el otro, la preferencia en la utilización de una mitad del cuerpo, teniendo en cuenta la dominancia de la mano, del ojo y de los miembros inferiores (Le Boulch 1976: 23).

6. Disociación de movimientos

Para Bernaldo de Quirós (2012: 82) “es la habilidad para realizar movimientos independientes con diferentes partes del cuerpo, nos aporta un mejor dominio y control cuerpo-mente. El hecho de disociar las estructuras que suelen moverse simultáneamente incrementa el control de los movimientos del cuerpo y su eficiencia”.

B. AREA COGNITIVA

El área cognitiva para Polanco (2002: 177) “involucra el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimiento acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en que vive, incluye también el estilo que tiene para aprender y para pensar e interpretar las cosas”.

1. Percepción del cuerpo

Es la imagen mental que se tienen del propio cuerpo, estática y en movimiento, con sus segmentos, sus límites y su relación con el espacio y los objetos (Le Boulch 1976: 28).

La percepción global del cuerpo, constituye una fase fundamental, así como el conocimiento de las distintas partes del cuerpo, la toma de conciencia del espacio gestual.

2. El espacio y los objetos

Es el desarrollo de una acción en el espacio, el cual se va formando y organizado, que va dirigidos a la utilización y exploración del espacio, diferenciación de distintos espacios y alturas. Asimismo la utilización y exploración de los objetos.

3. Nociones espaciales

Para Piaget (1934: 67) “la noción espacial esta intrínsecamente ligado a la adquisición del conocimiento de los objetos y es a través del desplazamiento que empieza a desarrollarse, el espacio es el producto de una interacción entre el organismo y el medio en la que no se podría dissociar la organización del universo percibido y la de la actividad propia”.

4. El tiempo

La distribución del tiempo está relacionada al conocimiento físico y social y el niño construyen como una dimensión única, es continuo, con reconstrucción de hechos. Implica la estructuración de un sistema de relaciones de dos conceptos diferentes, el orden de sucesión de los acontecimientos y la duración o intervalos entre los eventos ya organizados (Bernaldo de Quirós 2012: 87).

C. ÁREA SOCIOAFECTIVA

El vínculo afectivo tiene una gran importancia en el desarrollo infantil, por ello debe estar inmerso dentro de un programa educativo.

1. Relación de apego y seguridad

La relación de apego es la primera relación que el niño y niña que le asegura su supervivencia y entrada en el mundo social. A medida que aumenta su capacidad perceptual, va dirigiendo la conducta de apego hacia aquellas personas con las que tienen mayor interacción o que da una respuesta específica a sus necesidades, y cuando se forma un vínculo de apego seguro, aumenta la exploración, la seguridad, el juego y las relaciones con otros compañeros, siendo capaz de abrirse al mundo por que adopta más confianza y seguridad en sí mismo y en los otros (Bernaldo de Quirós 2012: 88).

2. La relación entre iguales

Para Dias Aguado (1996) la relación se desarrolla en estrecha interacción con los adultos y sus pares, cumpliendo funciones diferentes y ninguna sustituye a la otra. Los adultos proporcionan seguridad o inseguridad y la relación con los iguales comienza a influir después e influye en la estimulación y adquisición de la independencia y el desarrollo de habilidades sociales más sofisticadas (en Bernaldo de Quirós 2012:88).

La calidad y cantidad de la participación social mejorar a lo largo del desarrollo, surgen juegos cooperativos y asociativos que implican al niños con sus iguales utilizando los intercambios verbales y de material, así como las reglas simples de convivencia (ibem).

3. El autoconcepto y autoestima

Es la posibilidad de describirse a si mismo y de enriquecen los contenidos con los que se describen, reconociendo las propias capacidades y limitaciones buscando la independencia (Bernaldo de Quirós 2012:89)

4. La expresión y el reconocimiento de emociones

En la etapa escolar la interacción con los iguales adquiere una gran relevancia, donde la

interacción con los iguales exige la inhibición o retraso de la acción y la regulación del afecto positivo y negativo.

5. Aceptación y respeto de normas

Piaget (1934: 124) parte de la idea de que todo desarrollo moral consiste en un sistema de reglas y que la moralidad implica el respeto de dichas reglas por parte del individuo.

6. El lenguaje

Para Bernaldo de Quirós (2012: 94), el lenguaje es una conducta innata de la especie humana, necesita de un medio ambiente para su desarrollo, además que es un instrumento social. Para elaborar el lenguaje hay que partir de una postura cómoda y una posición adecuada, con un buen control del cuerpo. La expresión y la comprensión y la intención comunicativa.

Para ello el uso del lenguaje expresivo, debe ser adecuado en el uso de actividades como, pedir, preguntar, narrar, dialogar, respetando al otro, sin insultos ni uso de palabrotas, con una gestualidad correspondiente.

En la comprensión se trata de prestar atención cuando otra persona esté hablando, de esta manera favorece la comprensión de órdenes simples o complejas, así como las consignas dadas.

En la comunicación con los demás la manera de expresión de sus necesidades y deseos, así como la realización de intervenciones espontánea adecuadas para contar o narrar acontecimientos reales o imaginarios y establecer diálogos y conversaciones con otros.

III. EL JUEGO COMO TÉCNICA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Según Jerome Bruner (2002: 215) la organización de actividades de juego de los niños en los grupos de juego para ayudarles a desarrollar su potencial y vivir más plenamente. Las funciones fundamentales del juego en la actividad de los niños es en primer lugar, el juego

reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y fracasos. En el fondo el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. En segundo lugar el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines. No es que los niños no busquen una finalidad y no emplean mejor para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Sirve como medio de exploración y también de invención. En tercer lugar a pesar de su variedad rara vez es aleatorio o casual, sino obedece a un plan y una finalidad. En cuarto lugar es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y los hacemos parte de nosotros mismos. En el juego se transforma el mundo de acuerdo con los deseos. Por eso el juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento, pues el juego divierte, aún exista obstáculos divierten.

De esta manera el juego en el preescolar es el medio ideal para el aprendizaje, a través de descubrimiento del medio ambiente que le rodea y para conocerse a sí mismo.

Por ello el juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas (Gagna 2014:27).

Y la actividad lúdica es el juego por medio del cual se logra un cambio en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo, el cual favorece en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes. El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorecer en proceso socializados, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Jerome Bruner está convencido de que un juego más elaborado, más rico y más prolongado,

da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido (en Bernaldo de Quirós 2012: 112).

A. CLASIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Decroly (1920: 118) cuyo principio fundamental de su método es el principio de globalización y el principio del interés. Bajo la actividad motriz, juegos educativos, refiriéndose al desarrollo basada en juegos educativos; sensoriales y la aptitud motriz, de iniciación matemática, de noción del tiempo, de iniciación a la lectura, de comprensión del lenguaje.

Para Decroly los juegos educativos estimulan la creación y la imaginación. Cuyos objetivos son mantener viva la actividad de los niños, adquirir hábitos útiles, enseñar al niño orden y regularidad y desarrollar sus aptitudes intelectuales. Y clasifica en:

1. **Juegos sensoriales**, ayudan al desarrollo visual y se fundamentan en colores, direcciones y posesiones, en este tipo de juego también se encuentran juegos auditivos, olfativos, gustativos con el fin de desarrollar los sentidos.
2. **Juegos motores**, son los que estimulan los músculos de la mano y toda la motricidad.

Para Skrypiel (1990) los juegos se clasifican según menciona (Gagna 2014: 73) en:

3. **Juegos constructivos**, dando importancia a la construcción de algo determinado.
4. **Juegos didácticos**, tienen fines instructivos, basados en reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, se utilizan en el trabajo con niños de edad preescolar. Por ejemplo rompecabezas y juegos de memoria.
5. **Juegos intelectuales**, se basan en la libre creación e iniciativa del niño, por ejemplo las adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos.

IV. EL PROCESO DE LA LECTOESCRITURA

Se llama lectoescritura a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, constituye un proceso de aprendizaje. Para Diez de Ulzurum (1999: 11), la lectura y la escritura son dos actividades complejas, que son necesarias para acceder a los saberes, además que son actividades básicas con las que construye y amplía el conocimiento. De esta forma, favorece a propiciar nuevos y más efectivos canales de comunicación entre las personas y su entorno sociocultural.

El proceso de lectoescritura en el nivel inicial es proporcionarles el cimiento, además del interés, a través de estrategias que motiven a niñas y niños a tener interés y atención a la lectura y, por tanto, a la escritura en Smith y Dahl (1995: 42).

Los aprendizajes escolares básicos están sustentadas por estructuras neurológicas psicomotoras y la evolución psicomotriz del niño y niña determina el aprendizaje de la lectura y escritura.

A. FUNCIONES BÁSICAS PARA EL PROCESO DE LECTOESCRITURA

Para Berdicewski y Milicic (1979: 11), existen ciertas funciones básicas para que los estudiantes adquieran el proceso de lectoescritura que son:

- 1. Lenguaje**, que es la vía de comunicación, la que va estructurándose por medio de los sonidos que le da sentido y orden, cuyas habilidades deben ser desarrolladas en: expresión oral, vocabulario visual, memorización, comprensión, lectura inicial.
- 2. Orientación espacial**, acción de orientar, determina la posición de un objeto, cuyas habilidades para desarrollar son: arriba-abajo, dentro-fuera, delante-atrás, entre, cerca-lejos, encima-abajo, junto-separado, derecha-izquierda.
- 3. Orientación temporal** determina un momento en el tiempo, las habilidades para desarrollar son: antes-después, lento-rápido, ordena secuencia temporales, primero-

último, un día, estaciones del año.

4. **Percepción visual**, capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, habilidades que se desarrollan a través de esta función son: formas iguales y distintas, posiciones iguales y distintas, direcciones iguales y distintas, figura y fondo, constancia perceptiva, análisis y síntesis, memoria visual, completar figuras simples y complejas.
5. **Coordinación visomotriz**, coordinar la visión con los movimientos del cuerpo, habilidades a desarrollar: trazos rectos simples, curvos simples, rectos complejos, curvos complejos, vocales.

B. APTITUDES NECESARIAS PARA LA LECTURA

La lectura consiste en el desciframiento por medio de la asociación de imágenes visuales, motrices y auditivas, donde se puede pasar de una percepción visual a una emisión sonora comprendiendo lo que se está descifrando. Flores y Martín (2006: 26)

De acuerdo a diversas investigaciones se han considerado las habilidades básicas que influyen en el proceso de aprendizaje de la lectura, siendo tres las más relevantes:

1. **Organización espacial**. Es un proceso donde el niño y niña construye la noción de espacio representativo desde los 2 a los 7 años; es decir, se comienza a construir el espacio de cada objeto: la separación, el orden, la contigüidad, el reconocimiento derecha-izquierda, encima-abajo.
2. **Organización temporal**. Es la capacidad de secuencia lógica y temporal, compuesta por elementos como puntuación, ritmo, sucesión y duración. Esto se refiere a que existe una estrecha relación entre la madurez lectora y la capacidad de estructuración espacio-temporal.

- 3. Organización del lenguaje.** Para la organización verbal es importante que el niño y niña haya socializado para que tenga una función significativa, ya que la lectura requiere de una correspondencia entre grafismo-idea y una sonoridad específica para que el niño pueda comprender el significado de un signo tanto escrito como si lo escucha, a su vez tendrá que expresarlo oralmente y que los demás puedan entender.

Así también, estas habilidades están relacionadas con la inteligencia y la madurez, siendo estos factores regidos por las leyes del desarrollo mental, según Piaget. Puesto que el desarrollo es constante, las edades varían de una persona a otra según la inteligencia, ambiente social y procesos fisiológicos.

C. APTITUDES NECESARIAS PARA LA ESCRITURA

La trascendencia del desarrollo y dominio manual en relación con los aprendizajes escolares es importante, puesto que la mano es el vehículo fundamental del aprendizaje, por lo que su desarrollo óptimo es más que una obligación una condición. Díez de Ulzurum (1999: 12).

Además de las mencionadas para la lectura, serán necesarios de manera específica los siguientes aspectos:

- 1. Desarrollo de la coordinación óculo manual.** Para Barruezo supone concordancia entre el ojo, que es el verificador de la actividad, y la mano, que es la ejecutora, de manera que la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Así como para Esquivel, quien describe que la coordinación viso motriz es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes. Cuando una persona trata de manipular algún objeto o realiza alguna actividad, sus acciones están dirigidas por la vista (en Cotom: 2012: 21).

Es el trabajo asociado de la visión y las manos. Las actividades manuales mejoran en los

niños su destreza y permite una exploración del mundo desde el sentido del texto y kinestésico, lo que facilita un posterior aprendizaje de la escritura.

- 2. Desarrollo de coordinación fina o digital.** La grafomotricidad es una práctica psicomotriz para la enseñanza de la escritura, sirve de base para adquirir dominio de los movimientos para hacer madurar las neuronas de la percepción espacial. Gracias a prácticas específicas, se consiguen habilidades motoras que permiten el trazo de grafías orientadas al control de la escritura.

V. INFLUENCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL APRENDIZAJE

Los niños y niñas adquieren su desarrollo de manera progresiva desde el nacimiento y durante toda la infancia, con su propio ritmo de desarrollo para lograr la madurez y el proceso de aprendizaje. Es de saber que los primeros años de vida es un periodo donde se adquieren destrezas básicas y necesarias, que permiten el desarrollo de habilidades superiores. A partir de ello, la psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño a través de la conciencia del cuerpo. Pérez (2004: 51).

Por lo tanto, la psicomotricidad es muy importante en el desarrollo del niño y niña, para prevenir problemas en el desarrollo, dificultades de aprendizaje. Además de conceder experiencias mediante la exploración, investigación para el descubrimiento del mundo que le rodea.

Por las técnicas utilizadas por la psicomotricidad en la educación, la pedagogía para las diferentes etapas del niño y niñas, son fundamentales en la acción educativa a partir de actividades de expresión, organización de las relaciones lógicas y los necesarios para el aprendizaje de escritura y lectura.

Las capacidades mentales complejas, como análisis, síntesis, abstracción, simbolización, se logran a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, de la construcción y asimilación por parte del niño y niñas de su esquema corporal. Por ello, la

psicomotricidad no puede estar aislada fuera del currículo educativo, o solo tomada en cuenta como parte separada o solo desde una concepción instrumentalista y relacional, porque el cuerpo no solo es un instrumento, sino es fuente de conocimiento, comunicación, relación y de afecto.

Además, como afirma Bravo (2012: 113) que “la psicomotricidad es movimiento y el movimiento es la expresión más grande de la comunicación del ser humano con el entorno o medio que lo rodea, es aquello que va a permitir al niño sentir texturas, dimensiones, tamaños, temperaturas, cantidades de los objetos a medida que se va apoderando del espacio y de lo que hay en él, generándose una relación contenido – sujeto, ya que el niño genera su propio aprendizaje al tener la experiencia al descubrir el mundo de los objetos, creándose representaciones mentales de lo que toca, manipula y siente, pues la relación con el medio se enriquece cuando se reconoce, manipula, percibe, cuando se tiene en cuenta la experiencia y se entiende. En este sentido, la psicomotricidad retroalimenta esta idea, toda vez que es entendida por aplicar con el cuerpo, relacionarse con el cuerpo y el movimiento lo cual permite la aplicación del movimiento aprendido como forma de abstracción del medio que lo rodea para articular nuevas estructuras que le den acceso a un nuevo aprendizaje”.

En el artículo de Pérez (2004: 32), la práctica de la psicomotricidad ayuda a los niños desde los primeros momentos de su vida, a que su desarrollo psicomotor se complete de la manera más adecuada, en los diferentes aspectos como el esquema y la imagen corporal, la lateralización, la coordinación dinámica, el equilibrio, la ejecución motriz, la disociación motriz, el control tónico postural, la coordinación visomotora, la orientación y la estructuración espacial, el control respiratorio, todos estos aspectos influyen notablemente en el desarrollo escolar, puesto que los niños que no conocen adecuadamente su esquema corporal, y además presentan deficiencias en orientación espacial, tendrán dificultades para adquirir determinadas estrategias que son indispensables para el aprendizaje.

Para Tasset “la psicomotricidad ejerce una influencia dominante sobre el cociente intelectual. Está demostrado que en la base de la inteligencia se encuentra la suma de las

experiencias físicas de débil tensión energética vividas por el individuo” (en Pérez, 2004: 4).

A. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA PARA EL APRENDIZAJE

La teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto, donde el aprendizaje es activo y no pasivo, en la que los estudiantes construyen conocimientos por sí mismos, a través de la experiencia.

Los niños inician el aprendizaje basándose en sus ideas y representaciones previas, la información que reciben la hace suya, los propios esquemas de conocimientos, y con estos esquemas previos construirán sus conocimientos.

Asimismo, estos conocimientos son diferentes y diversos. Por lo que el aprendizaje escolar nunca empieza desde cero, tiene una prehistoria que está definida por la interacción del niño o niña que haya vivido con el mundo físico y social que le rodea según Diez de Ulzurum (1999: 15).

Según esta teoría, se les debe proveer a los estudiantes actividades completas, significativas, auténticas y reales, cuyo resultado será valeroso. Para que el aprendizaje sea de manera satisfactoria se debe suministrar ayuda específica mediante actividades intencionales, planificadas y sistemáticas que propicien la participación activa del estudiante Barriga (2008:12)

B. LA PSICOMOTRICIDAD EN EL NIVEL INICIAL

La psicomotricidad, en la actualidad, posee un campo de aplicación amplio, ocupando un lugar importante en la educación, sobre todo, en la primera infancia donde existe gran dependencia en el áreas del desarrollo psicomotor.

Según Flores y Martin, es una actividad preventiva que ayuda al niño y niña a mejorar el

aprendizaje, con posibilidades de detectar ciertas dificultades en el aprendizaje en el momento adecuado. Cuyas ventajas son las siguientes:

- Desarrolla la conciencia de las potencialidades del cuerpo.
- Consigue mayor eficiencia y seguridad en el movimiento.
- Ayuda al niño a adquirir un mejor autocontrol.
- Contribuye en la atención.
- Promueve el desarrollo de destrezas básicas para el aprendizaje en general.

Donde las actividades sean adaptadas de acuerdo a las necesidades y requerimientos del grupo y de forma individual, de manera gradual y progresiva en cuanto al orden de dificultades, además de la combinación de actividades dinámicas que abarquen las áreas de la psicomotricidad e interviene en la lectoescritura.

La educación inicial engloba propiedades de atención especializada de niños y niñas que va desde el nacimiento hasta los seis años; por ello, la educación inicial es la primera etapa de educación. Pues es en esta etapa en la que se incentiva procesos de estructuración del pensamiento, favorece el proceso de maduración, estimula hábitos de integración social.

Puesto que el movimiento constituye para el niño y niña el medio de relación, de contacto y conocimiento, es muy importante proporcionarle las mejores oportunidades de desarrollo físico, intelectual y social, para que sus capacidades y habilidades le permitan ser mejor de lo que hubiera sido, es ese entorno rico en estímulos intelectuales y motores de calidad. El conjunto de actividades que permiten proporcionar dichas oportunidades al niño pueden ser aplicadas desde su nacimiento hasta los 6 o 7 años, franja de edad con mayor plasticidad, según Calderón (2003: 98).

La educación en los años preescolares tiene una tarea delicada a realizar en esta área del desarrollo. Debe de crear una atmósfera en la que las funciones del cuerpo y los impulsos no estén asociados con malestares ni vergüenza, sino de una forma más socializadora donde se manejen las motivaciones. A su vez, brindando oportunidad y medios para manifestar

placer en el descubrimiento de posibilidades sinfín al involucrarse físicamente con el mundo de cosas y del espacio. Así, se ayuda al niño a que se auto desarrolle gradualmente Biber (1986: 70)

Es durante los años preescolares que la mente humana realiza la mayor magia: el niño se libera de la dependencia en las experiencias sensorial, perceptiva, motora como el único canal de comunicación con su medio Biber (1986: 77).

De la misma manera para Silverio (1888: 56) la edad preescolar constituye un momento importante en el curso general del desarrollo del niño, ya que precisamente en este periodo se forma las bases de sus capacidades.

C. LA EDUCACIÓN INICIAL EN BOLIVIA

El Estado Plurinacional de Bolivia cuenta con un conjunto de normativas que respaldan el desarrollo de la Educación Inicial en Familia Comunitaria no Escolarizada, brindando el sustento legal para su desarrollo en corresponsabilidad entre las familias, las comunidades y el Estado.

La Ley Avelino Siñani - Elizardo Pérez establece la educación regular como “la educación sistemática, normada, obligatoria y procesual que se brinda a todas las niñas, los niños, adolescentes y jóvenes, desde la Educación Inicial en Familia Comunitaria hasta el bachillerato, establece que la educación, es de responsabilidad compartida entre la familia, la comunidad y el Estado, orientada a recuperar, fortalecer y promover la identidad cultural del ambiente de la niña y el niño, el apoyo a la familia en la prevención y promoción de la salud y la buena nutrición, para su desarrollo psicomotriz, socio afectivo, espiritual y cognitivo.”

La educación inicial en Bolivia, denominada Educación Preescolar por la ley 1565, constituye el primer nivel del sistema educativo y está destinado a brindar atención integral al niño menor de seis años. La educación es integral, reúne condiciones que favorecen su

crecimiento y desarrollo. Entre algunos de los objetivos del Código 1955 es favorecer el desarrollo biológico y mental del niño, guiar y ampliar el campo de las experiencias iniciales, proporcionar actividades para desarrollar destrezas y habilidades de conducta psicomotora y de lenguaje, adaptar al niño al medio ambiente y al régimen de vida escolar.

La oferta educativa preescolar, en el área urbana abarca a dos secciones: la primera, que atiende a niños y niñas de cuatro años, y la segunda, que atiende a niños y niñas de cinco y seis años de edad. La educación inicial como servicio educativo, no es obligatoria ni constituye prerrequisito para ingresar al nivel de educación primaria.

La educación Inicial en Familia Comunitaria es la base fundamental para el desarrollo de valores, identidad cultural, habilidades y capacidades en las áreas; psicomotrices, sociales, afectivas, etc. Son algunas de las características del modelo educativo sociocomunitario en Bolivia Ministerio de Educación (2010: 11).

VI. INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Los instrumentos utilizados para la prueba piloto, fueron seleccionados de acuerdo al objetivo del programa. Para conocer tanto el desarrollo psicomotor como para el rendimiento de la lectura y escritura. Los cuales se describen a continuación:

A. TEPSI – TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

Este instrumento es elaborado por Isabel Margarita Haeussler y Teresa Marchant, ambas docentes de educación especial de la Universidad Católica de Chile. El propósito de este test es evaluar el desarrollo psicomotor y el lenguaje de niños entre dos a cinco años de edad.

El proceso de evaluación pedagógica y psicológica del desarrollo infantil tiene por objetivo aportar información sobre el nivel en el cual se encuentra un menor en relación al universo de sujetos de su misma edad y medio sociocultural. De esta forma, establecer cierta

predicción del futuro escolar de un párvulo y, de esta manera, se pueda diseñar estrategias educativas oportunas para disminuir el riesgo de fracaso en aquellos que muestran su desarrollo inferior a lo esperado Haeussler y Marchant (1984: 13)

Según las autoras, es necesario la iniciación de estimulación de funciones cognitivas antes del ingreso a la educación formal, para prevenir deserción, repitencia escolar y la frecuencia de las dificultades en el aprendizaje. Por ello, el instrumento TEPSI está destinado a niños entre dos y cinco años, con el propósito de conocer el desarrollo psíquico, para detectar en forma gruesa riesgos o retrasos en este desarrollo. Las tres áreas básicas son:

- 1. Motricidad:** importante en el desarrollo psíquico temprano, puesto que gran parte del mundo del niño está relacionado con el movimiento; de esta forma, el acto motor es la íntima integración recíproca del movimiento y del espacio que se proyecta sobre todos los planos de la vida mental. Esta área del instrumento consta con 12 ítems y mide el movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo en un acto breve o largo, o en una secuencia de acciones y también el equilibrio.
- 2. Coordinación visomotora:** es el contacto y la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción, la imitación y la figuración gráfica. Esta área consta de 16 ítems que miden básicamente motricidad fina y respuestas grafomotrices en situaciones variadas donde incide el control y la coordinación de movimientos finos en la manipulación de objetos, además de factores perceptivos y representacionales.
- 3. Lenguaje:** permite la comunicación de información, de significados, intenciones, pensamientos y emociones, de esta forma se organiza los pensamientos y expresar sus emociones. Esta área consta de 24 ítems y mide lenguaje expresivo y comprensivo: capacidad de comprender y ejecutar ciertas órdenes, manejo de conceptos básicos, vocabulario, capacidad de describir y verbalizar.

Las diferentes áreas se evalúan como éxito o fracaso, especificando en cada caso los criterios. Para la administración de esta prueba se requiere de una batería de prueba, un manual de adquisición y un protocolo de registro.

El test debe ser administrado en forma individual, con un tiempo entre 30 y 40 minutos. Los materiales requeridos son: una batería de prueba (los materiales descritos en requerimientos), un manual de administración, un protocolo u hoja de registro.

En el TEPSI se ha estudiado la validez de constructo del instrumento se estudió en la muestra de estandarización, donde se analizó empíricamente; la progresión de los puntajes por edad, el efecto de las variables estructurales y la correlación ítem-subtest. Además, la validez concurrente se estudió en dos muestras independientes y se analizó empíricamente; la validez con el test Stanford – Binnet y con el test de Denver.

La elaboración del test se basó en gran medida de algunos test de desarrollo psicomotor derivados de Gesell, Denver, Frankenburg y otros, con la diferencia en las necesidades y características propias del país de Chile Haeussler y Marchant (1984: 14).

Para la administración del **Test de Desarrollo Psicomotor**, se requiere batería de prueba que consta de:

1. una pelota de tenis,
2. una docena de cubos de madera de 2.5 cm,
3. una aguja punta roma con hilo de volantín un metro,
4. cuadrados de 10 x 15 de papel lustroso de colores rojo amarillo y azul,
5. globo grande inflado,
6. dos vasos de plástico con agua,
7. tablero de cartón de 10 x 15 cm con tres pares de ojete,
8. tablero de cartón de 20 x 20 con siete barritas,
9. dos bolsas una de esponja y otra de arena),
10. manual de administración y

11. 54 fotocopias protocolo u hoja de registro que consta de tres hojas.

B. PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS – PFB – PARA PREDECIR RENDIMIENTOS EN LECTURA Y ESCRITURA

Las autoras de esta prueba son Olga Berdicewski y Neva Milicic, con gran experiencia en escuelas y colegios de educación básica, donde presentaban dificultades en el aprendizaje. La construcción del test se orienta a un propósito específico, que es el diagnóstico de los niños y niñas que presentan alto riesgo de fracasar en el primer año escolar. Además, frente a la necesidad de un diagnóstico de las habilidades para la lectura y escritura. Esta prueba está destinada para niños de nivel inicial que ingresarán al primero de primaria. Para determinar las destrezas, siendo que el aprendizaje dependerá del grado de maduración, o sea, disposición para aprender. De esta manera, poder identificar las aptitudes que el niño y niña poseen y les permita los aprendizajes básicos en tiempo prudente.

Según las autoras, los niños y niñas deben contar con una madurez escolar para el aprendizaje para evitar fracasos, pero que no es posible de manera general porque intervienen diferentes factores de manera individual, así como la privación psicosocial, alteraciones biológicas, trastornos de tipo emocional a causa de la inadecuada relación entre el medio ambiente y el niño, que influyen en la falta de madurez.

Por lo que la prueba no determinará la madurez escolar global, sino algunas funciones psicológicas específicas, relacionadas con el aprendizaje de lectoescritura. Tres son esenciales para un buen aprendizaje escolar.

Según Berdicewski y Milicic (1979: 23), las funciones que mide este instrumento son:

- 1. Coordinación visomotora:** requiere de armonía entre los grupos musculares en acción y los que se encuentran en reposo, se adquiere a través del ejercicio y experiencias en las diversas reacciones musculares por los datos sensoriales. Esta área cuenta con 16 ítems con 0 o 1 punto cada uno y exigen del sujeto respuestas de

tipo grafomotriz.

- 2. Discriminación auditiva:** incluye la agudeza auditiva, la capacidad de apreciar y diferenciar semejanzas entre sonidos, sintetizarlos y ser apto de asociar estos sonidos a una imagen visual. Por lo que, la información auditiva está ligada al comportamiento conceptual y de lenguaje, puesto que el niño que no oye bien emitirá con dificultad los signos lingüísticos, de esta forma, no logrará asociar un sonido a un objeto concreto, por estar la vía auditiva bloqueada. Esta área consta de 28 ítems de alternativas múltiples, en el que el sujeto debe marcar la alternativa correcta. Se le piden diversos tipos de tareas que se relacionan con conciencia auditiva, análisis fonéticos, evocación de sonidos.

- 3. Lenguaje:** es la base de las relaciones entre los sujetos, permite expresar los sentimientos y pensamientos a los otros miembros de la sociedad, siendo la clave de la participación infantil en la vida de grupo y de la introducción del niño en la cultura. Esta área consta de 14 ítems, con alternativas múltiples que mide fundamentalmente vocabulario a través del uso de las diversas partes de la oración.

Para las diferentes áreas del test, la corrección de los ítems se efectúa de la siguiente manera:

- Si la respuesta es correcta se anota un punto (1).
- Si la respuesta es incorrecta se anota cero punto (0).

La confiabilidad de esta prueba se estudió con tres métodos: test – pre test, bipartición y consistencia interna a partir del análisis de ítems. La validez estudiada a partir de su contenido y de la correlación interna. La validez predictiva se estudió con el criterio en relación al rendimiento de los niños en lectura y escritura y validez concurrente se realizó correlacionando los puntajes de dos test: ABC de Filho (1960: 24) y el Metropolitan Readines Test.

La duración de la aplicación para cada sub test tiene un promedio en coordinación visomotora de 12 minutos, discriminación auditiva de 24 minutos y lenguaje de 12 minutos,

llegando en total a 43 minutos. Para la forma de aplicación lo más recomendable es en grupo de 8 niños, con personal de apoyo se puede realizar hasta con un grupo de 30 niños.

Para la administración de la **Prueba de Funciones Básicas** se requiere de:

Manual de aplicación para el evaluador.

Manual de batería para el subtest de discriminación auditiva que consta de:

1. caja de fósforos semillena,
2. botón no metálico,
3. una peineta de plástico,
4. un frasco de vidrio de 2.5 cm de altura por 1.5 cm de diámetro,
5. cuchara de té de metal tamaño estándar,
6. una moneda de 1 Bs y
7. una llave de 10 cm de largo por 2 cm de ancho.

CAPÍTULO TRES

PROPUESTA

I. ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA

A. DENOMINACIÓN

La propuesta se denomina “**Programa Educativo de Psicomotricidad y Lectoescritura**”, está dirigida a mejorar áreas de la psicomotricidad, para niños y niñas de kínder de Unidades Educativas Fiscales de Nivel Inicial, de la ciudad de La Paz.

El gobierno Municipal de la ciudad de La Paz, en los últimos años es el ente encargado de apoyar en materiales escolares y refrigerio para los estudiantes de centros educativos fiscales de nivel inicial y primario. Por lo que se pretende sea quién apoye en la ejecución del programa y sean las entidades educativas quienes la ejecuten.

Bajo la estructura de guía de proyectos de Ander y Aguilar (1989), se presenta los siguientes puntos propuestos para el proyecto:

B. NATURALEZA DE LA PROPUESTA

Para la comprensión de la propuesta se detalla paso a paso como sigue:

1. Descripción

Tomando en cuenta a la psicomotricidad de manera global, como menciona Gil (2003, s.f.) “integra las interacciones cognitivas, emocional, sensorio motrices y la capacidad poder expresarse en un contexto psicosocial”. Por ello la propuesta se centra en favorecer el desarrollo de las posibilidades mencionadas por Gil, a partir del cuerpo.

Razón por la cual, se propone el programa denominado “**todos a movernos**”, que va dirigida a niños y niñas de Kinder. Este programa abarca cuatro áreas que son: sensorio motriz, cognitivo, lenguaje y socioafectivo, para cada área existen 6 actividades lúdicas que fueron seleccionadas de acuerdo a la edad del grupo estudiado, basados principalmente en

el movimiento del cuerpo, de manera dinámica y participativa, las cuales están dispuestas para ser aplicadas todos los días de la semana y una hora por sesión. El tiempo previsto para la aplicación contempla cuatro meses dentro de la gestión escolar. Haciendo preferencia para su aplicación después del retorno del descanso pedagógico de invierno. De esta manera no se altera el desenvolvimiento del plan escolar establecido en las unidades educativas.

Las áreas que se toma en cuenta para la elaboración del programa, son aspectos que intervienen en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, lo que permitirá a los niños y niñas a estar preparados para primero de primaria.

Aquellos ámbitos que requieren ser fortalecidas, son las que intervienen en el aprendizaje integral de los niños y niñas y por ende favorecen en la lectoescritura. Para la elaboración del programa se tomó en cuenta los siguientes ámbitos como:

- **Sensorio motrices**, dentro los motrices que son los movimientos gruesos que implica a grandes grupos musculares, habilidades de movimiento, saltos, desplazamiento. También los movimientos finos mediante manipulaciones, prensiones y lanzamientos, ejercicios de puntería. Dentro los área sensorial está la discriminación auditiva, las actividades serán para reconocer, diferenciar el timbre y la intensidad de los sonidos, escuchando diferentes sonidos sean de animales, de la casa, lo que hace el cuerpo, de la naturaleza, medios de transporte, instrumentos musicales.
- **Cognitivo**, que abarca a la atención con actividades de orientación espacio-temporal reconocimiento de posiciones, momento en el tiempo; arriba abajo, dentro fuera, delante atrás, cerca lejos, encima abajo, junto separado, derecha izquierda, antes después, lento rápido, primero último. Memoria con actividades de cuentos, canciones, teatros.

- **Lenguaje** porque le permite al niño comunicarse utilizando gestos y símbolos gráficos.
- **Socio afectivo**, con actividades enfocadas para aprender a comportarse, adaptación al medio social, expresión de emociones. A la vez toma en cuenta el

Además el programa se expone en el marco del modelo de aprendizaje vivencial, que entiende que el conocimiento es el resultado a través de habilidades que influyen en los valores desde la experiencia. Con una metodología organizada en actividades lúdicas, cuyo fundamento es el juego basado en el movimiento corporal, además con la participación activa y no pasiva de los sujetos.

Con esto se lograría favorecer la nivelación del desarrollo psicomotriz y a la vez contribuir en el aprendizaje del proceso de leer y escribir. Sucintamente, este programa responde a las necesidades y demandas de la actualidad, siendo una realidad en las unidades educativas de nivel inicial.

2. Fundamentación

La información obtenida de los docentes y de la autoridad máxima de la unidad educativa donde se realizó la prueba piloto y los datos del mismo, son señales que indican la urgencia de la ejecución de la propuesta, para mejorar las áreas de la psicomotricidad basados en actividades lúdicas, puesto que el juego según Calero (2003: 26) “constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que le rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorezcan los aprendizajes futuros”.

Siguiendo con el juego como parte principal en las actividades, se pretende realizar las actividades donde los juegos abarquen la función tónica, porque es la mediadora del desarrollo motor y la base de la actuación y el movimiento, la postura y el equilibrio que permiten obtener posiciones para una actividad definida, el control respiratorio vinculada a la percepción del propio cuerpo, el esquema corporal que se produce con la apropiación de la acción, la coordinación motriz que es la ejecución de acciones que implican diversos

movimientos de ciertas partes del cuerpo e inhibición de otras, la coordinación dinámica general denotadas en habilidades motrices como el desplazamiento, saltos, giros y transportes. También juegos en la coordinación visomotriz que son movimientos ajustados por el control de la visión, la lateralidad que va evolucionando hasta consolidar la preferencia, la organización espacio temporal para las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones que acontecen en el espacio y tiempo y por último la motricidad fina y la grafo motricidad o praxias que son sistemas de movimientos coordinados en función de un resultado.

Si no se deben a causas neurológicas, los retrasos o dificultades para el aprendizaje, se deben a las necesidades de equipamiento, estimulación, materiales y programas que permitan a los estudiantes de preescolar generar habilidades necesarias para afrontar el aprendizaje de la lectoescritura. De esto surge la importancia de la propuesta, puesto que se pretende nivelar las áreas que componen la psicomotricidad mediante un plan de actividades para mejorar el desarrollo psicomotor a los niños y niñas de nivel inicial, para prevenir futuras dificultades en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Además que el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, por ello el programa está basada en actividades lúdicas, las cuales serán una estrategia para las prácticas educativas de los docentes lo que contribuirá en fomentar los aprendizajes de los niños y niñas de Kínder. Puesto que dichas actividades están seleccionadas de acuerdo a la edad que corresponde a Kínder, edad que comprende entre los cinco y medio a seis años.

Para llevar a cabo la propuesta es importante la realización de un diagnóstico previo con la aplicación de instrumentos utilizados en la prueba piloto, para conocer el nivel de preparación del aspecto psicomotriz de los niños, antes de la aplicación de las actividades lúdicas, esos datos proporcionarán información del nivel de desarrollo psicomotor, para luego volver a ser administrados después de la aplicación de las actividades lúdicas, con el fin de hacer la comparación de los resultados y el impacto de los mismos. Además la administración de los tests contribuirá en conocer la madurez escolar con el que ingresan los niños y niñas de Kínder a primero de primaria.

Si bien las actividades lúdicas cuenta con 8 sesiones, las cuales están dispuestas en 30 juegos didácticos, al mismo tiempo esta abierta para ser extendida en cada una de las áreas de la psicomotricidad, lo cual contribuirá a la investigación y complementación por parte de los docentes para ampliar y crear nuevas sesiones para poder ejecutarlos durante toda una gestión escolar, cuyo efecto será para los beneficiarios y la experiencia para los ejecutores.

Por otro lado, los recursos materiales, humanos y financieros que se requiere para la propuesta, son accesibles en cuanto a materiales por contar con costos al alcance de los padres de familia de los niños y niñas de kínder y para la ejecución serán los docentes y pasantes de universidades quienes lleven a cabo dicha propuesta. Es así que el material didáctico se pretende que sea otorgado por el Gobierno Municipal de La Paz como parte de la currícula escolar.

C. MARCO INSTITUCIONAL

La propuesta está dirigida a las Unidades Educativas Fiscales de Nivel Inicial de las zonas periurbanas de la ciudad de La Paz. Estos centros albergan a niños y niñas de clases sociales media y baja, con recursos económicos limitados, en su gran mayoría son hijos de inmigrantes del campo. Se pretende alcanzar a todas las unidades educativas fiscales de los macrodistritos Max Paredes, Cotahuma, Periférica, Sur, Mallasa, Centro, Hampaturi y Zongo.

Para tener una idea más clara respecto a las instituciones educativas, se toma como referente la Unidad Educativa Fiscal de Nivel Inicial “Julio César Patiño turno tarde” donde se realizó la prueba piloto. Dicha unidad educativa alberga alrededor de 250 niños y niñas de pre kínder y kínder, cuenta con tres paralelos por nivel. Cada paralelo cuenta con una maestra y con una auxiliar para los tres paralelos, la cual va rotando de acuerdo a días específicos. Cada aula cuenta alrededor con 35 alumnos entre niños y niñas. También se cuenta con una persona responsable de controlar el orden, y otra persona de la portería. A la cabeza de la autoridad máxima que corresponde al director. Esta unidad se encuentra en el distrito 18, que es Calacoto dentro del Macrodistrito Sur, la ubicación del centro educativo

se encuentra en la calle 21 de la mencionada zona, los niños y niñas provienen de zonas periurbanas del macrodistrito Sur. En este centro educativo existe un déficit infraestructural, porque no cuentan con espacios equipados para la recreación por tanto existe carencia de ambientes propicios para el desarrollo psicomotriz.

De acuerdo a la Asamblea Legislativa Prurinacional, bajo el decreto de la ley de la Educación “Avelino Siñani – Elizardo Pérez”, según el Artículo 12, constituye la Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada, que corresponde a segunda sección o Kínder, donde se desarrolla las capacidades y habilidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socioafectivas, espirituales y artísticas que favorecen el proceso de aprendizaje sistemática para el siguiente nivel (Gaceta Oficial de Bolivia, 2010:11).

Muchas de las unidades educativas fiscales cuentan con convenios con universidades privadas y con la universidad estatal, con el fin de buscar apoyo en áreas donde no se cuenta con items, tal es el caso del área de psicología.

D. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios del programa se divide en:

- ❖ **Beneficiarios directos** que son los niños y niñas de Kinder de unidades educativas fiscales, de edades comprendidas entre los cinco y medio a seis años. Los cuales en su gran mayoría no ha participado de pre Kínder, mucho menos en centros de estimulación previa. Asimismo son hijos e hijas de padres inmigrantes del campo, quienes carecen de conocimiento de la importancia en el apoyo del desarrollo psicomotriz, por ello no generan condiciones para su desarrollo, y a consecuencia de ellos los niños y niñas presentan dificultades psicomotrices. Entonces al ejecutar el programa denominado “todos a movernos”, los resultados de dicha aplicación serán mejoras y nivelación en aquellas áreas de la psicomotricidad tales como; la coordinación visomotriz, motricidad fina y gruesa, proceso cognitivo, lenguaje y el aspecto socio afectivo, cuyo efecto será en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, tema de interés para aprendizajes futuros.

- ❖ **Beneficiarios indirectos;** son los docentes de nivel inicial Kínder, quienes son favorecidos con el impacto de la propuesta, puesto que va a contribuir para mejorar la enseñanza respecto a los estudiantes, puesto que, disminuirán las dificultades de aprendizaje, problemas de conducta, falta de atención y comprensión, mejorará el lenguaje tanto comprensivo como expresivo con una mayor capacidad social y afectiva. Aspectos que contribuirán a tener una mejor facilidad de enseñanza.

II. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

A la falta de estimulación psicomotriz de manera adecuada, con una orientación y metodología, conduce a dificultades de aprendizaje, problemas de conducta, falta de atención y concentración en niños y niñas de nivel inicial. A esto la propuesta bajo la estructura según Tintaya (2013).

A. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

La propuesta tiene el propósito de lograr nivelar las áreas de la psicomotricidad en los niños y niñas de Kínder, a través del programa denominado “**todos a movernos**”, la cual cuenta con actividades lúdicas de acuerdo al área que se requiere trabajar, para que de esta manera pueda facilitar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura como base fundamental en el nivel primario. Las actividades lúdicas se pretenden realizar como parte de las clases aúlicas de los niños y niñas en un tiempo de cuatro meses, con una hora de aplicación por sesión y cinco días a la semana, de esta manera no se altera la planificación de los docentes.

Siendo que el progreso psicomotriz de los niños y niñas permite ser capaces de mejorar los movimientos e impulsos emocionales y de esta manera tener una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar, tanto a nivel motor, cognitivo y a nivel socioefectivo. A partir del dominio corporal, control del movimiento, estructuración espacial, lateralidad y motricidad, que su vez, contribuye en el desarrollo de aptitudes necesarias para los actos de leer y escribir.

1. Objetivo general

Fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas de Kínder, a través de la aplicación del programa denominado “todos a movernos”, favoreciendo el aprendizaje escolar.

2. Objetivos específicos

- Incrementar las habilidades en los niños y niñas de Kínder en el área motora, cognitiva y socioafectiva.
- Desarrollar en los niños y niñas de Kínder las aptitudes necesarias para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, a partir del movimiento del cuerpo.
- Optimizar la participación activa en los niños y niñas de Kínder en las diferentes actividades lúdicas.

B. INDICADORES

Para el desarrollo y la evaluación de la propuesta se toma en cuenta los siguientes indicadores por cada objetivo específico para llegar al objetivo general.

INDICADORES DE LA PSICOMOTRICIDAD GLOBAL
ÁREA MOTORA -Control de tensión distensión voluntaria del tono muscular, reposo: de todo el cuerpo, una parte. -Capacidad de mantener el equilibrio, la posición y control postural. -Realiza movimientos de arrastre, volteos, desplazamientos con brazos-piernas-tronco en el suelo. -Realiza movimientos de gateos, cuadropedia, desplazamientos sobre las manos en el

suelo y de rodillas.

-Realiza marcha, rotación de la pelvis torácica, balanceo de brazos con movimientos de hombros-codos-cadera.

-Sostiene en cuerpo en equilibrio en una actividad o gesto.

-Preferencia por un lado del cuerpo, mano-ojo-pie al realizar actividades,

-Mantiene movimientos indispensables del cuerpo o partes de el con respectivo control.

ÁREA COGNITIVA

-Conoce las diferentes partes del cuerpo de manera global.

-Tiene conciencia del propio cuerpo.

-Diferencia nociones temporales (rápido-lento, ayer-hoy, antes-después, poco-mucho

-Posee nociones dentro-fuera, adelante-atrás, cerca-lejos, alto-bajo, encima-debajo, junto separado, izquierdo-derecho, arriba-abajo, primero-último

-Se sitúa con respecto al objeto y puntos de referencia.

-Efectúa imitaciones diferidas

ÁREA SOCIOAFECTIVA

-Relacionamiento con otros o sus iguales, presenta mayor seguridad en sí mismo.

-Presenta habilidades sociales más sofisticadas.

-Manifiesta respeto, aceptación y cooperación con sus pares y los adultos.

-Capacidad de iniciativa, busca ayuda cuando necesita como para resolver conflictos.

-Puede describirse a sí mismo, reconociendo sus capacidades y limitaciones.

-Reconoce sus propias emociones y de los otros.

-Respeto las normas y reglas externas, con capacidad a adaptarse a nuevas situaciones particulares.

-Capacidad de escuchar las órdenes y consignas

-Maneja su expresión en pedir, preguntar, narrar, dialogar respetando al otro y con gestos correspondientes.

-Presta atención cuando le hablan, para comprender órdenes simples y complejas.

-Expresa las necesidades que interviene de manera espontánea narrando acontecimientos reales o imaginarios, establece diálogos o conversaciones con otros.

Fuente: Elaboración Propia

C. CONTENIDOS / TAREAS

Los contenidos abordados en el programa “Psicomotricidad y Lectoescritura” dirigido a niños y niñas de Kínder, se estructuran en función a las áreas de la psicomotricidad, las cuales intervienen en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.

I. La psicomotricidad Integral

II. Contenidos psicomotores

A. Área motora

- Tono muscular: control postural; posiciones, relajación; global, segmentaria y deferencial.
- Coordinación dinámica general: arrastre y volteos, cuadropedia y gateo, marcha, carrera y salto.
- Equilibrio: dinámico espontáneo, en el suelo, elevado
- Coordinación visomotriz: prensión, recepción y lanzamiento de objetos
- Lateralidad: dominancia, mano-ojo-pie
- Disociación de movimientos: coordinación dinámica de miembros superiores-inferiores y postural, movilización de otros segmentos y del conjunto del cuerpo.

B. Área Cognitiva

- Percepción del cuerpo: global del cuerpo, conocimiento de las diferentes partes, toma de conciencia de espacio gestual.
- El espacio y los objetos: utilización y exploración del espacio-de los objetos, nociones espaciales, orientación espacial, trasposición de las nociones espaciales sobre los objetos.
- El tiempo: la permanencia y distribución del tiempo, nociones temporales, nociones básicas, relaciones en el tiempo, coordinación de los diferentes elementos.
- La capacidad de representación: la imitación diferida, el juego simbólico, el lenguaje, el dibujo.

C. Área socioafectiva y comunicativa

- Relación de apego y seguridad: establecimiento de relación con los iguales.
- Relación entre iguales: respeto y aceptación, cooperación, búsqueda de ayuda, capacidad de iniciativa, aceptación de propuestas, asertividad, negociación y resolución de conflictos.
- Autoconcepto y autoestima: reconocimiento de capacidades y limitaciones
- Expresión y reconocimiento de emociones: reconocer las propias emociones y sentimientos, reconocer e identificar emoción y sentimientos en los demás, expresión adecuada de emociones y sentimientos, afrontamiento y superación de miedos.
- Aceptación y respeto de normas: respeto de normas externas, participación en la elaboración de normas, adaptación de normas a situaciones particulares.
- Lenguaje: uso adecuado a la actividad, escucha, comprensión de órdenes y consignas, comunicación con los demás.

D. METODOLOGÍA

El presente programa tiene un enfoque educativo vivencial, activo y participativo cuya intencionalidad es de desarrollar posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto.

Las actividades lúdicas están elaboradas y seleccionadas de manera específica para cada área de la psicomotricidad que se requiere mejorar. Así como menciona Barroso (2011), “las actividades lúdicas contienen una gran riqueza de procesos que inciden positivamente en las personas que forman parte de él”, por ello se utiliza el juego como estrategia educativa, además de manera dinámica y divertida.

Para iniciar cada actividad lúdica es importantes explicar en qué consiste el juego a

desarrollar, para posteriormente ir desarrollando paso a paso la actividad, donde los niños y niñas son actores principales en el momento de realizar dichas actividades, con el fin de lograr los resultados esperados. Previo a ello es importante explicar la actividad a realizar para la comprensión de los niños y niñas y evitar confusiones en el momento de dar consignas, una vez emprendida la actividad, es importante observar el desarrollo de la misma de manera particular. A la vez el tiempo de duración de cada actividad es importante para no crear cansancio ni aburrimiento en los niños y niñas.

También el método se apoya en una psicología unitaria de la persona, donde, para lograr un desarrollo significativo de las capacidades, es tomar a la persona como totalidad, donde se suscite la actividad espontánea del estudiante, apoyados en sus necesidades. Por último, el método asigna un lugar de privilegio a la experiencia vivida por el alumno Carvallo (2013: 100).

En conclusión está basado en la metodología constructivista, porque el aprendizaje se construye a partir de las experiencias proporcionadas a los niños y niñas, además el proveer las actividades significativas y sistemáticas para propiciar la participación activa.

1. Estrategias Metodológicas

La estrategia utilizada en el programa es la intervención activa de los participantes de manera individual y grupal, favorecen la comunicación y permiten una mayor espontaneidad en el individuo, ya que se siente menos observado (Bernaldo de Quirós 2012:43). La psicomotricidad y lectoescritura es un programa específico de educación enseñanza – aprendizaje a partir del movimiento. Desde esta perspectiva se realiza con una metodología de descubrimiento e indagación, que es utilizada para el aprendizaje de búsqueda e identificación de formación, a través de diferentes medios en especial de aquellos que proporciona el entorno. Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente que permiten la construcción de conocimientos.

La estrategia metodológica de enseñanza para el programa educativo, está basada en la elaboración de actividades lúdicas, las cuales están organizadas de acuerdo a las áreas psicomotrices que se quiere intervenir, Cada actividad lúdica cuenta con objetivos para alcanzar, materiales, tiempo de duración, número de participantes, consigna, desarrollo y evaluación. De tal manera están organizadas las actividades con la temática y los objetivos específicos.

La propuesta pretende conocer el diagnóstico de la situación, luego aplicar las actividades lúdicas, para luego realizar una evaluación sobre los resultados esperados. Por lo tanto la innovación es el aporte para la educación inicial, con el fin de disminuir dificultades de aprendizaje a partir del juego psicomotriz guiado y con propósito. Por tanto, la innovación involucrará la tarea de nivelación, mejora y fortalecimiento de las áreas del desarrollo psicomotriz que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura. La técnica utilizada para el programa es el juego como recurso educativo, de manera didáctica y práctica, para que no sea una simple diversión. El siguiente cuadro detalla la técnica lúdica que se disponen para cada tema del programa:

MOMENTOS	SESIONES	TÉCNICAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS
MOMENTO 1 ÁREA MOTORA	<p>SESIÓN 1</p> <p>Tono muscular -Control postural * posiciones</p> <p>Coordinación dinámica general * arrastre y volteos *cuadropedia y gateo *marcha, carrera y salto</p> <p>SESIÓN 2</p> <p>Equilibrio * dinámico espontáneo, en el suelo y elevado</p> <p>Coordinación visomotriz * prensión, recepción y lanzamiento objetos</p> <p>SESIÓN 3</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Juegos motores y didácticos: “La Carretilla” “Los Músculos”</p> <p>“La Soga Larga” “La Orquesta”</p> <p>“El Remolino” “Pipocas Pegadizas”</p> <p>“Bota Bota la Pelota” “El Globo”</p> <p>“Los globos voladores”</p>

	<p>*dominancia de la mano, ojo y pie</p> <p>Disociación de movimientos * coordinación dinámica de los miembros superiores-inferiores y otros segmentos y del conjunto del cuerpo</p>	<p>“Carrera de caballos”</p> <p>“Balanceos” “Punta Pie”</p>
<p>MOMENTO 2</p> <p>AREA COGNITIVA</p>	<p>SESIÓN 4</p> <p>Percepción del cuerpo -Percepción global del cuerpo -Conocimiento de las diferentes partes -Toma de conciencia del espacio gestual</p> <p>El espacio y los objetos -Utilización y exploración del espacio -Utilización y exploración de los objetos -Nociones espaciales *orientación espacial *trasposición de las nociones espaciales sobre los objetos</p> <p>SESIÓN 5</p> <p>El tiempo -La permanencia y distribución del tiempo -Nociones temporales * nociones básicas * relaciones en el tiempo *coordinación de los diferentes elementos</p> <p>Capacidad de representación -La imitación diferida -El lenguaje</p>	<p>Juegos motores y didácticos: “Lleva Lleva sin Caer” “Me Pica me Rasco”</p> <p>“Todo al Revés” “Circuito y Material”</p> <p>“Antes y Después” “Dibujamos Ayer, Hoy y Mañana”</p> <p>“A que Imitamos” “El Manja de las Frutas”</p>
<p>MOMENTO 3</p> <p>AREA SOCIOAFECTIVA</p>	<p>SESIÓN 6</p> <p>Relaciones de apego con docentes y los iguales -Establecimiento de relación con los iguales -Respeto y aceptación -Cooperación -Búsqueda de ayuda -Capacidad de iniciativa -Aceptación de propuesta -Asertividad -Negociación y resolución de conflictos</p> <p>Autoconcepto y autoestima -Reconocimiento de capacidades y</p>	<p>Juegos motores y didácticos: “Jugamos Juntos” “Decimos lo que Sentimos”</p> <p>“La Silla Caliente” “Yo Tengo y me Gusta”</p>

	<p>limitaciones</p> <p>SESIÓN 7 Expresión y reconocimiento de emoción -Reconocer las propias emociones y sentimientos -Reconocer e identificar emoción y sentimientos en los demás -Expresión adecuada de emociones y sentimientos -Afrontamiento y superación de miedos</p> <p>SESIÓN 8 Aceptación y respeto de normas -Respeto de normas externas -Participación en la elaboración de normas -Adaptación de normas a situaciones particulares</p> <p>Lenguaje -Uso adecuado a la actividad -Escucha -Comprensión de órdenes y consignas -Comunicación con los demás</p>	<p>“El detective de emociones” “La máquina de romper miedos”</p> <p>“El semáforo” “La silla”</p> <p>“El sombrero de hablar” “El teléfono escacharrado”</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

E. RECURSOS

Para el programa de psicomotricidad y lectoescritura se requiere recursos humanos, materiales y económicos para que se lleve a cabo, como se detalla los siguientes requerimientos:

1. Recursos Humanos

Para llevar a cabo las actividades lúdicas como parte del programa propuesto, se requiere de estudiantes de último año de la carrera de psicología, para el desarrollo de dichas actividades de manera eficiente, de esta manera alcanzar los objetivos estipulados.

Para contar con el personal apropiado y el desarrollo de la propuesta, es importante contar con el convenio realizado entre el Gobierno Municipal de La Paz, con universidades

privadas y la estatal. A fin de que los estudiantes de último año de la carrera de Psicología puedan contribuir con sus conocimientos en proyectos de interés. Para ello implica etapas para determinar el perfil de sus capacidades y habilidades, además del carisma e idoneidad.

a. Selección de Pasantes

Para la selección de los pasantes se requiere ciertas capacidades para realizar el apoyo en el nivel inicial, tales como aptitudes, habilidades y carisma para el trabajo con niños y niñas. No es necesario la experiencia por tratarse de estudiantes, se tomará en cuenta las fortalezas respecto a esta población. Previa evaluación para conocer fortalezas y

b. Incorporación de Pasantes

Para la incorporación de pasantes a las unidades educativas, será a través por medio de los convenios estipulados, donde se consideran tiempos de hora de apoyo y el desenvolvimiento del mismo. En esta fase es importante tanto para pasantes como para docentes y directores, que las funciones y deberes de pasantes como personal de apoyo serán exclusivamente para la realización del programa. La cual debe llevar a cabo de manera coordinada con los docentes en cuanto a horarios para el programa y su ejecución.

c. Capacitación y Formación

Después de la selección de pasantes, es importante la capacitación y la formación respecto al manejo de aplicación y corrección de los instrumentos útiles para realizar el diagnóstico. Asimismo las actividades lúdicas a ser desarrolladas. Para que las sesiones sean dinámicas, interactivas y motivadas. De esta manera reciban entrenamiento, adiestramiento y formación para potenciar habilidades, destrezas y capacidades. Con todo esto se pretende nivelar las áreas de la psicomotricidad mediante las actividades lúdicas en los niños y niñas de kínder.

d. Habilidades de Personal

Después de la capacitación a pasantes a través de jornadas de capacitación e información pertinente respecto a las actividades a realizar, deberán contar con habilidades de

comunicación, trabajo en equipo, conocimiento del programa, además de capacitación y reforzamiento respecto a la etapa infantil y la psicomotricidad educativa, con el fin de mediatizar el desarrollo de dichas actividades. Por medio de aplicación de juegos fuera de la propuesta a manera de diversión con los niños y niñas de kínder.

Siendo que son parte importante para el desarrollo de la propuesta, porque como parte de las unidades educativas, también desarrollan funciones en el programa, pues serán quienes apoyen a los pasantes para llevar a cabo la propuesta. Posteriormente la aplicación de la guía didáctica sea como parte del plan de estudios de nivel inicial donde los docentes sean conocedores para aplicarlos en tiempos y espacio del desarrollo de la psicomotricidad.

Dicho de otro modo, se explica en el siguiente cuadro:

RECURSOS HUMANOS	HABILIDADES	CONOCIMIENTOS	FUNCIONES O TAREAS
Facilitador Director de la Unidad Educativa	Coordina, interviene, gestiona y controla el desarrollo del proyecto.	Coordinación, planificación, supervisión de proyectos.	Organiza, planifica, supervisa y evalúa los resultados del proyecto
Pasantes de Psicología	Empatía con la población estudiantil del nivel inicial.	Manejo de baterías de pruebas TEPSI y PFB. Conocimiento científico y tecnológico en las pruebas de evaluación Conocimiento y manejo de las actividades lúdicas	Aplicación de baterías de pruebas y las actividades del programa. Aplicación de la guía didáctica a los niños y niñas de kínder Colabora, observa y evalúa la participación de los niños y las niñas.
Maestra de cada paralelo	Tiene dominio de aula y liderazgo	Apoya en el proceso de aplicación de actividades a los niños y niñas.	Apoya e integra a los niños y niñas en la participación de las actividades.
Auxiliar de docencia Parvularia	Colaborar con el comportamiento de los niños y niñas.	Organiza a los niños y niñas	Mantiene el orden y disciplina para que se ejecuten las actividades.

Fuente: Elaboración Propia

2. Recursos Materiales

Para el programa de psicomotricidad que ayude a la lectoescritura se requiere materiales, que se utilizará para la aplicación de las pruebas para conocer el diagnóstico respecto al

desarrollo psicomotor y para conocer el nivel del rendimiento de lectura y escritura. Como se detalla el requerimiento para ambas pruebas:

a. Materiales para los Tests

Los materiales tanto para la prueba de funciones básicas, como para el test de desarrollo psicomotor, en su gran mayoría son reciclables, siendo el costo mínimo y será aporte de los padres de familia de los niños y niñas de kínder.

Materiales para la Prueba de Funciones Básicas						
ITEM	MATERIALES	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1	Caja de fósforos semillena,	Cja.	1	0,5	0,5	Aporte PPFF
2	Botón no metálico,	Pza	1	0,2	0,2	Aporte PPFF
3	Peineta de plástico,	Pza.	1	1	1	Aporte PPFF
4	Frasco de vidrio de 2.5 cm de altura por 1.5 cm de diámetro,	Pza.	1	2	2	Aporte PPFF
5	Cuchara de té de metal tamaño estándar,	Pza.	1	1	1	Aporte PPFF
6	Moneda de 1 Bs	Pza.	1	1	1	Aporte PPFF
7	Llave de 10 cm de largo por 2 cm de ancho.	Pza.	1	0,5	0,5	Aporte PPFF
8	Fotocopias de hoja de registro	Hjas.	3	0,2	0,6	Aporte PPFF
9	Fotocopias de la batería de pruebas	Hjas	14	0,2	2,8	Aporte PPFF
10	Manual de aplicación	Hjas.	5	0,2	1	Aporte PPFF
TOTAL					10.60	

Fuente: Elaboración Propia

ITEM	MATERIALES	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1	Pelota de tenis	Pza.	1	15	15	Aporte PPF
2	Cubos de madera de 2.5 cm	Doc.	1	30	30	Aporte PPF
3	Aguja punta roma	Pza.	1	0,5	0,5	Aporte PPF
4	Hilo de volantín	Mts.	1	0,5	0,5	Aporte PPF
5	Cuadrados de 10x15 de papel lustroso de colores rojo amarillo y azul	Juego	1	1	1	Aporte PPF
6	Globo grande	Pza.	1	0,5	0,5	Aporte PPF
7	Vasos de plástico con agua	Pzas.	2	0,2	0,4	Aporte PPF
8	Tablero de cartón de 10x15 cm con tres pares de ojete	Pza.	1	1	1	Aporte PPF
9	Tablero de cartón de 20x20 con siete barritas	Pza.	1	1,5	1,5	Aporte PPF
10	Bolsa de esponja	Pza.	1	2	2	Aporte PPF
11	Bolsa de arena	Pza.	1	1	1	Aporte PPF
12	Fotocopias hoja de registro que consta de tres hojas	Hjs.	3	0,6	1,8	Aporte PPF
13	Manual de administración	Pza.	1	1,5	1,5	Aporte PPF
TOTAL					56,7	

b. Materiales Actividades

Para el desarrollo de las actividades lúdicas de la propuesta, los materiales serán en base al diseño de las actividades, las cuales se toma en cuenta en el momento de la elaboración. Siendo que cada unidad educativa ya cuenta con la gran mayoría de los materiales otorgados por el Gobierno Municipal, y los otros materiales serán aportes de los padres de familia. Detallando tenemos:

ITEM	MATERIALES	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1	Pelota mediana	Pza.	1	10	10	UE
2	Pelota pequeña	Pza.	1	5	5	UE
3	Pelota pesada	Pza.	1	15	15	UE
4	Aros Ula ula	Pza.	1	5	5	Aporte PPF
5	Globos grades de diferentes colores	Blsa	1	5	5	Aporte PPF
6	Revistas recicladas	Pzas.	2	0	0	Aporte PPF
7	Cartones en deshuso	Pza.	1	1	1	Aporte PPF
8	Papel periódico	Pza.	10	0	0	Aporte PPF
9	Fotocopias de láminas	Hjas.	30	0.15	45	Aporte PPF
10	CD musicales y sonidos	Pzas.	2	5	10	Aporte PPF

11	Reproductor CD	Pza.	1	300	300	UE
12	Conos de plástico	Pzas.	10	2	20	UE
13	Libro de cuentos cortos	Pza.	1	10	10	UE
14	Cuerda elástica	Mts.	2	1	2	Aporte PPF
15	Dado de cartón	Pza.	1	0	0	Aporte PPF
16	Tizas diferentes colores	Pzas.	3	0,5	1,5	UE
17	Colchoneta	Pza.	1	80	80	UE
18	Hojas boond	Pqte.	1	26	26	Aporte PPF
19	Otros				100	UE y PPF
TOTAL					625,50	

c. Recursos Financieros

En cuanto a gastos para los recursos humanos, tanto docentes como directores de las unidades educativas fiscales cuentan con un salario establecido, por tanto la aplicación de la propuesta se tomaría dentro de sus funciones que desarrollan, tomando un estimado como se detalla en el siguiente cuadro:

ITEM	RECURSOS HUMANOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1	Facilitador/Director UE	1	5.000,00	5.000,00	TGN
2	Pasantes Psicología	1	400,00	400,00	
3	Maestra de aula	1	3.000,00	3.000,00	TGN
4	Auxiliar	1	1.000,00	1.000,00	TGN

El costo estimado para la propuesta por niño/niña, entre los costos de materiales de pruebas, costos de materiales de actividades y recursos humanos, tenemos el siguiente detalle:

AREA	DETALLE	COSTO TOTAL
Materiales	TEPSI	56,7
	PFB	10,6
	Actividades	625,5
Recursos Humanos	Facilitador Director UE	32,00
	Pasantes Psicología	11,43
	Maestra de aula	85,71
	Auxiliar	28,57
TOTAL GENERAL		850,51

Cabe destacar que los recursos económicos y financieros serán asumidos por los padres de

los niños y niñas de nivel inicial, mediante requerimiento de la Dirección de la Unidad Educativa, y por otro lado aquellos materiales que son donados por el Gobierno Municipal. En cuanto a la remuneración a recursos humanos, contemplados dentro su salario. Para el caso de pasantes podría existir financiamiento de ONG's interesados en apoyar con pasajes y viáticos. De esta manera el programa será empleado con la población beneficiaria.

F. EVALUACIÓN

Para los criterios de evaluación de la propuesta se realizará de manera vivencial de la observación de los múltiples ejercicios a que será sometido el niño y la niña para conocer la nivelación y en cuanto a las habilidades psicomotrices para favorecer la lectoescritura.

1. Técnicas de Evaluación

Entre las técnicas de evaluación que se emplean son; registro narrativo a partir de la observación, análisis de los registros, revisión del desempeño de los participantes, mediante, y reflexión del desarrollo y de actividad.

- ❖ **Registro de Observaciones:** cómo se van desarrollando las sesiones, valoración de los progresos, la participación activa, de los niños y niñas de manera grupal.
- ❖ **Registro Narrativo:** donde describir las conductas de los participantes, según vaya desarrollando las actividades. Describiendo la sucesión de acontecimientos de la relación de objetos, espacio y con las personas. De manera individual.
- ❖ **Evaluación de las actividades lúdicas:** valoración de los progresos expresados en resultados de logros al finalizar las actividades lúdicas.
- ❖ **Análisis de los registros:** revisión sobre la participación de los sujetos, después de concluir cada actividad, para conocer la evolución de la intervención.

2. Indicadores de Evaluación

El programa educativo de psicomotricidad tiene el propósito de favorecer el aprendizaje del proceso de leer y escribir, a través de nivelar las áreas psicomotrices que influyen en la lectoescritura. Para lo cual los indicadores que fueron expuestos anteriormente serán observados, registrados, evaluados y categorizados en base a los instrumentos de evaluación como registro narrativo, análisis de los registros, evaluaciones de las actividades lúdicas, análisis de los resultados de la investigación y análisis del proceso y los resultados de la innovación. Lo cual se constatará los resultados en función a la eficiencia y eficacia de los recursos empleados, dando respuesta a la demanda de la comunidad beneficiaria. Además se evaluará las sesiones lúdicas, reuniones y toma de acciones realizadas para mejorar la psicomotricidad en niños y niñas del nivel inicial. Evaluándose los resultados del proyecto, los cuales ayudaron en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los participantes involucrados. Por último, la propuesta se evaluará al inicio, proceso y finalización de su implementación. Se evaluará la participación de toda la población estudiantil, protagonista del proyecto.

La evaluación se iniciará al comienzo de la ejecución de programa mediante la aplicación de los instrumentos seleccionados, los cuales permiten conocer la situación inicial de la población en cuanto a la temática tratada y los objetivos que se pretenden alcanzar.

Realizar el seguimiento de las líneas de intervención del programa de apoyo psicomotriz en los niños y niñas, de manera periódica.

Evaluar los alcances y limitaciones del programa de intervención, en base a la opinión de los docentes y directores de los Centros Educativos. Para cada sesión es importante realizar la evaluación pertinente, en cuanto a la participación activa de los niños y niñas. A su vez es importante realizar evaluaciones mensuales para obtener alcances y limitaciones de la ejecución, de esta manera optar por nuevas estrategias de intervención, en su caso mejorar o complementar las actividades lúdicas que no aporten resultados.

Por último la evaluación final para constatar los resultados cuantitativos, respecto a las mejoras que se obtuvo después de la aplicación de la propuesta. Cuyos datos son importantes para el análisis de datos comparativos entre el pre test y el post test. Ante todo el desarrollo del programa los cuales contribuirán en el efecto del mismo.

Evaluación inicial

- ❖ Una vez proporcionada la información sobre el programa, se procede a una evaluación diagnóstica para conocer el estado actual del desarrollo psicomotriz, en la que se encuentran los niños y niñas de Kínder de las Unidades Educativas Fiscales.
- ❖ Con el propósito de conocer el nivel del desarrollo psicomotor y el nivel de rendimiento para la lectura y escritura de los niños, se aplica los instrumentos seleccionados, para obtener datos cuantitativos a partir de resultados para saber la acción a seguir.

Evaluación procesual

- ❖ Registro de observaciones a partir del comportamiento, de acuerdo a la ejecución de las sesiones y como éstas se van desarrollando, para valorar los progresos mediante resultado de logros de manera grupal.
- ❖ Registro narrativo para conocer el desenvolvimiento individual durante el desarrollo de las actividades lúdicas.
- ❖ Revisión de las hojas del registro narrativo, de manera individual.
- ❖ Evaluaciones después de concluir cada sesión lúdica.
- ❖ Análisis de registros que aportará para conocer los alcances y limitaciones de la ejecución de las sesiones, la participación de los niños y niñas.

Evaluación final

- ❖ El proceso de evaluación se efectúa a partir de la aplicación del programa tanto los resultados iniciales, como los resultados del programa con los datos cuantitativos.
- ❖ Se comprueban los cambios que se producen como resultados de la aplicación del programa en los participantes.

- ❖ A partir del análisis y valoración de los indicadores se comprueban la nivelación del desarrollo psicomotor y rendimiento para la lectura y escritura.

G. PLAN DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

El desarrollo del programa de psicomotricidad y lectoescritura, se pretende realizar en las unidades educativas fiscales de la ciudad de La Paz, como anteriormente se mencionó. Para lo cual las acciones serán llevadas a cabo una vez que dichas Unidades den aprobación de la propuesta. Para ello, se considera en primera instancia la socialización y capacitación a docentes y directores, respecto del programa, cuyo tiempo abarcaría aproximadamente tres meses, por tratarse de varias centros educativos. Posteriormente se aplicaría la ejecución de la misma, bajo un proceso del desarrollo, comprendiendo fases que se detallan.

1. FASE DE DIAGNÓSTICO

La importancia de realizar un diagnóstico en las unidades educativas fiscales de nivel inicial con el fin de conocer el nivel en cuanto al desarrollo psicomotor y el rendimiento en la lectura y escritura, para conocer los dificultades que atraviesan los niños y niñas, esto para elaborar una línea base de la situación en la que se encuentran los niños y niñas, a su vez servirá para la interpretación de los datos y sus respectivos análisis, para que en lo posterior se pueda identificar los cambios.

2. FASE DE SENSIBILIZACIÓN

Será los primeros acercamientos entre pasantes y los niños y niñas, con un tiempo de juegos comunes y culturales, para generar confianza entre ambas partes.

3. FASE DE IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del programa de psicomotricidad y lectoescritura, cuyo objetivo es fortalecer las áreas de la psicomotricidad de niños y niñas de Kínder de unidades educativas fiscales, para favorecer el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, a través de la ejecución de las actividades, cuyo enfoque está destinado a la prevención en dificultades de

aprendizajes, falta de atención y otros, derivados de la falta de estimulación en la psicomotricidad.

La metodología a desarrollar es participativa y activa porque se pretende lograr la participación de los niños y niñas de Kínder, con el propósito de apoyar en las dificultades psicomotrices presentadas, las cuales se han podido advertir en el momento del diagnóstico institucional de la unidad educativa fiscal que sirvió para la prueba piloto. De esta manera contribuir en disminuir las dificultades de aprendizaje que puedan venir de la falta de apoyo psicomotriz. Para que los niños y niñas puedan realizar su avance en cuanto a su aprendizaje de la lectoescritura.

Respecto a las actividades lúdicas que se propone, las cuales están elaboradas y seleccionadas de acuerdo a las áreas de la psicomotricidad la cuales interviene en el aprendizaje del proceso de leer y escribir. Dichas actividades están basadas en el juego, puesto que es parte importante de la etapa infantil, es así que jugando se realizará las sesiones. La propuesta cuenta con cuatro módulos, y cada módulo con 6 actividades y 24 sesiones, las cuales son de manera participativa y dinámica.

a. Estructura de las sesiones

Las 24 sesiones como parte de la guía didáctica están estructuradas de la siguiente manera:

- **Nombre de actividad:** con título que identifica la actividad y la relación con el contenido en el que se aborda.
- **Inicio:** para iniciar cada sesión con juegos sensoriomotores
- **Objetivo:** será el propósito que se pretende alcanzar para cada actividad.
- **Descripción o desarrollo:** es el procedimiento o pasos para seguir en cada actividad.
- **Consigna:** son las instrucciones a los participantes de manera clara, precisa para la comprensión de los niños.
- **Agrupación:** acorde a la actividad que puede ser individual, grupal y parejas.
- **Materiales:** se expone los materiales que se necesita, para ello se prepara con anterioridad para realizar la sesión.
- **Duración aproximada:** para cada sesión la duración difiere entre las diferentes

actividades lúdicas, puede variar entre 10 a 30 minutos.

- **Cierre:** para empezar el cierre realizar un juego de reglas, para luego realizar tiempo de relajación como conclusión de cada sesión.
- **Evaluación:** se realiza la valoración cualitativa del trabajo realizado a nivel grupal e individual.

b. Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	GESTIÓN ESCOLAR												
	1° SEMESTRE						2° SEMESTRE						
Contacto y socialización del proyecto con docentes y directores de unidades educativas Fiscales	X	X											
Proceso de dotación de personal		X											
Aplicación de instrumentos para el diagnóstico			X										
Fase de sensibilización			X										
Fase de aplicación del programa “todos a movernos”				X	X	X	X						
Evaluación mensual del proceso del programa				X	X	X	X	X					
Evaluación de resultados de la aplicación del programa				X	X	X	X	X					
Entrega de informe de resultados a directores y docentes de las unidades educativas fiscales											X		

H. SECUENCIA DIDÁCTICA

El cuadro siguiente presenta la secuencia de las actividades lúdicas que serán desarrolladas en las sesiones de nivelación del desarrollo psicomotor para nivel inicial, con el fin de fortalecer la lectoescritura. Las actividades están organizadas de acuerdo a los indicadores del proyecto, para ser aplicadas en sesiones y puedan ser repetitivas de manera alternada.

Para la aplicación de cada actividad se considera entre 30 a 45 minutos, cada día, en diferentes horarios, el tiempo aproximado para la aplicación del plan de actividades se

considera en cuatro meses.

N R O	OBJETIVOS	CONTENIDOS TAREAS	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
1	Aplicar el pre test Conocer el estado actual del desarrollo psicomotor. Conocer el nivel de rendimiento para la lectura y escritura.	Material TEPSI y PFB	Pre test TEPSI y PFB	Hojas de evaluación	Observación
2	1. Fortalecer la alineación correcta del tono muscular. 2. Mejorar la coordinación y control de la corporalidad, la ejecución de movimientos coordinados de los músculos. 3. Fortalecer la coordinación de las partes y desplazamiento del cuerpo en general al ritmo del sonido.	ÁREA MOTORA Tono muscular Coordinación dinámica general	Juegos motores y didácticos: La carretilla Los músculos La soga larga La orquesta	Tizas de colores Pelotas pequeñas Bastón de cartón Radio CD musical	-Ejecutar desplazamiento sobre las manos con movimientos de hombros codos pelvis torácica, con una capacidad de alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal de manera rápida y lenta, al ritmo del sonido. -Presentar habilidades locomotrices de correr, saltar, marcha, cuadrupedia, gateos, volteos y arrastres. -Evaluación de la sesión -Hoja trabajo 1 -Hoja trabajo 2

3	<p>1. Desarrollar habilidades de mantener posiciones correctas, equilibrio y control de posturas.</p> <p>2. Mejorar la coordinación visomotriz a partir de prensión, recepción, lanzamientos y manipulación de objetos.</p> <p>3. Reforzar la coordinación oculo-manual y control del cuerpo</p>	<p>Equilibrio : dinámico y espontáneo</p> <p>Coordinación visomotriz</p>	<p>Juegos motores y didácticos: El remolino</p> <p>Pipocas pegadizas</p> <p>Bota bota la pelota</p> <p>El globo</p>	<p>Radio, CD musical.</p> <p>Objetos pequeños con diferentes aromas</p> <p>Muestras de alimentos para degustar sabores.</p> <p>Pelotas de diferentes tamaños</p> <p>Aros – Ula ula</p> <p>Globos grandes de diferentes colores</p>	<p>-Lograr mantener el cuerpo en equilibrio en una posición.</p> <p>-Lograr movimientos manuales de simples a complejos, de lentos a rápidos con precisión.</p> <p>-Desarrollar agilidad en la precisión y rapidez de la manipulación de objetos.</p> <p>-Ejecutar la tarea respecto a la visualización del objeto.</p> <p>-Evaluación de la sesión</p> <p>-Hoja trabajo 1</p> <p>-Hoja trabajo 2</p>
4	<p>1. Favorecer el proceso de lateralidad, mediante la dominancia de la mano pie de preferencia.</p> <p>2. Favorecer la disociación de movimientos de coordinación dinámica de los miembros superiores, inferiores y otros segmentos del conjunto del cuerpo.</p>	<p>Lateralidad</p> <p>Disociación de movimientos</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>Los globos voladores</p> <p>Carrera de caballos</p> <p>Balances</p> <p>Punta pie</p>	<p>Globos grandes de diferentes colores</p> <p>Radio, CD musical y de sonidos de medios de transporte</p> <p>Tizas de diferentes colores</p>	<p>-Demostración de preferencia de dominancia de mano, ojo, pie derecho o izquierdo.</p> <p>-Realizar movimientos continuos de balanceo y circunducción, expresando dominio y control de las diferentes partes del cuerpo, de manera coordinada.</p> <p>-Eval. sesión</p> <p>-Hoja trabajo1-2</p>

5	<p>1. Fortalecer la organización de la percepción corporal y orientación en el espacio.</p> <p>2. Ubicar correctamente las partes del cuerpo y de los demás.</p> <p>3. Fortalecer la locomoción y ubicación del propio cuerpo respecto a los objetos y a los demás.</p> <p>4. Favorecer la representación mental del espacio y reproducción.</p> <p>5. Mejorar la relación espacial de los objetos o de los demás en movimiento respecto a uno mismo.</p>	<p>AREA COGNITIVA Percepción del cuerpo</p> <p>Espacio y los objetos</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>Lleva lleva sin caer</p> <p>Me pica me rasco</p> <p>Todo al revés</p> <p>Circuito y material</p>	<p>Papel periódico en deshuso.</p> <p>Fotocopias de láminas</p> <p>Aros – Ula ula</p> <p>Colchonetas</p> <p>Bancos</p> <p>Conos</p> <p>Sogas</p> <p>Pelotas de diferentes tamaños</p>	<p>-Logra identifica las partes del cuerpo, señalando.</p> <p>-Toma de conciencia del espacio gestual.</p> <p>-Control de la dispersión y la ocupación de espacios.</p> <p>-Identificar los contrarios en cuanto al espacio.</p> <p>-Lograr la utilización y exploración del espacio y de los objetos.</p> <p>-Lograr trasposición de las nociones espaciales sobre los objetos.</p>
6	<p>1. Fortalecer la conciencia temporal que implica la posibilidad de estimar una duración.</p> <p>2. Fortalecer la identificación de las relaciones en el tiempo</p> <p>3. Fortalecer la capacidad de representación diferida frente a los estímulos observados.</p>	<p>El tiempo</p> <p>Capacidad de representación</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>Antes y después</p> <p>Hoy ayer y mañana.</p> <p>¿A que imitamos?</p> <p>El manjar de las frutas</p>	<p>Fotocopias con tres cuadros para dibujar</p> <p>Radio CD con sonidos que hacen algunos animales.</p>	<p>-Descripción de sucesión de acontecimiento</p> <p>-Manifestar en el dibujo la secuencia de tiempo de manera correcta</p> <p>-Expresar la representación de las acciones de la vida diaria, mediante imitaciones.</p> <p>-Lograr acciones mediante la capacidad de representa de situaciones cotidianas.</p> <p>-Demostrar con</p>

7	<p>1. Mejorar las relaciones de apego y de conexión con los demás, con demostraciones de tolerancia y respeto.</p> <p>2. Mejorar las manifestaciones emocionales mediante el desarrollo de habilidades para fomentar emociones positivas.</p> <p>3. Favorecer una mejora autoestima y autoconcepto respecto a las habilidades y capacidades para valorarse a sí mismos como seres únicos y especiales</p>	<p>AREA SOCIO AFECTIVA</p> <p>Relaciones de apego</p> <p>Autoconcepto y autoestima</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>Decimos lo que sentimos</p> <p>La silla caliente</p> <p>Yo tengo y me gusta</p>	<p>Dado de cartón en los lados caritas con emociones diferentes.</p> <p>Caja de cartón con diferentes objetos (entre 10 a 15)</p> <p>Hojas boond</p> <p>Lápiz negro</p>	<p>-Manifestaciones conductual de apoyo mutuo y respeto al otro.</p> <p>-Expresiones de reconocimiento de las propias fortalezas y elogios, además de empatía y solidaridad.</p> <p>-Lograr diferenciar las emociones y la fuente de situación que las genera</p> <p>-Manifestación de seguridad y valor a sí mismos.</p> <p>-Evaluación sesión</p> <p>-Hoja de trabajo 1</p> <p>-Hoja de trabajo 2</p>
8	<p>1. Mejorar la identificación de expresión y reconocimiento de emociones.</p> <p>2. Reconocer las propias emociones y sentimientos y de los otros.</p> <p>3. Mejorar la expresión adecuada de emociones y sentimientos, reconociendo la emoción de los otros con respeto.</p>	<p>Expresión y reconocimiento de emociones</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>El detective de la emoción</p> <p>¿Cómo se sintió?</p>	<p>Dado de cartón con caritas de emociones diferentes.</p> <p>Revistas en desuso</p> <p>Radio CD musical lecta, estridente, armoniosa, alegre</p>	<p>-Reconocer las propias emociones y de los otros con manifestaciones gestuales.</p> <p>-Reconocer las emociones de sí mismo y de los otros.</p> <p>-Manifestación de respeto por sus iguales y profesores.</p>

9	<p>1. Fortalecer la aceptación y respeto de normas a situaciones particulares.</p> <p>2. Fortalecer la obediencia a una indicación o consigna designada.</p> <p>3. Mejorar la calidad de escucha a los demás cuando están hablando</p> <p>4. Mejorar las habilidades de comunicación con los demás.</p>	<p>Aceptación y respeto de normas</p> <p>Lenguaje</p>	<p>Juegos motores y didácticos:</p> <p>El semáforo</p> <p>La silla</p> <p>El sombrero de hablar</p> <p>El teléfono escacharrado</p>	<p>Tarjetas de colores rojo, amarillo y verde</p> <p>Radio, CD musical</p> <p>Sombrero de cartón.</p> <p>Revistas con dibujos de animales, profesiones, alguna escena.</p>	<p>-Manifestación de respeto a las normas del aula.</p> <p>-Demostrar respeto y obediencia a las órdenes y consignas designadas.</p> <p>-Lograr demostraciones de capacidad de escucha sin interrumpir al otro esperando su turno.</p> <p>-Capacidad de escucha y respeto mientras hablan los demás.</p> <p>-Evaluación sesión</p> <p>-Hoja de trabajo 1</p> <p>-Hoja de trabajo 2</p> <p>-Hoja de Trabajo 3</p>
10	Aplicar el post test	Material TEPSI y PFB	Post test TEPSI y PFB	Hoja de evaluación	Observación

Fuente: Extraída de Tintaya (2013). Educación Intercultural y Desarrollo Psicológico en las Provincias de La Paz

I. FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Para la factibilidad del proyecto, y de acuerdo a la disponibilidad de los recursos necesarios y se pueda llevar a cabo satisfactoriamente los objetivos del programa, se apoya en los siguientes aspectos básicos:

1. Factibilidad Técnica

Se considera que el proyecto es factible técnicamente por contar con los recursos necesario para que el proyecto se implemente de manera eficiente en cualquier Unidad Educativa, considerando que los costos unitarios por niño o niña no son elevados, tomando en cuenta que estos costos ya son cubiertos en su mayoría por los padres de familia y la Unidad Educativa que ya cuenta con muchos de los materiales que se requieren, así como el personal necesario ya cuenta con un ítem pagado con recursos del Tesoro General de la Nación. Además muchas Organizaciones no Gubernamentales apoyan el trabajo en Unidades Educativas con las que se tratará de buscar la firma de convenios para el apoyo en gastos de transporte y algunos materiales, a las y los pasantes de las carreras de Psicología y Ciencias de la Educación.

Dado que todas las actividades se realizarán dentro de las Unidades Educativas, tales como las aulas para las pruebas y ciertas actividades y los espacios de recreación, para otras, por ello, no será necesario infraestructura adicional.

Por ello las condiciones para la realización de la propuesta cobra importancia, según lo que afirma Tintaya (2008:375) que “son importantes las condiciones y disposiciones existentes en la comunidad, la institución o el sujeto para poder participar en la implementación de la propuesta”. A esto podemos decir que la propuesta cuenta con:

- ✓ **Condiciones didácticas**, porque se cuenta con actividades lúdicas, las cuales están diseñadas basadas en juegos con movimientos del cuerpo y están articuladas entre sí, para que los niños y niñas participen de manera activa. La interacción de los participantes, pasantes, docentes, auxiliares es cooperativa y colaborativa para el desarrollo de las actividades lúdicas.
- ✓ **Condiciones materiales**, puesto que el desarrollo de las actividades serán dentro de la infraestructura de las unidades educativas, puede ser patios y aulas. Los cuales ofrecen espacio para la ejecución de la propuesta. También respecto a los materiales para la utilización en las actividades están al alcance de los padres de familia, como ya existen dentro las unidades educativas.
- ✓ **Condiciones Sociales**, el interés y apertura de directores y docentes para el apoyo

hacia la población inicial. Así como el compromiso de apoyo por parte de pasantes para la ejecución del programa.

- ✓ **Condiciones de recursos**, hechos los convenios con universidades y las unidades educativas fiscales, se cuenta con personal de apoyo, y una vez capacitados los docentes, serán quienes apliquen el programa, por lo que no tiene costos extra que puedan dificultar su ejecución.
- ✓ **Condiciones estratégicas**, se cuenta con la planificación pertinente, desde el diagnóstico, aplicación de las actividades lúdicas y evaluaciones, lo que permite el desarrollo y ejecución del programa de una manera eficaz que permita también generar reflexión para mejorar e innovar acciones futuras. Además la organización del programa responde a necesidades realistas y actuales de la sociedad estudiantil, cuyas directrices están enmarcados al alcance para su ejecución tanto de quienes ejecutan como los beneficiarios.

Por todo lo expuesto el proyecto presenta factibilidad técnica porque es práctica en el momento de la aplicación de las actividades lúdicas, porque permite que los participantes desarrollen dichas actividades de manera eficaz, dinámica y divertida.

2. Factibilidad Operativa

Es importante que todas las Unidades Educativas realicen convenios interinstitucionales con Universidades Públicas y Privadas, aunque existe interés y disposición para recibir cooperaciones en muchos ámbitos del aprendizaje, y como la psicomotricidad es parte importante de los niños y niñas del nivel inicial, de esta manera los estudiantes que realicen sus pasantías serán remitidos por parte de materias relacionadas a la educación.

Coordinar con las maestras para contar con un espacio de tiempo entre 45 y 60 minutos para los días de la aplicación de los Test y la ejecución de las actividades programadas. Ya se evidenció en la prueba piloto que las maestras están con toda la predisposición para recibir el apoyo de personal con formación en el área (Psicólogos y psicólogas).

Dependiendo de la cantidad de paralelos que pueda existir en cada unidad educativa de nivel inicial, la Unidad Educativa solicitará a universidades, la cantidad de pasantes, considerando un pasante para 20 niños y niñas.

Entonces la determinación de las Unidades Educativas vendrá desde los directores para designar los días para la ejecución de las actividades lúdicas, lo que no modificará el plan de trabajo escolar de los profesores.

3. Factibilidad Financiera

Por tratarse de un proyecto socioeducativo, los costos serán incluidos en el POA anual de las Unidades Educativas, además cada padre de familia, involucrado en el proyecto, asumirá la responsabilidad de aportar lo mínimo para llevar adelante su ejecución. Y, como se dijo anteriormente, se realizarán convenios con diferentes universidades para pasantías de estudiantes de último año de las carreras de Psicología.

Así también, para los gastos de transporte de los pasantes se realizarán convenios con ONGs estratégicas para apoyar el proyecto.

Es en este sentido que la factibilidad financiera del proyecto propuesto cuenta con montos económicos alcanzables, pero más allá del costo económico está el impacto de la proyecto respecto a los efectos sociales sobre los participantes.

J. PROGRAMA “TODOS A MOVERNOS”

Por otro lado, según Tintaya (2013), quién expone la estructura de las cartillas del programa, basados en sus ejemplos, desarrollamos el programa como sigue a continuación:

PROGRAMA DE PSICOMOTRICIDAD Y LECTOESCRITURA “TODOS A MOVERNOS”



MOMENTO I
ÁREA MOTORA

SESIÓN 1

ACTIVIDAD LÚDICA,

LA CARRETILLA

OBJETIVO

- Fortalecer el tono muscular
- Favorecer la coordinación
- Favorecer trabajo en equipo

DURACIÓN APROXIMADA

- 20 minutos

MATERIAL

- Tiza para pintar el camino a seguir



AGRUPACIÓN

- En parejas

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Se organiza a los participantes en un círculo en el patio del establecimiento.
- ✓ Se explica al grupo como realizar el juego sensorial
- ✓ Se inicia la actividad mediante un juego sensorial, el cual ayude al desarrollo visual.
- ✓ Después de la actividad de inicio, se organiza al grupo en dos filas

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Ya estando en filas y en parejas, una de las filas será quienes sujeten de los pies a su pareja
 - ✓ Los de la otra fila se pondrán en cuadrupedia y su pareja estará cerca de los pies para sujetarlos.
 - ✓ Cuando se de la orden de sujetar los pies de la pareja, el otro debe iniciar caminando con las manos hacia un determinado punto
 - ✓ Si existe cansancio de ambas partes, pueden tomar pequeños descansos, pero la idea es llegar a la meta,
 - ✓ Una vez en la meta, se cambia de posiciones, el que camino con las manos, ahora agarra los pies de su pareja
 - ✓ De la misma manera hasta llegar a la otra meta, con los respectivos descansos.
 - ✓ El tiempo de la llegada de las parejas no es determinante, sino la participación de todos y todas las parejas hasta culminar la ida y vuelta de la actividad.
- **Cierre de sesión**
- ✓ Cuando todas las parejas han logrado llegar a la meta, se les agrupa en círculo.
 - ✓ En sus lugares y tendidos de espalda, con los ojos cerrados, los brazos y pies y todo el cuerpo distendidos
 - ✓ Realizar inspiraciones y expiraciones por tres tiempos, e ir soltando desde los pies hasta llegar a la cabeza
 - ✓ Abrimos los ojos y lentamente deben ponerse de pie.
- **Evaluación:**
- ✓ Ejecutan desplazamientos sobre las manos.
 - ✓ Movimientos de los hombros y codos
 - ✓ Realizan movimientos de la pelvis torácica.

LOS MÚSCULOS

ACTIVIDAD LÚDICA 2

OBJETIVO

- Favorecer la alineación correcta del tono muscular, control postural
- Lograr que todo el cuerpo trabaje de forma global
- Realizar los movimientos coordinados de los músculos

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos.

MATERIAL

- Bastón de cartón
- Pelota pequeña

AGRUPACIÓN

- Individual



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Se reúne al grupo en un círculo, y todos sentados para observar las láminas que se les vaya a mostrar.
- ✓ Iniciar con un juego sensorial de estímulos de colores, donde los niños vayan mencionando los colores de las frutas y las verduras que se les muestra en láminas.
- ✓ Solo para una ronda.

➤ Instrucciones:

- ✓ Todos sentados con las piernas abiertas, delante ponerles el bastón de cartón y pedir que la tome de los extremos con los pies y con los dedos de las manos
- ✓ Luego deberán ponerse de rodillas para que trabajen con la pelota, haciendo mover solo con las manos sin desviarla (alejlarla, acercarla, hacia un lado y al otro).

- ✓ Dejar la pelota y echarse boca abajo, e imitar que están nadando y deben mover las piernas y los brazos de manera alternada.
 - ✓ El mismo ejercicio pero con boca arriba.
 - ✓ Luego todos se sientan en círculo.
- **Cierre de sesión**
- ✓ Se concluye la actividad con una juego de relajación
 - ✓ Una vez sentados, todos echados boca arriba, con ojos cerrados, contraen y distender los músculos del cuerpo en general y por partes.
 - ✓ Abren los ojos y lentamente se levantan del suelo.
- **Evaluación:**
- ✓ Capacidad de mantener una alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal.
 - ✓ Realizar movimientos correctamente ejecutados.

LA SOGA LARGA

ACTIVIDAD LÚDICA

OBJETIVO

- Lograr mediante una serie de secuencias, una coordinación y control de la corporalidad

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Una sogá

AGRUPACIÓN

- Individual

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Todos de pie formando un círculo.
- ✓ Van mencionando los ruidos de animales que se emiten por el reproductor, donde todos vayan participando y mencionando los nombres de animales.
- ✓ Al terminar la ronda de unos minutos, se forman dos filas.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Se apoya una sogá larga en el suelo y los participantes deben realizar ciertas acciones.
- ✓ Deben pasar la sogá corriendo y saltando.
- ✓ Caminar sobre la sogá tratando de solo pisar la sogá.
- ✓ Saltar de uno a otro lado apoyando manos y pies, alternadamente.
- ✓ Saltar con los dos pies juntos en forma de sig sag.

- ✓ Después se debe levantar la soga 5 cm y deberán saltar sobre ella.
- ✓ Levantar la soga 20 cm, para pasar reptando o rodando debajo de la soga.
- ✓ Levantar más de un metro para que todos salten con impulso y traten de alcanzar la soga.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Disponer a los participantes en círculo y echados en el suelo boca arriba

➤ **Evaluación:**

- ✓ Realizar movimientos con desplazamiento corporal de manera rápida o lenta
- ✓ Presentar habilidades locomotoras de correr, saltar, la marcha y cuadrupedias.
- ✓ Realizar desplazamientos de gateos, volteos, arrastres.

LA ORQUESTA

ACTIVIDAD LÚDICA

OBJETIVO

- Lograr una coordinación y desplazamiento del cuerpo en general
- Coordinar con el sonido proyectado con las partes del cuerpo con el ritmo de la música.

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Radio, CD musical

AGRUPACIÓN

- Entre cinco a seis integrantes para conformar pequeños grupos



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Iniciar la actividad con una canción conocida por los participantes

➤ Instrucciones:

- ✓ Se divide el curso por grupos de 5 a 6 participantes
- ✓ Un grupo debe llevar un ritmo de sonidos con las palmas de las manos y tarareando.
- ✓ Otro grupo sigue el ritmo golpeando el suelo con los pies y saltando, de manera alternada, es decir golpea y luego salta.

- ✓ El otro grupo realizará sonidos con las palmas y saltando a la vez.
 - ✓ Para que no se produzca confusión, separar a los grupos que realizan la misma actividad.
 - ✓ Tomar un breve descanso para ir rotando así todos los grupos puedan hacer todos los movimientos de manera rotativa.
- **Cierre de sesión**
- ✓ Después de concluir la actividad, agrupamos a los participantes en círculo
 - ✓ Deben imitan hacer los movimientos de balanceo de una mecedora, hacia los lados, después hacia adelante-atrás.
- **Evaluación:**
- ✓ Lograr realizar marcha, saltos, movimientos de hombros-codos
 - ✓ Ejecutar movimientos de acuerdo al ritmo del sonido musical.

SESIÓN 2

EL REMOLINO

ACTIVIDAD LÚDICA 5

OBJETIVO

- Desarrollar la habilidad de mantener la posición correcta para realizar una determinada acción.
- Permite desarrollar los dos equilibrios dinámico y estático.

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Radio, CD musical
- Objetos con diferentes aromas

AGRUPACIÓN

- Siete a ocho personas para conformar los grupos

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Para iniciar la actividad, contar con diferentes aromas para que los participantes puedan sentir, desde los muy conocidos hasta los desconocidos (de perfumes, frutas, chocolate, limón, jabón, madera, monedas, tierra, hojas de árboles).
- ✓ Pasar los materiales por la nariz de cada participante para que pueda sentir los diferentes olores.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Formar grupos de siete u ocho participantes para cada grupo.
- ✓ Realizar un círculo o una cadena, todos agarrados de las manos para estar unidos.
- ✓ Cuando suene la música todos deben empezar a moverse al ritmo de la música estando agarrados de las manos.
- ✓ Cuando deje de sonar la música todos tendrán que soltarse de las manos y dar vueltas en torno a su propio eje y con los brazos extendidos, en forma de cruz, tratando de mantenerse en equilibrio.
- ✓ Si algún niño se cae puede empezar de nuevo a realizar el ejercicio.
- ✓ El tiempo para dar las vueltas solo será de un par de minutos.
- ✓ Después nuevamente vuelve la música y todos vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Después de concluir la actividad lúdica, todos se disponen en un círculo.
- ✓ Relajar el cuerpo mediante el estiramiento, pidiendo a los participantes que se estiren lo máximo que puedan las distintas partes del cuerpo y mantener unos segundos.
- ✓ Para luego relajar de manera suave.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Lograr mantener el cuerpo en equilibrio en una posición.
- ✓ Mantener la posición correcta que necesita para realizar una acción conveniente.

PIPOCAS PEGADIZAS

ACTIVIDAD LÚDICA

OBJETIVO

- Mejorar el grado de conservación del equilibrio y control de posturas de los niños y niñas.
- Favorecer el trabajo en equipo y respeto por sus iguales.

DURACIÓN APROXIMADA

- 10 minutos

MATERIAL

- Diferentes alimentos pequeños para degustar sabores

AGRUPACIÓN

- Individual y todo el grupo

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ En el aula se dispone a los participantes en un círculo.
- ✓ Se inicia la actividad, con la degustación de sabores, desde dulces, agrios y amargos.
- ✓ Para reconocer sabores, solo pasar una ronda por todos los participantes.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Después de iniciar el juego sensorial, los participantes continúan en sus posiciones.
- ✓ Se emite la consigna “el aula es una olla y nosotros somos maíces, cuando empiece a calentar la olla los maíces empiezan a reventar y se vuelven pipocas”.
- ✓ Todos los participantes empiezan a saltar en sus lugares, cuando se da la orden deben agruparse saltando en parejas.
- ✓ Continúan saltando ahora se agrupan de tres, cuatro y así sucesivamente hasta que todo el curso este agrupada, pero continúan saltando.
- ✓ Cada participante salta de forma individual.
- ✓ Los participantes continúan saltando sin parar, si existen choques con otros compañeros y compañeras, agarrarse mutuamente y seguir saltando.
- ✓ Cuando se da la orden todos dejan de saltar en se quedan en sus lugares de pie.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Después de concluir la actividad, se pide a los participantes que ahora se convertirán en globos.
- ✓ Para ello deben hincharse y deshincharse.
- ✓ Con las manos en el estómago deben hinchar tomando aire.
- ✓ Dar la orden para votar el aire y sentir que el estómago se va desinflando.
- ✓ Realizar el ejercicio solo tres veces.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Realizar movimientos de pasos hacia adelante y luego hacia atrás.
- ✓ Realizar movimientos con los ojos abiertos y cerrados.

BOTA BOTA LA PELOTA

ACTIVIDAD LÚDICA,

OBJETIVO

- Mejorar la coordinación visomotriz a partir de buena prensión, recepción y lanzamiento y la manipulación de objetos.

DURACIÓN APROXIMADA

- 20 minutos

MATERIAL

- Pelotas de diferentes tamaños
- Ula ula

AGRUPACIÓN

- Individual
- En parejas



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en el patio, poner en un círculo
- ✓ Deben reproducir las figuras en el aire con el dedo, previamente demostrar con un ejemplo.
- ✓ Los movimientos pueden ser rectos, espirales, diagonales, circulares,

➤ Instrucciones:

- ✓ Luego poner parejas a los participantes dispuestos en dos filas, de pie frente a frente ambos tienen pelotas.
- ✓ Deberán hacer lanzamientos con las dos manos y el otro sostener también con las dos manos tratando de no hacer caer.

- ✓ Alterando con los diferentes tamaños de las pelotas.
- ✓ En sus lugares cambiar de objetos, ahora trabajamos con las uñas, solo con las manos hacemos girar en una mano y luego en la otra.
- ✓ Después de pie hacer girar las uñas en la cintura, cuello, brazos, piernas.
- ✓ Tratando de no hacer caer al piso los objetos, y de sostener el cuerpo erguido.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Una vez concluido la actividad se dispone a los participantes echados boca arriba en un círculo.
- ✓ Se les pide que respiren como un león porque es grande y fuerte y necesita tomar mucho aire por la nariz, y su respiración es agitada y muy rápida.
- ✓ Después pedirles que respiren como una hormiga que es muy pequeña por tanto respira de manera muy suave.
- ✓ Repetir una par de veces la respiración, y dejarlos un segundo en el piso, para que vayan incorporándose de manera muy paulatina.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Lograr movimientos manuales complejos y rápidos.
- ✓ Realizar movimientos controlados y con mayor precisión
- ✓ Agilidad en la precisión y rapidez de manipulación de objetos.

EL GLOBO

ACTIVIDADES LÚDICAS

OBJETIVO

- Reforzar la coordinación visomotriz, coordinación óculo-manual y control del cuerpo

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Globos grandes de diferentes colores

AGRUPACIÓN

- Individual

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ En el aula todos los participantes disponerlos de pie en un círculo.
- ✓ Deben extender ambas manos hacia adelante, e ir tocando cada dedo de cada mano al pulgar.
- ✓ Realizar primero con una de las manos, el meñique toca el pulgar, luego el anular, el medio y por último el índice, repasados tres veces.
- ✓ Pasar a la otra mano y hacer el mismo ejercicio tres veces.

➤ Instrucciones:

- ✓ Los participantes se sientan en un círculo, se les reparte globos inflados.
- ✓ Los participantes deberán dibujar caritas en el globo.
- ✓ Se les explica que los globos serán sus parejas de baile, y trataran de mantener al globo en el aire, sin que toque el piso.



- ✓ Cuando para la música, todos deberán abrazar a sus globos y quedarse como estatuas.
- ✓ Repetir la actividad dos veces.
- ✓ Realizar el mismo ejercicio en distintas posiciones, es decir los participantes bailan con su globo y lo mantienen en el aire estando acostados, hincados, cuclillas y terminar sentados.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Disponer en parejas, uno debe echarse boca arriba.
- ✓ El otro debe contar con una pelota mediana, se le pide que con la pelota deberá masajear el cuerpo de su compañero de manera muy suave como si estaría jabonando.
- ✓ Después de dos intentos, cambiar de posiciones, y realizar el mismo ejercicio con el compañero.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Efectuar actividades manipulativas con mayor precisión.
- ✓ Ejecutar la tarea respecto a la visualización del objeto.

SESIÓN 3

LOS GLOBOS VOLADORES

ACTIVIDAD LÚDICA,

OBJETIVO

- Favorecer la lateralidad y el equilibrio
- Fortalecer dominancia de la mano ojo y pie de preferencia.

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Globos grandes de diferentes colores

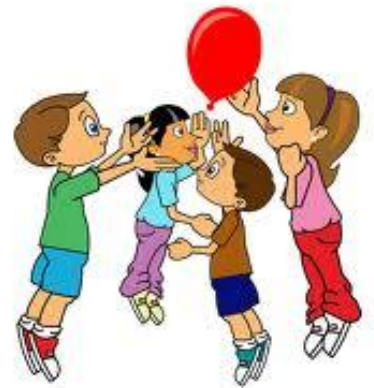
AGRUPACIÓN

- Grupos de cuatro

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en el aula, en sus pupitres.
- ✓ Se les reparte una hoja de periódicos desechables a cada uno, para que observen los dibujos que encuentran, mientras se reparte a todos.
- ✓ Se les indica que deben picar con los dedos el papel periódico, realizando cortes lo más pequeños posibles.
- ✓ Todos trabajar solo en las mesas, sin dejar caer nada en el suelo.
- ✓ Después de terminar todos deben recoger lo picado y botar al basurero.



➤ **Instrucciones:**

- ✓ Llevar a los participantes al patio y disponerlos en grupos de cuatro.
- ✓ A cada grupo se les entrega un globo inflado.
- ✓ Todos los participantes deberán poner una de las manos detrás de la espalda o por el contrario dentro del bolsillo.
- ✓ Con la mano libre ir dando golpes al globo para no dejar caer al suelo, pasando entre todos los que componen el grupo.
- ✓ Los golpes deben ser suaves, cosa que no se aleje demasiado los globos y todos puedan dar toques al globo.
- ✓ Cada golpe que se da al globo deben ir contando en voz alta, para saber cuántas veces el globo estuvo en el aire sin dejar caer en el suelo.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Cuando termine la actividad se retiran los globos y se dispone a los participantes en círculos, echados boca arriba.
- ✓ Se pide que cierren los ojos, y que respiren de manera pausada y tranquila
- ✓ Se les pide que visualicen un campo, con la hierba suave, una brisa muy fina y el silencio.
- ✓ Se les pide que imaginen como huelen las flores y escuchan los pájaros del campo, y pueden apreciar el color de las flores y los arbustos.
- ✓ Después nuevamente inhalan y de manera muy suave exhalan.
- ✓ Abrir los ojos muy despacio, y estar un par de segundos aun tendidos en el piso.
- ✓ Ponerse de pie muy lentamente.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Realizar la actividad con preferencia de derecha o izquierda
- ✓ Demostrar preferencia de la mano, ojo y pie dominante.

CARRERA DE CABALLOS

ACTIVIDAD LÚDICA₁₀

OBJETIVO

- Afianzar el proceso de lateralidad

DURACIÓN APROXIMADA

- 15 minutos

MATERIAL

- Ninguno

AGRUPACIÓN

- Individual



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en sus pupitres, y otorgarles materiales de diferentes texturas en las mesas de trabajos.
- ✓ Utilizar el tacto para manipular y explorar e identificar los objetos.
- ✓ Estos objetos pueden ser liso, áspero, corrugado, esponjoso, duro y terciopelo.

➤ Instrucciones:

- ✓ Disponemos a los participantes en un círculo y sentados en solo sillas.
- ✓ Se explica a los participantes la carrera de caballos: trote-golpes suave con las palmas de las manos; galope- golpes rápidos con las palmas de las manos; curva al lado derecho-girar al lado derecho; curva al lado izquierdo-girar al lado izquierdo; túnel-las dos manos sobre los ojos como mirando el horizonte;

charco-palmadas; salto charco-levantamos los dos brazos; salto de tranca-con los brazos levantados, hacer giros.

- ✓ Inicia con lo más simple, al decir “galope” todos deberán realizar los golpes rápidos con las palmas de las manos.
- ✓ Después decir “curva al lado derecho” todos inclinan el cuerpo al lado derecho.
- ✓ Decir “curva al lado izquierdo” todos inclinan el cuerpo al lado izquierdo.
- ✓ Al decir “túnel” todos ponen las manos sobre los ojos como mirando el horizonte.
- ✓ Si decimos “charco” todos hacen palmadas o aplausos.
- ✓ Al decir “salto charco” todos deben levantar los brazos extendidos hacia arriba.
- ✓ Decir “salto de tranca” con los brazos levantados y extendidos hacer giros con el dorso del cuerpo.
- ✓ Todos los movimientos deberán realizarse estando sentados en las sillas, sin levantarse.
- ✓ Tratando de no confundir la orden con los movimientos.
- ✓ Realizar tres rondas con las instrucciones dadas.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Pedimos a los participantes que son robots y deben hacer movimientos rígidos y con músculos tensos.
- ✓ Después se convierten en muñecos de trapo, dejando de tensar los músculos
- ✓ Nuevamente se convierte en robots, con el cuerpo entero muy rígido, para luego de manera muy suave, convertirse en muñecos de trapo.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Demostrar desempeño y rendimiento motor de la dominancia izquierda o derecha.
- ✓ Mostrar predominio de un lado del cuerpo.

BALANCEOS

ACTIVIDAD LÚDICA 11

OBJETIVO

- Fortalecer la coordinación dinámica de los miembros superiores e inferiores

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Radio, CD musical y otro con sonidos de medios de transporte.

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ La actividad es para el aula, donde todos los participantes sentados en sus lugares habituales se disponen a escuchar los sonidos que se les presenta.
- ✓ Según vayan escuchando los sonidos de los medios de transporte, todos a la vez pueden mencionar el tipo de medio de transporte que emite el sonido.
- ✓ Después pasar a otro sonido, hasta que todos puedan nombrar.

➤ Instrucciones:

- ✓ Después de escuchar los sonidos, agrupar a los participantes en un círculo en el centro del aula.
- ✓ Dar la instrucción de cómo realizar los movimientos al ritmo de la música.
- ✓ Iniciar el ejercicio de los miembros superiores, con balanceos de adelante atrás.



- ✓ Luego cambiar para batir los miembros superiores como alas, con las piernas abiertas.
- ✓ Con la misma posición dar palmadas por encima de la cabeza como si estaríamos matando mosquitos.
- ✓ Todos sentados en el piso, con las manos hacia atrás apoyadas en el piso
- ✓ Elevar un pie simulando la patada a una pelota. Luego intercambiar con el otro pie.
- ✓ Después elevar los dos pies e imaginar que pedalean una bicicleta
- ✓ Bajar los pies y todos deben pararse.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Una de vez de pies todos los participantes, se les da instrucción que todos seremos hielo y primavera.
- ✓ Cuando se les dice “hielo” todos quedaran congelados, todo el cuerpo; brazos, piernas, puños, apretando todo el cuerpo y sin moverse. Solo por algunos segundo.
- ✓ Después se les dice “primavera” y todos deberá aflojar el cuerpo porque el hielo se está derritiendo poco a poco.
- ✓ Finalmente se tumbarán en el suelo y se convertirán en un árbol o en una flor.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Realizar movimientos continuos de balanceo y circunducción.
- ✓ Ejecutar movimientos fraccionados.

PUNTA PIE

ACTIVIDAD LÚDICA¹²

OBJETIVO

- Favorecer la disociación de movimientos: coordinación dinámica de los miembros superiores, inferiores y otros segmentos del conjunto del cuerpo.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Radio, CD musical y otro con sonidos de fenómenos de la naturaleza.
- Tizas de colores

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos los participantes debes estar en el patio, dispuestos en un círculo y sentados en el piso.
- ✓ Presentarles los sonidos de los fenómenos naturales para que vayan mencionando a que fenómeno corresponde el sonido emitido
- ✓ Todos deben participar en su escucha activa y en nombrar a los fenómenos naturales que corresponde dicho sonido.

➤ Instrucciones:

- ✓ Todos los participantes deben estar formados en dos filas.
- ✓ Se les pide que pasen por el camino dibujado con las tizas de colores, antes explicar cómo deben ir avanzando ese camino.



- ✓ Hacer la demostración de caminar con los talones e ir avanzando hacia la meta, luego vuelve corriendo a la fila para ser el último.
- ✓ Avanzar flexionando la rodilla y agachando la cabeza como si quisiéramos oler la rodilla.
- ✓ Caminar con los hombros levantados como si se uniesen a la cabeza, hacer círculos adelante y atrás.
- ✓ La siguiente caminata será con los codos pegados al cuerpo y doblados haciendo circulares.
- ✓ Y por último se les pide que se pongan de cuclillas, y con las manos sobre las rodillas, con el tronco inclinado sobre ellas, ir caminando hacia la meta como si fueran patos.
- ✓ Una vez que realice hasta el último participante, se les pide que se sienten en el piso formando un círculo.
- ✓ Con los brazos cruzados y las piernas cruzadas, realizar movimientos de la cabeza en forma circular.
- ✓ Iniciar por un lado sea izquierdo o derecho, repitiendo tres veces y luego continuar el movimiento hacia el otro lado. De manera muy suave para evitar posibles mareos.
- ✓ Luego extender los pies y los brazos tendidos en el piso, con la boca arriba.

➤ **Cierre de sesión**

- ✓ Indicar que a los participantes que son globos y deberán hincharse y deshincharse como hacen los globos.
- ✓ La instrucción será con una señal de abrir la mano, y todos los participantes deberán llenar sus pulmones de aire hinchando la barriga, donde tendrán las manos sobre ella.
- ✓ Para ir desinflando la barriga, pueden hacerlo emitiendo ciertos sonidos.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Expresar dominio y control de las diferentes partes del cuerpo
- ✓ Ejecutar los ejercicios motrices de manera coordinada.

MOMENTO II

ÁREA COGNITIVA

SESIÓN 4

LLEVA LLEVA SIN CAER

ACTIVIDAD LÚDICA¹³

OBJETIVO

- Fortalecer la organización de la percepción corporal y orientación en el espacio.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Papel periódico en desuso
- Fotocopias de láminas

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en el aula, en sus respectivos lugares y entregarles a cada uno una fotocopia con diferentes figuras.
- ✓ Todas las figuras son similares pero solo dos son idénticas.
- ✓ Estas figuras son las que deben reconocer los participantes y marcarlos con una cruz a las dos figuras que similares.
- ✓ Luego recoger las fotocopias para luego de manera ordenada llevarlos al patio del establecimiento.



➤ **Instrucciones:**

- ✓ Todos los participantes reunidos en el patio, dispuestos en un extremo del patio, para empezar hacer el recorrido que se les instruya.
- ✓ Dibujar tres caminos de ida y tres caminos de vuelta, para que puedan ir avanzando sin salir de los márgenes.
- ✓ Dividir en tres grupos de entre todos los participantes.
- ✓ A cada uno se le asigna una hoja de periódico como si estuvieran leyendo.
- ✓ Empiezan a caminar como si realizarían lectura en movimiento, después de unos segundos sale el siguiente del grupo. Vuelven por el camino de retorno realizando la misma actividad hasta llegar de donde partieron.
- ✓ Realizar el ejercicio de forma continuada.
- ✓ Cuando se dé la orden, los participantes cambiarán la posición del periódico, poniendo en sus estómagos y tratando de no hacer caer al piso, y deben seguir desplazándose por el camino de ida y retornar de vuelta.
- ✓ Luego se instruye que cambien de posición, puede ser con las piernas, después los brazos, el cuello- pecho, cuello-hombro, entre las dos rodillas, la espalda y finalmente con los dos pies. Todos sujetando el periódico.
- ✓ Al finalizar el ejercicio los participantes deben quedar en los tres grupos en círculos y de pie.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Para cerrar la sesión, de cada grupo conformado y continuando estando sentados, uno de ellos se pone al medio y todos los demás del grupo le dan masajes con las yemas de los dedos simulando ser el agua de la ducha.
- ✓ Solo deben hacer de manera suave y respetando al compañero.
- ✓ El ejercicio se realizará solo por un minuto.
- ✓ Después se cambiará hasta que todos pasen al centro.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Lograr identificar las partes del cuerpo.
- ✓ Señalar las diferentes partes del cuerpo de su propio cuerpo.

ME PICA ME RASCO

ACTIVIDAD LÚDICA₁₄

OBJETIVO

- Ubicar correctamente las partes del cuerpo y de los demás.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Ninguno

AGRUPACIÓN

- En parejas
- Luego en grupos de tres



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en parejas, formando dos filas. Esta actividad se realiza en el aula.
- ✓ Para iniciar uno de los niños es el espejo y será el reflejo, mientras que el otro es el que se mira en el espejo.
- ✓ El que se mira en el espejo debe ir realizando gestos y acciones para que el espejo haga lo mismo.
- ✓ Los movimientos deben ser suaves para que sean fácilmente imitables.
- ✓ Luego cambiamos, el que era espejo hará los movimientos para que el otro los imite.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Ahora los disponemos en grupos de cuatro, agrupados en círculo.
- ✓ Hacer una representación de cómo hacer el juego.
- ✓ Uno del grupo inicia, entra al centro del grupo y dice mi nombre es “Juan” y me pica la cabeza (puede decir otra parte del cuerpo), yo me rasco la cabeza, el de mi izquierda también me rasca la cabeza y le pica su cabeza al de mi derecha para que le rasque.
- ✓ Luego cambiamos con otro integrante, hasta que participen los tres integrantes del grupo.
- ✓ De ese modo el que se rasca lo que le pica, también rasca al compañero de la derecha que le pica, y el compañero de la izquierda también le está rascando.
- ✓ Al momento de realizar los actos de rascas deben ser realizados de manera muy suave para no ocasionar ningún daño al compañero.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Disponer a un grupo de tres frente a otro de la misma cantidad.
- ✓ Uno de los grupos iniciará haciendo cosas para hacer reír al otro grupo, pueden hacer movimientos, gestos, etc, pero sin tocar a los otros.
- ✓ Cuando el otro grupo empieza a reír, será el turno de ellos para hacer cosas que hagan reír ahora al otro grupo.
- ✓ Al final todos los grupos a la instrucción que se les dé deben reír a carcajadas por unos segundos,
- ✓ Luego ir calmando las risas poco a poco.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Toma de conciencia del espacio gestual.

TODO AL REVÉS

ACTIVIDAD LÚDICA¹⁵

OBJETIVO

- o Fortalecer la locomoción y ubicación del propio cuerpo respecto a los objetos y a los demás.
- o Favorecer la representación mental del espacio y reproducción.

DURACIÓN APROXIMADA

- o 30 minutos

MATERIAL

- o Aros o ula ula, colchonetas, bancos, conos, cuerdas

AGRUPACIÓN

- o Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos los participantes en sus lugares sentados en las sillas, el ejercicio para realizar en el aula.
- ✓ Se les pedirá desde sus lugares, puedan mencionar el nombre de los objetos que estén en el aula y que tengan el color que se les pide.
- ✓ Por ejemplo que cosas hay en el aula de color “rojo”, y ellos deberán ir mencionando todo lo que observan.
- ✓ Puede ser cosas, animales, figuras geométricas, etc.



➤ **Instrucciones:**

- ✓ Para iniciar el juego, disponemos a los participantes al patio, formados en dos filas.
- ✓ Todos debes estar dispuestos en las parte extrema del patio sentados en el piso.
- ✓ Todos los materiales deben estar dispuestos en el otro extremo del patio, organizados de tal forma que los participantes puedan utilizarlos cuando se los sugiera.
- ✓ Dar un ejemplo de cómo realizar el ejercicio, cuando se les pide todos deben estar dentro de un aro, los participantes deben levantarse de sus lugares y acomodarse como se les pidió.
- ✓ En este caso es hacer todo al revés, si se les pide dentro del aro ellos deberán estar fuera del aro, o si se da la instrucción de que estén fuera del aro, ellos deberán estar dentro.
- ✓ Continuar con las colchonetas, decir echados en las colchonetas, y ellos deben estar parados.
- ✓ Estar al lado derecho de los bancos, y deben ponerse al contrario.
- ✓ Girar alrededor de los conos caminando, ellos lo harán corriendo.
- ✓ Saltar las cuerdas con los dos pies juntos, ellos deberán hacerlo con uno.
- ✓ Hasta concluir con todos los materiales dispuestos.
- ✓ Y la última instrucción será, parados sobre las colchonetas.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Como los participantes están sobre las colchonetas echados, aprovechar para hacer un poco de relajación.
- ✓ Todos en sus lugares con los ojos cerrados, ladear la cabeza con la oreja y el hombro derecho, soltar
- ✓ Ahora ladear la cabeza con la oreja y hombro izquierdo, luego soltar.
- ✓ Juntar las orejas con los hombros durante cinco segundos y soltar.
- ✓ Disfrutando la falta de tensión por tanto de la relajación.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Control de la dispersión y la ocupación de espacios.
- ✓ Identificar los contrarios en cuanto a espacio.

CIRCUITO Y MATERIAL

ACTIVIDAD LÚDICA¹⁶

OBJETIVO

- o Mejorar la relación espacial de los objetos o de los demás en movimiento respecto a uno mismo en movimiento.
- o Optimar el trabajo de cuidado del material de respeto hacia el propio cuerpo y hacia el cuerpo de los demás

DURACIÓN APROXIMADA

- o 30 minutos

MATERIAL

- o Colchonetas
- o Pelotas
- o Aros
- o cuerdas



AGRUPACIÓN

- o Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Los participantes dispuestos en el aula en sus lugares correspondientes.
- ✓ Se indica a los niños y niñas que realicen ademanes, como peinarse, lavarse la cara, decir adiós, clavar en la pared, lavar la ropa, etc.
- ✓ Todos deben realizar al mismo tiempo los ademanes cuando se dé la instrucción.
- ✓ Se cambia de ademán cuando todos al mismo tiempo van realizando el ejercicio.
- ✓ Cuando se termina este juego, se dispone a los niños en el patio del establecimiento.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ En un extremo están los materiales para utilizar
- ✓ Se les indica que pueden tomar cualquier material y poder utilizar, sin chocar a sus compañeros, ni de manera muy torpe. Jugar libremente.
- ✓ Pero llevando de un extremo al otro.
- ✓ Después pedirles que cambien de material pero ahora lo hagan agarrando de la mano a un compañero y sin soltar los materiales.
- ✓ Cambiar de materiales e ir haciendo el circuito de manera individual y luego agarrándose de un compañero.
- ✓ Hasta completar haber realizado con todos los materiales.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Todos dispuestos en un círculo de pie, dar la instrucción de contraer los músculos de todo el cuerpo por algunos segundos y después relajarlos de manera progresiva.
- ✓ Después comenzar por partes, primero las manos se tensan y se distienden, luego brazos, hombros, cuello para terminar con la cara.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Lograr la utilización y exploración del espacio y de los objetos
- ✓ Lograr trasposición de las nociones espaciales sobre los objetos

SESIÓN 5

ANTES Y DESPUÉS

ACTIVIDAD LÚDICA 17

OBJETIVO

- o Fortalecer la conciencia temporal que implica la posibilidad de estimar una duración.

DURACIÓN APROXIMADA

- o 30 minutos

MATERIAL

- o Ninguno

AGRUPACIÓN

- o Todo el grupo



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos sentados en círculo en el aula, donde uno es nombrado director de la orquesta, quien se encarga de indicar que sonido deben hacer.
- ✓ Si el director hace palmadas todos deberán hacer lo mismo.
- ✓ Deberá ir cambiando con patadas, gestos rítmicos y golpes en el suelo.
- ✓ Tratando de hacer al mismo ritmo.

➤ Instrucciones:

- ✓ Después se dispone a los participantes en sus lugares y sentados en sus sillas.
- ✓ Se pide al azar que vayan ejecutando acciones continuas, por ejemplo “cierra la puerta y siéntate”.

- ✓ Darles instrucciones previas para realizar acciones, imaginamos y hacemos las acciones “lávate la cara y péinate”, y
 - ✓ Después preguntar a los participantes que hizo antes y que hizo después.
 - ✓ Las acciones deberán ser diferentes para cada participante para no copiar la respuesta. Con acciones de la vida diaria.
 - ✓ Mientras uno va ejecutando los demás deberán observar lo que hace su compañero y respetar en silencio las respuestas que da.
 - ✓ Cuando terminen de realizar todos los participantes, pedirles que se agrupen al centro del aula.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Los participantes dispuestos en un círculo, se les da la instrucción que empezar a caminar e ir avanzando conforme se les indique.
 - ✓ Pedir que los participantes imiten la forma de caminar del caballo
 - ✓ Luego se les pide que caminen como pingüino.
 - ✓ Para finalizar la imitación de un caracol.
 - ✓ Al realizar las imitaciones y caminatas deberán respetar el espacio de sus iguales, y respetar las instrucciones dadas.
- **Evaluación:**
- ✓ Descripción de sucesión de acontecimientos.

HOY MAÑANA AYER

ACTIVIDAD LÚDICA 18

OBJETIVO

- o Fortalecer la identificación de las relaciones en el tiempo

DURACIÓN APROXIMADA

- o 30 minutos

MATERIAL

- o Fotocopias con tres cuadros para dibujar
- o Radio, CD con sonidos de animales

AGRUPACIÓN

- o Individual

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ En el aula los participantes deben estar en sus lugares correspondientes.
- ✓ Todos deben estar atentos los sonidos que escucharán, para ir mencionándolos
- ✓ Después de cada sonido preguntar a qué animal corresponde el sonido que escucharon.
- ✓ Pueden responder en forma grupal o individual el nombre del animal.
- ✓ Sino conociesen se les indica a que animal corresponde dicho sonido.

➤ Instrucciones:

- ✓ Todos continúan en sus lugares correspondientes para trabajar en las fotocopias que se les otorgará.
- ✓ Cada hoja deberá contar con un cuadro que tenga tres partes

- ✓ Se les pide a los participantes que en el primer cuadro dibujen lo que hicieron ayer.
 - ✓ En el segundo cuadro lo que hicieron hoy
 - ✓ Y en el tercer cuadro lo que harán mañana.
 - ✓ Previo a ello explicarles que describan sus actividades que hicieron durante el día para que traten de recordar, aun lo que hicieron día anterior. Y algunas acciones que realizarán mañana.
 - ✓ Cada participante deberá trabajar de manera individual y en silencio para no compartir las actividades ni acciones que realiza a diario.
 - ✓ Después de un tiempo preciso, recoger las hojas de trabajo.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Para cerrar la sesión se les divide en dos grupo en el aula
 - ✓ Donde un grupo será noche y el otro será día.
 - ✓ Los que son noche deberán permanecer quietos en sus lugares, imitando estar dormidos.
 - ✓ Los que son día, pueden mantenerse activos caminar, como si estuvieran haciendo alguna actividad.
 - ✓ Luego cambiar del grupo que era noche, cambiará por día.
 - ✓ Después se da la instrucción que todos son noche y quedan dormidos. Por algunos segundos.
- **Evaluación:**
- ✓ Manifiestar en el dibujo la secuencia del tiempo de manera correcta.

¿A QUE IMITAMOS?

ACTIVIDAD LÚDICA¹⁹

OBJETIVO

- o Fortalecer la capacidad de representación con la imitación diferida.

DURACIÓN APROXIMADA

- o 45 minutos

MATERIAL

- o Ninguno

AGRUPACIÓN

- o Grupos de cinco componentes

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Para iniciar todos los participantes dispuestos en el aula conforman un círculo.
- ✓ Cada participante pasa al centro del círculo para realizar una acción todo en base a mímica; como lavar, comer, dormir... sin hablar.
- ✓ Los demás participantes deberán identificar y mencionar la acción que se está realizando.
- ✓ Después irán pasando todos los demás participantes tratando de no repetir las acciones que ya se hicieron.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Formar grupos de cinco participantes.
- ✓ Y los demás deberán estar sentados en el piso formando un círculo.
- ✓ A cada grupo se le asigna a que cosa deben imitar.

- ✓ El grupo que realizará la imitación deberán anticipadamente tenerla designado, por ejemplo serán doctores o médicos, y todos los del grupo harán las acciones que hacen los médicos.
 - ✓ El resto de los participantes deberán ir mencionando lo que están ejecutando y en general que son o a que se dedican los imitadores.
 - ✓ Cuando el grupo mayor adivina que actividades están haciendo el grupo imitador. Este sale e ingresa otro grupo.
 - ✓ De la misma manera todos los grupos tienen designados a que deben imitar. Deberá ser como secreto.
 - ✓ Así sucesivamente hasta concluir con el último grupo.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Todos los participantes son juguetes de una tienda, pueden elegir un juguete favorito o qué tipo de juguete quieren ser. Todos imitan con movimientos con hace el juguete.
 - ✓ Cuando se dé la instrucción, las pilas de los juguetes se están gastando por el movimiento. Entonces todos se mueven con mayor lentitud.
 - ✓ Hasta que finalmente se gastan las pilas y todos quedan quietos en sus respectivos lugares.
- **Evaluación:**
- ✓ Expresar la representación de las acciones de la vida diaria, mediante la imitación, por lo que poseen capacidad de representación.

EL MANJAR DE LAS FRUTAS

ACTIVIDAD LÚDICA 20

OBJETIVO

- o Mejorar la capacidad de representación diferida frente a los estímulos observados

DURACIÓN APROXIMADA

- o 45 minutos

MATERIAL

- o Ninguno

AGRUPACIÓN

- o Individual



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Se inicia la actividad disponiendo a los participantes en un círculo,
- ✓ Se instruye que todos deberán estar atentos, el facilitador diga “veo” ”veo”, todos deberán responder ¿Qué ves?, una cosa que es de color....o una cosa que sirve para... o una cosa que empieza con...
- ✓ Todos los objetos deberán, colores o cosas deberán estar dentro del aula, para que los participantes pueden identificarlos.
- ✓ Ir mencionando por algunos minutos para no generar aburrimiento.

➤ Instrucciones:

- ✓ Todos los participantes continúan dispuestos en un círculo.
- ✓ Se les instruye que todos haremos como si estariamos comiendo alguna fruta.
- ✓ Cada participante escoge una fruta favorita, solo lo tiene que guardar en silencio.

- ✓ Inicia al azar un participante, y hace el ademán de comer la fruta favorita que escogió, tratando de hacer desde pelar, lavar, botar semillas, hasta terminar de comer la fruta.
 - ✓ Recordándoles que todas las frutas no siempre se comen de la misma manera, por tanto deberán tratar de hacer paso por paso para comer dicha fruta.
 - ✓ Cuando se adivina que fruta es la que se está comiendo, pasará de siguiente de lado derecho o izquierdo.
 - ✓ Hasta completar la acción para que realicen todos los participantes.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Todos los participantes dispuestos en sus lugares sentados en sus sillas.
 - ✓ Con música de fondo muy suave y con sonidos de la naturaleza.
 - ✓ Se les entrega una hoja de papel en blanco.
 - ✓ Se instruye que deben pintar en las hojas que se les designó lo que ellos deseen.
 - ✓ Sin hablar y solo mirando sus trabajos, no es necesario hacer rápido, sino pintar con calma algo de su elección.
 - ✓ Y si terminan su trabajo pueden quedarse en sus lugares sin moverse ni hablar con nadie, hasta que se dé la orden de que todos pueden levantarse y entregar sus trabajos realizados.
- **Evaluación:**
- ✓ Lograr realizar acciones mediante la capacidad de representación de situaciones cotidianas.

MOMENTO III

ÁREA SOCIOAFECTIVA

SESIÓN 6

JUGAMOS JUNTOS

ACTIVIDAD LÚDICA 21

OBJETIVO

- o Mejorar las relaciones de apego y de conexión con los demás.
- o Favorecer el aprendizaje de formas constructivas de solucionar conflicto.
- o Fomentar la tolerancia y respeto

DURACIÓN APROXIMADA

- o 30 minutos

MATERIAL

- o Ninguno

AGRUPACIÓN

- o Individual para iniciar
- o En parejas para el desarrollo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en un círculo, sentados en el piso.
- ✓ Deberá empezar una al azar, quién saludará al de su derecha, con un “hola” y dándole la mano en calidad de respeto.
- ✓ Su compañero contestará el saludo y también da la mano para darse en un apretón de manos, seguido de un abrazo cordial.



- ✓ Previo es demostrar cómo se efectúa un sincero y respetuoso saludo, y lo mismo deberán realizar los participantes.
- ✓ Cuando termine el círculo, empezar por el otro lado, es decir por el lado izquierdo, realizando la misma actividad.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Disponer a los participantes en parejas, sentados en el piso.
- ✓ Las parejas deben estar frente a frente.
- ✓ Se da instrucción que uno debe comenzar contando a su pareja algún evento o anécdota divertida.
- ✓ Deberá ser como secreto para que solo su pareja escuche, de modo que ningún otro participante pueda escuchar. Una vez que escuche puede sugerir una posible solución o salida.
- ✓ De igual manera el que escuchó ahora cuenta una anécdota divertida a su pareja, para luego escuchar el consejo o salida que pueda darle su pareja.
- ✓ Por lo menos pueden durar por el lapso de 7 minutos, para que el mismo sea con la mayor cantidad de detalles posibles.
- ✓ Una vez terminada la actividad, todas las parejas se agarran de las manos y se disponen de pie.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Estando agarrados de las manos en parejas, deberán moverse sin soltarse, evitando jalones, choques con otros.
- ✓ Harán saltos, de un pie, luego cambiar con el otro pie, hasta saltar con los pies.
- ✓ Poner se cuclillas y caminar a los costados aun sin soltarse de las manos, iniciar con el derecho luego al lado izquierdo.
- ✓ Para finalmente terminar sentados aun agarrados con las dos manos.
- ✓ Uno alienta a su pareja para que infle el pecho aire, luego suelte el aire, a la vez que el torax toca casi las piernas. Mientras la pareja sostiene de las manos.
- ✓ Después será el turno de la pareja que sostuvo y controló la respiración y exhalación.

✓ Al terminar ambos, poner de pie, ayudándose mutuamente.

➤ **Evaluación:**

✓ Demostrar con manifestaciones conductuales de apoyo mutuo y de respeto al otro.

DECIMOS LO QUE SENTIMOS

ACTIVIDAD LÚDICA²²

OBJETIVO

- o Fortalecer el establecimiento de relación con los iguales.
- o Mejorar manifestaciones de respeto a los demás.

DURACIÓN APROXIMADA

- o 45 minutos

MATERIAL

- o Ninguno

AGRUPACIÓN

- o Grupos de seis participantes

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos los participantes sentados en sillas dispuestos en sus lugares.
- ✓ Todos deberán cerrar los ojos y poder escuchar los sonidos que se les hará escuchar.
- ✓ Reproducir sonidos de instrumentos musicales, y cada sonido emitido deberán ir mencionando a que instrumento corresponde.
- ✓ Motivando para que todos participen mencionando el instrumento.
- ✓ Al sonido desconocido para los participantes, repetir el sonido mencionando el tipo de instrumento que es.

➤ Instrucciones:

- ✓ Todos dispuestos de pie, conforman un semicírculo.

- ✓ Inicia uno del grupo para exponer al resto mediante movimientos como se siente ese día. Con ademanes y gestos.
- ✓ Los demás irán mencionando según va aconteciendo los ademanes.
- ✓ Aún los gestos sean de tristeza o llanto, los demás participantes deberán respetar todos los movimientos y ademanes del que realiza la acción.
- ✓ Cuando termina de realizar los ademanes y gestos los demás deberán ofrecerle palabras de aliento en caso de sucesos tristes o compartir sus alegrías con risas y carcajadas.
- ✓ Después deberán continuar hasta culminar los seis participantes del grupo.
- ✓ Al terminar el ejercicio, todos los participantes deberán quedarse en sus respectivos grupos en semicírculo, sentados en el piso, en el aula.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Para cerrar la sesión todos los semigrupos sentados en el piso.
- ✓ Empezaran frunciendo el ceño y contrayendo todo el rostro. Sujetarán esta posición por unos segundos, a la instrucción.
- ✓ Posteriormente soltar la contracción y todos a la vez empezarán a reír.
- ✓ Hasta lograr hacer carajadas, en lo posible puedan ser expresadas de manera muy suelta.
- ✓ Repetir un par de veces este ejercicio.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Demostrar con manifestaciones conductuales el respeto por sus iguales.
- ✓ Expresión de empatía y solidaridad por sus iguales.

LA SILLA CALIENTE

ACTIVIDAD LÚDICA 23

OBJETIVO

- Fortalecer su autoestima
- Identificar las diferentes manifestaciones emocionales.

DURACIÓN APROXIMADA

- 45 minutos

MATERIAL

- Un dado grande hecho de cartón, con caritas que representan una emoción en los diferentes lados.
- Una silla

AGRUPACIÓN

- Individual

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Disponer a los participantes en el aula, sentados en el piso, en un círculo.
- ✓ Inicia un participante para tirar el dado en el medio del círculo.
- ✓ La cara que le toque, es la que debe hacer o imitar
- ✓ Así también describirá que situación provoca esa tipo de cara que saco en el dado.
- ✓ Por ejemplo si sacó una cara feliz, indicará porque me compraron un juguete, etc.
- ✓ Hasta concluir con todos los participantes con el ejercicio.



➤ **Instrucciones:**

- ✓ Disponer a los participantes en un círculo y poner una silla en el centro.
- ✓ Se escoge a un participante para que tome asiento en la silla.
- ✓ Los demás participantes deberán ir pasando por delante diciéndole algo que le guste de él o de ella, o algunas palabras que la hagan sentir bien. O diciéndoles cosas positivas.
- ✓ Cada persona es diferente, por tanto motivar a los participantes para no repetir las mismas palabras para los demás.
- ✓ Una vez que todos hayan pasado para decir a su compañero las palabras positivas.
- ✓ Continuar con otro participante sea de derecha o izquierda, para sentarse en la silla.
- ✓ Hasta concluir con todos los participantes.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Disponer a los participantes en círculo y de pie, con los brazos y piernas cerradas.
- ✓ Todos deberán contraer las partes del cuerpo que se le indique y luego distender.
- ✓ Empezar contrayendo la cabeza – cara, para luego distender.
- ✓ Así sucesivamente con el resto del cuerpo, hasta llegar a los pies.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Expresiones de reconocimiento de las propias fortalezas y elogios de sus iguales
- ✓ Logar diferenciar las emociones y la fuente de situaciones que las generan.

ACTIVIDAD LÚDICA²⁴

OBJETIVO

- Desarrollar habilidades para fomentar emociones positivas
- Facilitar una mejor autoestima y autoconcepto respecto a las habilidades y capacidades.
- Incrementar la autoestima para valorarse a sí mismos como seres únicos y especiales.

DURACIÓN APROXIMADA

- 45 minutos

MATERIAL

- Una caja de cartón con diferentes objetos entre 10 a 15 objetos. Pueden ser de uso cotidiano, juguetes, etc.
- Una hoja en blanco para cada participante
- Lápiz negro



AGRUPACIÓN

- Grupos de cinco participantes

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Los participantes sentados en el piso del aula, formando un círculo. Conformados por cinco participantes cada semigrupo.
- ✓ A cada semigrupo se le da la caja de cartón con diferentes objetos al mismo tiempo.
- ✓ También se le reparte una hoja en blanco y un lápiz.

- ✓ Cuando se da la instrucción uno del grupo deberá abrir la caja y deberán solo observar los objetos que hay dentro de la caja por algunos segundos.
 - ✓ Nuevamente se da la instrucción de cerrar la caja y todos los semigrupos deberán cerrar las cajas.
 - ✓ Ahora en las hojas blancas deberán dibujar los objetos que vieron dentro de la caja. Por algunos minutos, la idea central no es el buen dibujar, sino cuantos objetos pueden recordar.
 - ✓ Recoger las hojas y nuevamente pueden revisar los objetos de las cajas por algunos segundos, para recoger posteriormente las cajas.
- **Instrucciones:**
- ✓ Repasamos los nombres de las diferentes partes del cuerpo, todos al mismo.
 - ✓ Continuando con los semigrupos. Una semigrupo va al centro del aula.
 - ✓ Los demás se mantienen quietos y escuchan la participación del primer grupo que salió al centro.
 - ✓ Se hace una demostración, el facilitador dirá “yo tengo un brazo”, a la vez que dice “me gusta” deberá saltar. Y todos saltarán apoyando y diciendo ¡si tiene un brazo!
 - ✓ Cada participante dirá dos opciones que le gusta de sí mismo y todos refuerzan lo que le gusta de su cuerpo.
 - ✓ Una vez que termine uno de los semigrupos, pasará el siguiente y hará el mismo ejercicio, hasta concluir con todos los demás grupos.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Todos los participantes sentados en sillas, dispuestos para jugar el globo desinflado.
 - ✓ Consiste en inflar el pecho sostener el aire uno segundos y desinflar.
 - ✓ Hacer la misma operación una tres a cuatro veces.
- **Evaluación:**
- ✓ Manifestaciones de seguridad y valor a sí mismos.

SESIÓN 7

EL DETECTIVE DE EMOCIONES

ACTIVIDAD LÚDICA 25

OBJETIVO

- Mejorar la identificación de expresión y reconocimiento de emociones.
- Reconocer las propias, emociones y sentimientos de sí mismos y de otros.

DURACIÓN APROXIMADA

- 45 minutos

MATERIAL

- El dado de cartón con caritas de emociones diferentes
- Revistas reciclables.
- Reproductor, CD y música (lenta, estridente, armoniosa, alegre)

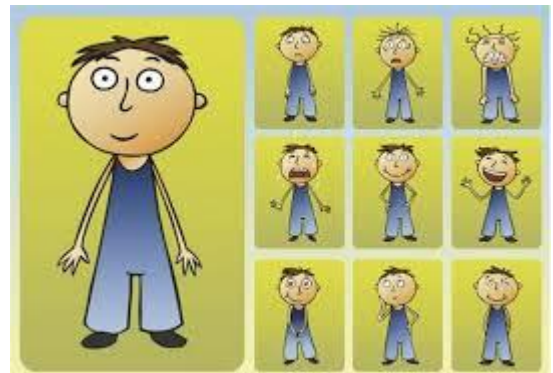
AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos sentados en un círculo en el medio del aula.
- ✓ Jugamos al dado de las emociones, poniendo la carita que nos toca y mencionando porque ponemos esa carita.
- ✓ Continuar con el siguiente participante, hasta concluir con el último.



➤ **Instrucciones:**

- ✓ Aún sentados en sus sillas todos los participantes deberán contar con una revista en desuso.
- ✓ Cuando se dé la instrucción todos deberán buscar y adivinar el estado emocional de algún personaje en una situación concreta que vean en las revistas.
- ✓ Irán describiendo desde sus lugares las emoción que encontraron y porque es manifestada dicha emoción.
- ✓ Los demás deberán estar en silencio y escuchar al participante.
- ✓ Motivar para que expongan todos los participantes, hasta concluir con el último.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Disponemos a los participantes en el centro del aula, haciendo un círculo.
- ✓ Al ritmo de la música deberán mover el cuerpo.
- ✓ Cuando deja de sonar la música deberán pensar que emoción les causó la música demostrando con gestos.
- ✓ Al final poner música muy lenta y suave para que todos retornen a sus lugares al rito de la música.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Reconocer las propias emociones y de los otros, con manifestaciones gestuales.

¿COMO SE SINTIÓ?

ACTIVIDAD LÚDICA 26

OBJETIVO

- Mejorar la expresión adecuada de emociones y sentimientos.
- Reconocimiento de emociones de los otros con respeto.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Dado de las caritas emocionales

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos los participantes en el centro del aula, dispuestos de pie.
- ✓ Caminando en círculo muy lentamente, para iniciar la canción.
- ✓ Cantando la canción de las estatuas de marfil, que dice a las estatuas de marfil 1,2 y 3 y el instructor dice ¡triste!...!enojado!...!alegre!..etc
- ✓ Cuando se mencione la emoción todos quedan quietos como estatuas poniendo la carita que se mencione.

➤ Instrucciones:

- ✓ Disponer en un círculo a los participantes, y todos sentados en el piso en el centro del aula.
- ✓ Un participante inicia con el dado, el lado que le sale, va a comentar que esa emoción vio a tal compañero o compañera.
- ✓ El resto de los participantes deberán expresar respeto sin risas, no comentarios.

- ✓ También pueden mencionar a sus familiares, docentes, amigos. Según el gesto emocional que les toque.
- ✓ Todos deben participar respecto a qué tipo de emoción vieron en sus amigos familiares y profesores.

Cuando todos realizan el ejercicio, todos se quedan sentados en el piso agarrados de la mano.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Como todos están sentados y agarrados de las manos. Se instruye que estén separados de manera que estén con los brazos extendidos y los pies abiertos.
- ✓ A la instrucción que se les dé ellos deben moverse al lado izquierdo jalando muy suavemente al de su lado, sin soltar las manos.
- ✓ Se quedan por algunos segundos en esa posición, y volver al estado inicial.
- ✓ Luego inclinarse y jalar al lado contrario, tratando de sostener por algunos segundos.
- ✓ Volver al estado inicial, soltarse de las manos y ponerse de pie.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Reconocer las emociones de sí mismos y de los otros.
- ✓ Manifestaciones de respeto a sus iguales y profesores.

SESIÓN 8

EL SEMÁFORO

ACTIVIDAD LÚDICA 27

OBJETIVO

- Fortalecer la aceptación y respeto de normas a situaciones particulares

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Tarjetas de cartón de colores rojo amarillo y verde

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Todos los participantes dispuestos en el patio y sentados en un círculo.
- ✓ Cantar una de las canciones que aprendieron con su docente.
- ✓ Se da instrucción para que todos levanten las manos arriba, al frente y a los costados.
- ✓ Realizar los movimientos mientras se cantan una de las canciones aprendidas.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Todos los participantes deberán estar en una sola fila en el patio.
- ✓ Para disponer a avanzar hacia adelante cada que se vean los colores que se les muestre.
- ✓ Por ejemplo el facilitador estando al frente de los participantes, podrá mostrar el color rojo que significa ¡alto!, amarillo significa ¡espere! y verde ¡avanzar!.
- ✓ Todos los participantes deberán estar muy atentos a la orden prestando atención.

- ✓ Irán avanzando casi al mismo tiempo todos los que estén atentos y como debe realizarse el ejercicio.
- ✓ Aquellos que no están atentos y no avanzan al mismo tiempo, deberán permanecer en sus lugares, por unos minutos, para luego ir avanzando con el resto del grupo.
- ✓ Al llegar al extremo del patio que llegaría a ser la meta, comentar quienes no respetaron a la orden asignada.
- ✓ Aquellos que aún no pueden acatar la orden, se les permite realizar el ejercicio nuevamente.
- ✓ Una vez se concluya el ejercicio, disponer a los participantes en el piso sentados formando grupos de cinco dispuestos en círculo.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Una vez conformados los grupos y dispuesto en el piso en círculo de cinco integrantes.
- ✓ Uno ingresa al centro y los demás le dan masajes con los dedos de las yemas de manera muy suave. Sin hacer cosquillas
- ✓ Estos masajes son simulando que son el agua de la ducha que cae al participante que esta al centro.
- ✓ Después de algunos 30 segundos se cambiarán hasta que pasen todos por el centro.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Manifestaciones de respeto a las normas del aula y a las acciones asignadas

LA SILLA

ACTIVIDAD LÚDICA 28

OBJETIVO

- Fortalecer la obediencia a una indicación o consigna designada.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Sillas en la cantidad de los participantes
- Radio, CD de música para bailar.

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo



DESARROLLO

➤ Inicio:

- ✓ Todos los participantes dispuestos en el aula en sus lugares respectivos.
- ✓ Se da la instrucción poner las manos arriba. Y luego bajar las manos.
- ✓ Volver a subir poner en el frente no tan extendidos y hacer el ejercicio de tocar cada dedo al pulgar.
- ✓ Realizando flexiones con los dedos para tocar el pulgar. Primero con una mano, luego con la otra y las dos al mismo tiempo.
- ✓ Iniciar de manera muy pausada en cada mano y ambas manos, para luego ir acelerando.
- ✓ Cada movimiento será como máximo tres veces para no generar cansancio en las manos y dedos.
- ✓ Deberán bajar las manos y ponerlas encima la mesa para realizar movimiento de tecleo, es decir como si tocarán un piano.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Se forma una especie de fila con las sillas, para poder sentarse lada a lado.
- ✓ Deberá hacer una menos del total de número de participantes.
- ✓ Se hace sonar la música y los participantes deberán comenzar a dar vueltas alrededor de las sillas.
- ✓ En el momento que pare la música deberán correr para ubicarse en los asientos.
- ✓ Como hay una silla menos, uno de los participantes no podrá sentarse y quedará descalificado.
- ✓ Para la siguiente roda se quita otra silla, de tal modo que siempre haya una menos hasta que un último participante quede como ganador.
- ✓ Cuyo premio será muchas demostraciones de afecto y aplausos.
- ✓ Según vayan siendo excluidos los participantes, deberán permanecer en silencio y respetando que el juego concluya.

➤ **Cierre de sesión:**

- ✓ Dividimos a los participantes en dos grupos.
- ✓ Uno de ellos tratará de hacer movimientos y gestos, tratando de hacer reír al grupo contrario.
- ✓ Después se cambian los grupos.
- ✓ Para concluir se comentará que grupo fue el que más risas hizo y que grupo fue bueno en hacer los gestos y movimientos para hacer reír.

➤ **Evaluación:**

- ✓ Demostraciones de respeto y obediencia a las órdenes designadas.

EL SOMBRERO DE HABLAR

ACTIVIDAD LÚDICA 29

OBJETIVO

- Mejorar la escucha a los demás cuando están hablando.
- Mejorar las habilidades de comunicación con los demás

DURACIÓN APROXIMADA

- 45 minutos

MATERIAL

- Un sombrero de cartón
- Revistas en desuso con láminas con dibujos de animales, profesiones, alguna escena.

AGRUPACIÓN

- Todo el grupo

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Todos los participantes dispuestos en círculo en el centro del aula
- ✓ Todos deben escuchar el cuento o fábula que se le vaya a contar.
- ✓ Después hacer comentarios acerca del cuento.
- ✓ Se inicia por uno de los lados para que vayan comentando respecto a lo más les interesó o gusto del cuento.
- ✓ Los demás deberán escuchar en silencio el comentario que haga el compañero.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Disponer a los niños en un círculo en el centro del aula.

- ✓ Mostrar a los niños el sombrero y explicar que todos tenemos que hablar sobre el dibujo que aparezca.
 - ✓ Quién tenga puesto el sombrero deberá hablar, previo a ello sacará la ficha para hablar sobre el dibujo y todos deberán escuchar atentamente lo que dice.
 - ✓ Solo se hablará por algunos minutos, cuando se termine su tiempo, pasará el sombrero al de su lado.
 - ✓ Quedará eliminado quién hable sin llevar puesto el sombrero.
 - ✓ Los ganadores serán aquellos que se queden callados mientras hablaba el que llevaba el sombrero.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Para concluir la sesión disponer a los participantes echados con la boca abajo en el centro del aula.
 - ✓ Con los brazos y piernas extendidas y la cabeza puesta hacia un lado y con los ojos cerrados.
 - ✓ Se da la instrucción de que imaginen la playa, y puedan sentir el calor, la arena en los pies, sentir el aroma de las plantas y del agua del mar.
 - ✓ Dejarlos por un momento en silencio.
 - ✓ Dar la instrucción de abrir los ojos muy lentamente para ponerse de pie.
- **Evaluación:**
- ✓ Manifestaciones de capacidad de escucha sin interrumpir al otro y esperar su turno.

EL TELÉFONO ESCACHARRADO

ACTIVIDAD LÚDICA₃₀

OBJETIVO

- Potenciar el aprendizaje de escucha.

DURACIÓN APROXIMADA

- 30 minutos

MATERIAL

- Ninguno

AGRUPACIÓN

- Grupos de 10 participantes

DESARROLLO

➤ **Inicio:**

- ✓ Los participantes dispuestos en un círculo sentados en el piso.
- ✓ De manera voluntaria pueden pasar uno al centro y contar un pequeño cuento que sepa o pueda inventarse.
- ✓ Del cuento hecho por algunos participantes todos realizan comentarios respecto del cuento.
- ✓ pueden hacer mediante gestos o palabras breves dichos comentarios.

➤ **Instrucciones:**

- ✓ Disponemos a los participantes en grupos para sentarlos en el suelo formando en círculo por cada grupo.
- ✓ Deberán estar sentados lado a lado.
- ✓ Inicia un participante de un grupo con una pregunta al de su lado en el oído, este deberá repetir la pregunta con su respuesta.

- ✓ Y todas las palabras serán dichas en voz baja para que solo escuche el de su lado, sin repetirlas.
 - ✓ Para luego decir lo mismo al de su lado hasta llegar al último, quién será diga en voz alta la pregunta más su respuesta que fueron pasando de participante a participante.
- **Cierre de sesión:**
- ✓ Para cerrar la sesión todos los participantes deberán estar sentados en un círculo dispuestos en el piso.
 - ✓ Cuando se menciona la palabra ¡noche! Todos se harán a los dormidos.
 - ✓ Cuando se dice ¡día!, todos se levantan y se ponen de pie con mucha energía.
 - ✓ Repetir el ejercicio tres veces, para luego quedarse en pie todos los participantes.
- **Evaluación:**
- ✓ Capacidad de escucha y respeto mientras hablan los demás.

ANEXO DEL PROGRAMA

EVALUACIÓN INICIAL

NOMBRE:

Desarrollo psicomotriz y Rendimiento de la lectura y escritura.

OBJETIVOS:

- Conocer el estado actual del desarrollo psicomotriz
- Conocer el nivel de rendimiento de la lectura y la escritura.

MATERIALES:

- Fotocopias de registro de los instrumentos TEPSI y PFB
- Materiales para realizar la evaluación.

DURACIÓN:

- 60 minutos para cada prueba aproximadamente.

DESARROLLO:

- Aplicar el test de desarrollo psicomotor de manera individual.
- Aplicar la prueba de funciones básicas de manera grupal.
- Realizar el vaciado de datos, para conocer de manera cuantitativa el estado actual tanto del desarrollo psicomotor como el nivel de rendimiento de la lectura y escritura (los protocolos de dichos instrumentos se encuentran en el anexo 2).

EVALUACIÓN:

- Los resultados de los datos de los instrumentos, aportarán con el diagnóstico respecto al interés del proyecto.

EVALUACIÓN PROCESUAL

REGISTRO		DE	OBSERVACIÓN
Observador:		N° de observación:	
Distrito:		Unidad Educativa:	
Curso:		Facilitador:	
Área:		Tema:	
N° de estudiantes:		Fecha:	
Hora de inicio:		Hora finalización:	
TIEMPO	DETALLE DE SESIONES		COMENTARIO

Fuente: Extraída de Tintaya (2008) Proyecto de Investigación

REGISTRO NARRATIVO

NOMBRE PARTICIPANTE:.....

EDAD:.....

Describir conductas de los niños y niñas respecto a la ejecución de las actividades lúdicas, frente a la relación de objetos, espacio y con las personas.

ANÁLISIS DE REGISTROS				
ALCANCES DE LOS OBJETIVOS	LIMITACIONES	PARTICIPACIÓN		
		MUCHO	POCO	NADA
OBSERVACIONES :				

CAPITULO CUATRO

PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES

A. PROYECCIONES

El proyecto bajo el programa “todos a movernos”, cuya finalidad central es fortalecer la psicomotricidad de los niños y niñas de kínder, para una mejor preparación para el rendimiento de la lectura y escritura y aprendizajes futuros.

Con el aporte del diagnóstico de la prueba piloto, se identificó problemáticas en las diferentes áreas que componen la psicomotricidad, y éstas a su vez influyen en el aprendizaje del proceso de la lectoescritura. Así tenemos en la coordinación visomotriz con falta de capacidades en la manipulación y respuestas grafomotrices donde incide el control de movimientos finos además de factores perceptivos y representacionales. En la discriminación auditiva, falta de estímulos para diferenciar semejanzas entre sonidos y sintetizar y asociar a imágenes visuales. La motricidad presenta cierto dominio de movimientos del propio cuerpo, los sistemas que involucran energía contracción y relajación requieren de apoyo selectivo. Y por último el lenguaje donde presentan falta de comprensión a ciertas órdenes, atención y respeto por las consignas dadas.

Por las necesidades identificadas, se elaboró un programa donde los niños y niñas de kínder para que desarrollen ciertas habilidades y capacidades para su mejor preparación al aprendizaje de la lectura y la escritura. Favoreciendo las áreas de la psicomotricidad que son las que influyen en el aprendizaje escolar.

A partir del fortalecimiento de la psicomotricidad global para el desarrollo de habilidades, mediante la aplicación del programa, la cual se aplicará a través de actividades basadas en el juego, técnica especial de la etapa infantil, para sacar lo mejor de sí mismos y generar la participación activa de los niños y niñas. De esta manera desarrollar las aptitudes necesarias para el aprendizaje del proceso de la lectura y escritura.

Incrementar las habilidades motoras para la conciencia del propio cuerpo, tanto en el tono muscular, control postural, relajación, coordinación dinámica general, equilibrio, coordinación visomotriz, lateralidad y disociación de movimientos. Dentro las habilidades cognitivas para conocerse a sí mismo los demás y el mundo e interpretar las cosas, tanto en la percepción del cuerpo, el espacio y los objetos, nociones espaciales y el tiempo. Y por último dentro las habilidades socioafectivas para relacionamiento y seguridad de sí mismo, tanto en la relación de apego y seguridad, la relación entre iguales, el autoconcepto y autoestima, expresión y reconocimiento de emociones, aceptación y respeto de normas y el lenguaje. Bajo este principio de globalización de la psicomotricidad que abarca mayor integralidad de los niños y niñas.

La corriente constructivista para construir dicho aprendizaje a partir de experiencias conferidas, proveyendo actividades planificadas significativas, auténticas y reales que propician la participación activa. Así como la utilización del juego como técnica de intervención para la aplicación del programa, como medio de exploración y de intervención porque obedece a un plan y una finalidad, y porque reduce la gravedad de consecuencias de los errores y fracasos siendo una forma genuina y privilegiada de expresión de la etapa infantil. Conquistando de esta manera logros en los cambios en forma placentera y natural porque aumenta en el descubrimiento de las capacidades de los niños y niñas.

De esta manera se logrará alcanzar los objetivos propuestos, puesto que se fortalecerá la psicomotricidad con el programa, de esta manera se incrementará las habilidades de los niños y niñas en las diferentes áreas de la psicomotricidad bajo la aplicación y participación activa en las actividades lúdicas que desarrollarán las aptitudes necesarias para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Llegando a funcionar los componentes encontrados y aplicados y alcanzando los objetivos esperados.

Se logró evidenciar también que la actividad psicomotriz educativa es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño y la niña e igualmente contribuye al desarrollo del pensamiento sin desligarse de las raíces afectivas que orientan el conocimiento.

Las actividades lúdicas de psicomotricidad son una herramienta poderosa en la evolución psicomotora del niño e igualmente favorece al desarrollo del pensamiento sin desvincularse de las raíces afectivas que orientan el conocimiento.

Con este tipo de actividades psicomotrices se pudo advertir un mejor desarrollo motriz, coordinación visomotora, control de movimientos finos, habilidades necesarias en esta edad, que se estimulan partiendo desde conocimientos previos para que los niños y las niñas logren un aprendizaje significativo, siendo más autónomos, participativos y creativos a la conclusión de la prueba piloto.

B. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones del proyecto son:

- Apertura de espacios propios para la práctica psicomotriz en instituciones educativas de nivel inicial fiscales, con ambientes que propicien la motivación, donde permitan el aprendizaje a manera de juego.
- Creación de actividades lúdicas que abarquen a la psicomotricidad global, con constantes cambios e innovaciones.
- Mayor preferencia de tiempo a los juegos educativos en el plan y el desarrollo de actividades de los docentes y maestras para el aprendizaje de los niños y niñas.
- Tomar en cuenta el proceso de cada uno de los niños y niñas y hacer un seguimiento constante de sus fortalezas, dificultades y debilidades en todas sus dimensiones, para que se pueda lograr una intervención adecuada, que ayude en su desarrollo motor.
- Capacitaciones constantes a maestras y docentes de la importancia de la psicomotricidad global y la gran influencia que tiene en el aprendizaje de los niños y niñas.

- Evaluaciones para diagnosticar a los niños y niñas de Kínder, el nivel de desarrollo psicomotriz para conocer la preparación y evolución del aspecto psicomotriz, para advertir limitaciones y dificultades de aprendizaje futuros.
- Y finalmente la creación de espacios para el área de psicología en las instituciones educativas fiscales, tanto para nivel inicial, primario como secundario. Siendo un de los pilares fundamentales para coadyuvar con la educación Boliviana.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- AJURIAGUERRA J. D. (1974). *Manual de Psiquiatría Infantil*. 4ª. Edición. Ed. Toray Masson. Barcelona.
- ANDER, Ezequiel (1989). *Como Elaborar un Proyecto: Guía para Diseñar Proyectos Sociales y Culturales*. Instituto de Ciencias Sociales Aplicadas. San Isidro - Argentina.
- AUCOUTURIER, Bernard. LAPIERRE, André. (1980). *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*. Editorial Científico-Médica. Barcelona.
- BARRIGA, Frida (2008). *Estrategia Docentes para un Aprendizaje Significativo*. Editores McGrawHill. 2da edición.
- BERDICEWSKI, Olga Y MILICIC, Neva (1979). *Manual de la Prueba de Funciones Básicas*. Argentina. Editorial Galdoc Ltda.
- BERNALDO de QUIRÓS, Mónica (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A)
- BIBER, Bárbara (1986). *Educación Preescolar y Desarrollo Psicológico*. México: Gernika.
- BOULCH Jean Le. (1987). *La educación psicomotriz en la escuela primaria: la psicokinética en la edad escolar*. Ed. Paidós. Barcelona.
- BOULCH, Jean Le (1976). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Ed. Paidós. Barcelona
- CRATTY, Bryant (1979). *Desarrollo Perceptual y Motor en los Niños*. España. Paidós Ibérica.
- DA FONCESA, Victor (2000). *Estudio y Genesis de la Psicomotricidad*. Publicaciones INDE. España
- DE QUIROS, Julio y SCHARGER, Orlando (1998). *Lenguaje, Aprendizaje y psicomotricidad*. Editorial Médica Panamericana S.A. México.
- DIEZ, de Ulzurum. Ascen, (1999). *El Aprendizaje de la Lectoescritura Desde una Perspectiva Constructivista*. España. Editorial GRAÓ, de Serveis Pedagógics.

- FLORES, Carmen y MARTIN, Maria. (2006). *El Aprendizaje de la Lectura y la Escritura en Educación Inicial*. Revista Universitaria de Investigación, vol. 7. Venezuela. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- GACETA OFICIAL DE BOLIVIA, (2010). *Ley Nro 070 Ley de 20 de Diciembre 2010*.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- GESELL, Arnold (1933). *El Niño de 5 a 10 Años*. Editorial Paidós. Argentina.
- HAEUSSLER, Isabel y MARCHANT, Teresa (1984): *Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años*. Chile. Ediciones Universidad Católica de Chile. (2da edición).
- HERNANDEZ, María de los Ángeles (2008). *Relación Psicomotricidad Aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad. Registro de autor 4832. Venezuela.
- JEROME, Bruner (2002). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Editorial Alianza. Madrid
- JIMENEZ, José. ALONSO, Julia (2007). *Manual de Psicomotricidad. (Teoría, exploración, programación y práctica)*. Ediciones La Tierra Hoy S.L. España.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA Y DEPORTES (2010). *Programa de Estudio Educación Inicial en Familia*. La Paz-Bolivia.
- MESONERO, Antonio (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz*. España. Edición Ilustrada.
- PEREZ, Ricardo (2004). *Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. Ideas Propias. Vigo. España
- PIAGET, Jean, (1934). "El criterio moral en el niño", Ed. Fontanella, Segunda Edición, Barcelona.
- POLANCO, Ana, (2002). *El Niño entre Cuatro y Cinco Años: Características de su Desarrollo Socioemocional, Psicomotriz y Cognitivo-Lingüístico*. Revista de Educación.
- PRIETO, Maria Dolores (1984). *El Esquema Corporal en los Niños con Problemas de Lectura y Escritura*.
- SILVERIO, Ana María y otros (1988). *Investigaciones Psicológicas y Pedagógicas Acerca del Niño Preescolar*. La Habana. Pueblo y Educación.

- SMITH, Carl B. y DAHL, Karin L. (1995). *La enseñanza de la lectoescritura*. España; Visor Distribuciones, S.A.
- TINTAYA, Porfidio (2008). *Proyecto de Investigación*. Instituto de Estudios Bolivianos. La Paz – Bolivia.
- TINTAYA, Porfidio (2013). *Educación Intercultural y Desarrollo Psicológico en las Provincias de La Paz*. Instituto de Investigación Interacción y Postgrado de Psicología. La Paz – Bolivia.

REFERENCIAS DE INTERNET

- AGUIRRE, Gustavo (2011). *Que es la Psicomotricidad*. www.cienciaalalcance.blogspot.com/2011/01/que-es-la-psicomotricidad.html?m=1
- ARDILA, Laura y otros (2014). *Incidencia de la Psicomotricidad Global en el desarrollo integral del niño en el Nivel Preescolar*. Tesis para obtener Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima, Ibagué. [www.repository.ut.edu.com/bitstream.RUIT-JCDA-spa-2...preescolar-1](http://www.repository.ut.edu.com/bitstream/RUIT-JCDA-spa-2...preescolar-1)
- BARRUEZO, Pedro (2005). *El Contenido de la Psicomotricidad*. <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>.
- BARRUEZO, Pedro (2000). *Hacia un Marco Conceptual de la Psicomotricidad a Partir del Desarrollo de su Práctica*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Nro.37. www.aufop.com
- BRAVO, Eliana (2012). *La Influencia de la Psicomotricidad Global en el Aprendizaje de Conceptos Básicos Matemáticos en los Niños de Cuatro Años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja*. Tesis para obtener el Grado de Magister en Dificultades de Aprendizaje. Universidad Católica del Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/1649>
- CALDERON, Natalia (2003). *Estimulación Temprana*. www.psicopedagogia.com
- COTOM, Loreny (2012). *Psicomotricidad y su Relación en el Proceso de Lectoescritura*. Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango. [www.biblio3.url.edu.gt.Cotom-Loreny](http://www.biblio3.url.edu.gt/Cotom-Loreny)

- DECROLY, Ovide (2009). *Metodología*. www.metodologiadeclory.blogspot.com
- FERNANDEZ, Yamila (2007). *Algunas Consideraciones sobre Psicomotricidad y las Necesidades Educativas Especiales*. <http://www.efdeportes.com>
- GAGNA, Melisa (2014). *El Juego Como Técnica de Intervención en la Problemáticas de Aprendizaje*. Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Abierta Interamericana, Rosario Santa Fe. [www.imgbiblio.vaneduc.edu.ar.fulltext.files](http://www.imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext.files)
- GERÉZ, Pilar (2009). *Psicomotricidad: Los Trastornos psicomotores, la disgrafía*. www.cinteco.com
- GIL, Micaela (2003). *Psicomotricidad y Educación Física*. www.monografías.com/trabajos39/psicomotricidad2/shtml.
- PASTOR, José Luis (2007). *Psicomotricidad. Situación y concepto actual*. Revista Digital Hispano Mexicana de la Educación Física y el Deporte. Volumen 1. Nro. 3. www.dialnet.unirioja.es.
- ROMERO, Celia (2010). *Un Espacio y Tiempo necesarios para la Psicomotricidad*. *Escuela Internacional de Educación Física y Deporte*. www.monografías.com/trabajos31/psicomotricidad/psicomotricidad.shtml.

AÑEXOS

ANEXO 1

PRUEBA PILOTO

**PRUEBA PILOTO DEL
“PROGRAMA DE EDUCACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Y
LECTOESCRITURA”**

PROPÓSITO

Con el fin de evaluar si el proyecto tendría resultados favorables para los niños y niñas de nivel inicial de la institución educativa, se realizó una prueba piloto, centrada en implementar un plan de actividades de 36 horas académicas, para estimular las áreas de la psicomotricidad.

La prueba tuvo el propósito de nivelar las áreas del desarrollo psicomotor, respondiendo, de esta manera, a la necesidad de la falta de madurez escolar en los niños y niñas; a su vez, contribuir en el aprendizaje de la lectoescritura, y, de manera implícita, prevenir posibles dificultades de aprendizajes que produce retardo en el avance de contenidos académicos.

OBJETIVOS

Objetivo General

Someter a una prueba general, la propuesta con el fin de comprobar su aplicación efectiva en la Unidad Educativa y la respuesta que dan los niños y niñas a la misma.

Objetivos Específicos

- Aplicar con los niños y niñas de la Unidad Educativa los objetivos de la propuesta.
- Verificar el grado de acierto de las pruebas TEPSI y PFB
- Evaluar la prueba piloto para revisar y corregir lo que se requiera para mejorar la propuesta.

ALCANCE

Con esta prueba se llegó a niños y niñas de la Unidad Educativa Julio Cesar Patiño turno tarde, segunda sección, que se encuentra ubicada en la ciudad de La Paz, en la zona sur, Calacoto, distrito 18.

DURACIÓN

La duración de este prueba piloto fue de aproximadamente cuatro meses. Para la aplicación de cada actividad se consideró entre 30 a 45 minutos, cada día, en diferentes horarios.

INDICADORES

Para hacer una descripción más detallada, se tomaron en cuenta las áreas de la psicomotricidad que fueron desarrolladas para las funciones básicas para el proceso de la lectoescritura son: coordinación visomotriz, motricidad (fina y gruesa), discriminación auditiva, orientación espacio-temporal y lenguaje. Estas áreas van en desarrollo de acuerdo a la estimulación recibida desde el nacimiento.

En este sentido, los indicadores son expuestos en sesiones educativas y son las siguientes:

- Coordinación viso manual o motricidad fina.
- Lenguaje, a través de mostrarles dibujos y materiales diferentes a su cotidianidad, escenas complejas.
- Motricidad, con el manejo del propio cuerpo, saltar, correr, coger objetos, juegos de equilibrio, juegos con pelotas, bailar, carreras con obstáculos.
- Discriminación auditiva, mediante la escucha y reproducción de diferentes sonidos, es decir reconocimiento de silencio y sonidos. Imitación y reconocimiento de sonidos presentados.

MÉTODO

Para el análisis e interpretación de datos se utilizó el método experimental sugerido por Tintaya (2008: 167), que señala que dentro este método se encuentra el diseño pre experimental o pre prueba y pos prueba con un solo grupo. En este sentido, se estableció un grupo donde se aplicó este método que fue representativo de la población objetivo.

De esta manera, se inició con punto de referencia preliminar para conocer el nivel que tenía

el grupo, para evaluar los aspectos en cuestión una vez concluida la aplicación del proyecto y conocer el impacto del proyecto en sí.

TÉCNICAS

Las técnicas de evaluación para el programa piloto fueron los dos instrumentos seleccionados acorde a la temática y objetivos. Estos instrumentos son el **test de desarrollo psicomotor** (TEPSI) y la **prueba de funciones básicas para el rendimiento de la lectura y escritura** (PFB). La finalidad de estas herramientas, como se dijo anteriormente, es de valorar los logros de las acciones, esto para permitir tomar decisiones que mejoren la intervención. Por lo que fueron tomadas como indagación, de esta manera, aportar con la valoración de los logros obtenidos y para mejorar la calidad y el efecto positivo.

El Test de Desarrollo Psicomotor, organizados en tres principales áreas: Motricidad, Coordinación Visomotora y Lenguaje obtuvo los siguientes resultados en el grupo de 51 niños y niñas de la segunda sección del nivel inicial:

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE PUNTAJES GLOBALES OBTENIDOS EN LA PRUEBA PILOTO, DE ACUERDO A CADA ÁREA DE LOS TEST.

Resultado de Test de desarrollo psicomotor (TEPSI)

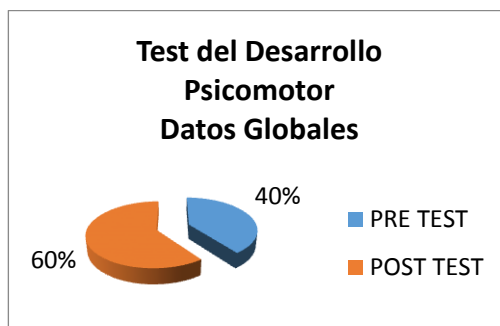
El Test de Desarrollo Psicomotor, organizados en tres principales áreas: Motricidad, Coordinación Visomotora y Lenguaje obtuvo los siguientes resultados en el grupo de 51 niños y niñas de la segunda sección del nivel inicial:

Datos globales del pre test y post test

Tiempos	Desarrollo Psicomotor
1° PRE TEST	40%
2° POST TEST	60%

Fuente: Elaboración Propia

Test del Desarrollo Psicomotor datos globales



Fuente: Elaboración Propia

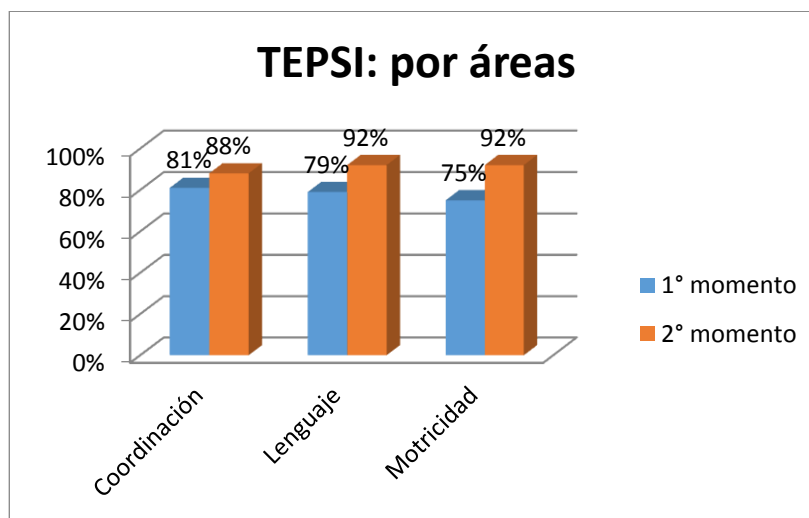
Como se observa en el gráfico, se obtuvo un 40% de puntajes obtenidos antes de aplicar el plan de actividades respecto a un 60% puntaje obtenidos después de aplicación del plan de actividades, llegando a notar un 20% de incremento entre el pre-test y post-test, lo que significa que el plan de actividades tuvo influencia en el desarrollo psicomotor.

Resultados globales pre-test y post-test de cada sub-test

SUB-TEST	1° momento	1° %	2° momento	2° %
Coordinación	13	81%	14	88%
Lenguaje	19	79%	22	92%
Motricidad	9	75%	11	92%

Fuente: Elaboración Propia

TEPSI: POR AREAS



Fuente: Elaboración Propia

De acuerdo a las área se obtiene que; *Coordinación Visomotora* en el primer momento se obtuvo 81% frente a 88% obtenido en el segundo momento, presentando un *7% de diferencia*. De la misma forma en el sub-test *Lenguaje*, en el primer momento se obtuvo 79% y en el segundo momento 92%, presentando una *diferencia de 13%*. En el caso de *Motricidad*, en el primer momento con 75%, y en el segundo momento 92%, con una *diferencia de 17% de diferencia*. El resultado de la diferencia entre los porcentajes obtenidos en el primer y segundo momento, es que hay incremento.

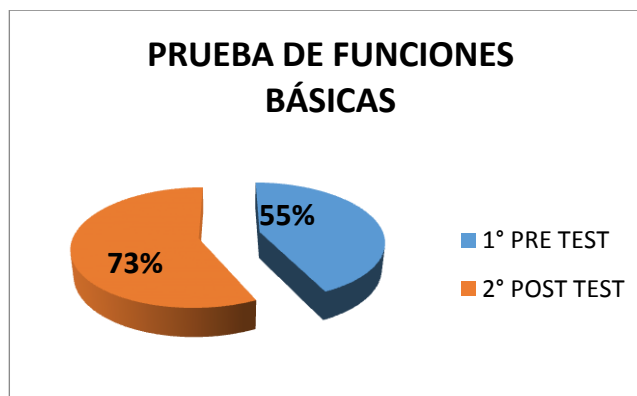
RESULTADOS DE LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

Datos del pre-test y post-test

Tiempos	Prueba de Funciones Básicas
1° PRE TEST	55%
2° POST TEST	73%

Fuente: Elaboración Propia

Prueba de Funciones Básicas



Fuente: Elaboración Propia

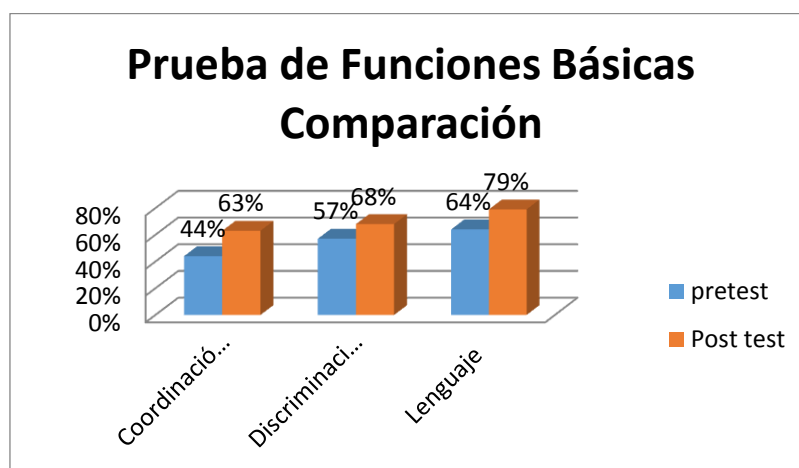
En el caso de la Prueba de Funciones Básicas en un primer momento dio un promedio aritmético de 55% y posterior al Plan de actividades un 73% generándose una diferencia de 18% entre momentos permitiendo aseverar el aporte llevado a cabo por la propuesta.

Resultados globales pre-test y post-test de cada área

PFB	Pre test	%	Post test	%
Coordinación visomotora	7	44%	10	63%
Discriminación auditiva	16	57%	19	68%
Lenguaje	9	64%	11	79%
Total	32	55%	40	69%

Fuente: Elaboración Propia

Prueba de Funciones Básicas (Comparación Pre y Post Test)



Fuente: Elaboración Propia

Se comparó pre-test y post-test de la prueba de funciones básicas, a través del gráfico, donde existe un incremento de puntajes obtenidos lo que significa que la aplicación del plan de actividades tuvo influencia en el desarrollo psicomotor y madurez escolar para generar una modificación en el rendimiento en la lectura y escritura. Las diferencias porcentuales asumen un promedio aritmético de 19% en general, denotando una diferencia considerable posterior a la implementación del Plan de Actividades.

INTERPRETACIÓN PORCENTUAL POR AREAS (PRE TEST)

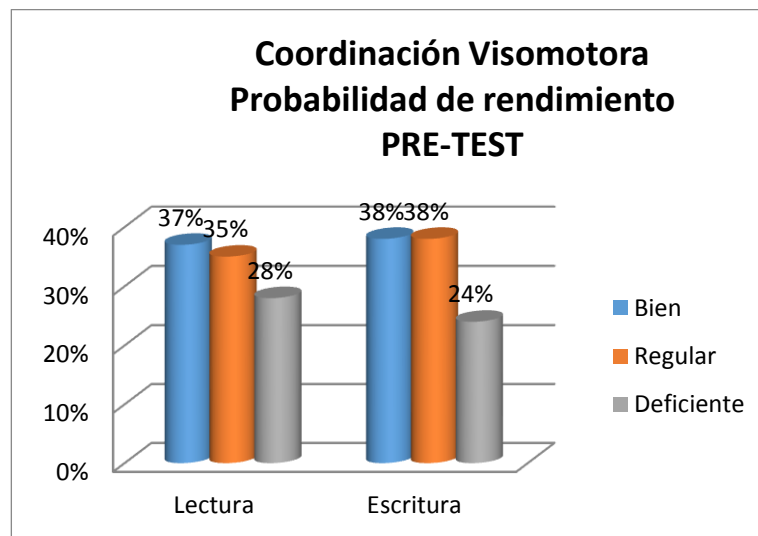
La importancia de porcentuación del presente test o prueba de funciones básicas radica en la capacidad de interpretación posible a partir del cuadro de interpretaciones propuestas por la prueba.

Coordinación visomotora

Coordinación Visomotora	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	37%	35%	28%
Escritura	38%	38%	24%

Fuente: Elaboración Propia

COORDINACIÓN VISOMOTORA



Fuente: Elaboración Propia

Para el sub-test coordinación visomotora, la interpretación de la representación gráfica expresada en porcentajes, será tomando en cuenta la probabilidad de que la población pueda rendir bien, regular o deficientemente, tanto en lectura como en escritura.

Se puede identificar un 37% que tiene probabilidad de rendir bien en lectura y 38%, tiene probabilidad de rendir bien en escritura. Tanto el 35% y 38% tiene probabilidad de rendir de manera regular en lectura y escritura respectivamente. Por último el 28% y 24% tiene

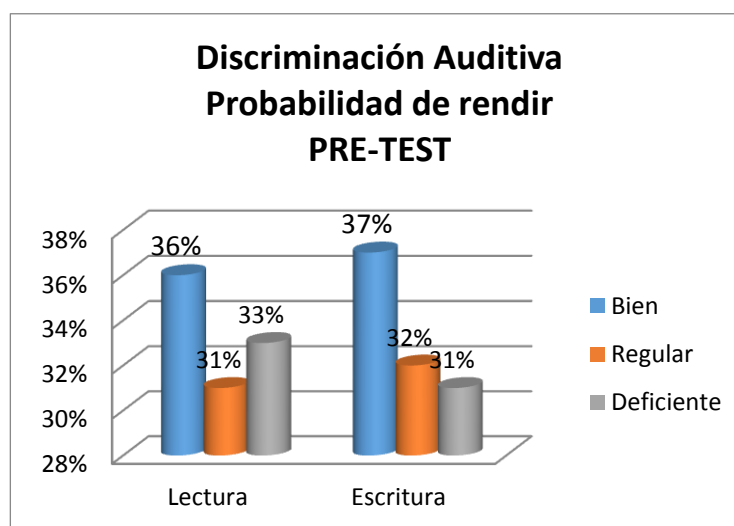
probabilidad de rendir deficiente en lectura y escritura respectivamente. Estos datos son posibles en el pre test.

Llegando a la conclusión que el porcentaje entre el rango deficiente y regular se encuentra en conjunto en un promedio de 62% del total de la población tanto para lectura como escritura. , Identificándose una probabilidad de rendimiento inadecuado desde el área de coordinación visomotora para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Discriminación Auditiva	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	36%	31%	33%
Escritura	37%	32%	31%

Fuente: Elaboración Propia



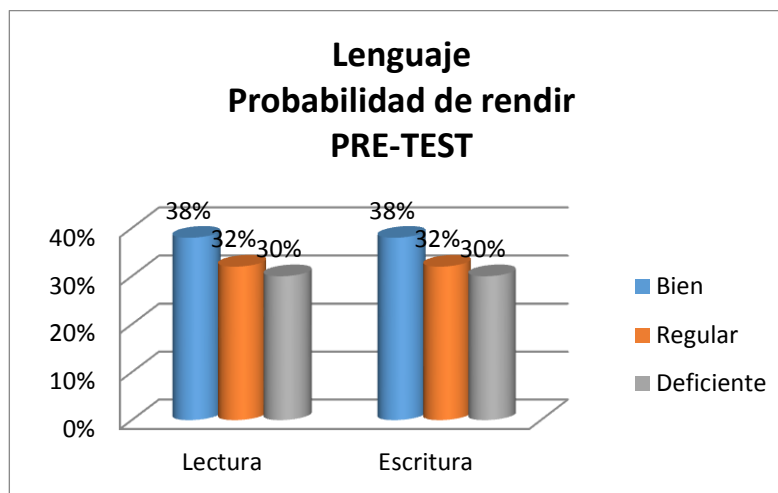
Fuente: Elaboración Propia

Para la discriminación auditiva la probabilidad de rendir adecuadamente se tiene 36% y 37% tanto en lectura como escritura. La probabilidad de rendir regular con un porcentaje de 31% y 32%, en lectura y escritura respectivamente. Probabilidad de rendir deficiente con 33% y 31% en lectura y escritura respectivamente. Llegando a la conclusión de la probabilidad de rendir adecuadamente por medio de la discriminación auditiva para la lectura y escritura es comparable a un rendimiento regular y deficiente en el conjunto de niños y niñas de la segunda sección.

LENGUAJE

Lenguaje	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	38%	32%	30%
Escritura	38%	32%	30%

Fuente: Elaboración Propia



Fuente: Elaboración Propia

Para el área de lenguaje la probabilidad de rendir bien con 38%, regular el 32% y deficiente el 30%, tanto en lectura y escritura. Estos resultados nos muestran que tanto lectura como escritura tienen altas probabilidades de rendir de manera deficiente y regular, necesitándose la intervención de igual forma en el área del Lenguaje.

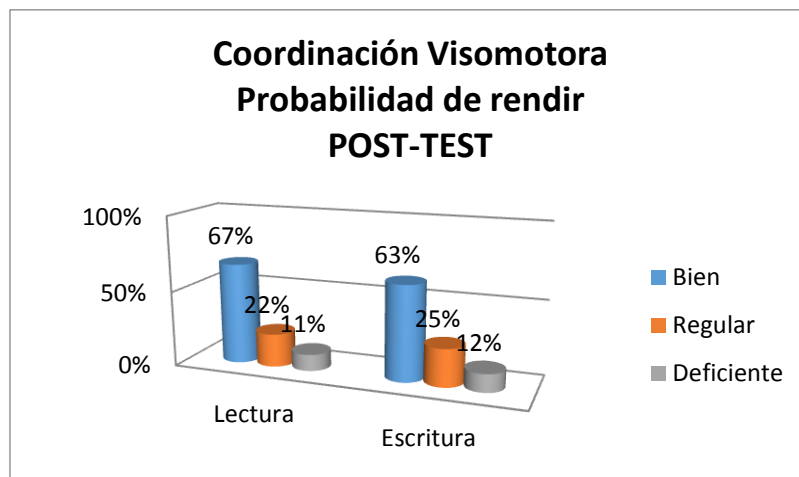
INTERPRETACIÓN PORCENTUAL POR AREAS (POST TEST)

Después de la implementación del Programa de Psicomotricidad se identificaron lo siguiente:

COORDINACIÓN VISOMOTORA

Coordinación Visomotora	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	67%	22%	11%
Escritura	63%	25%	12%

Fuente: Elaboración Propia



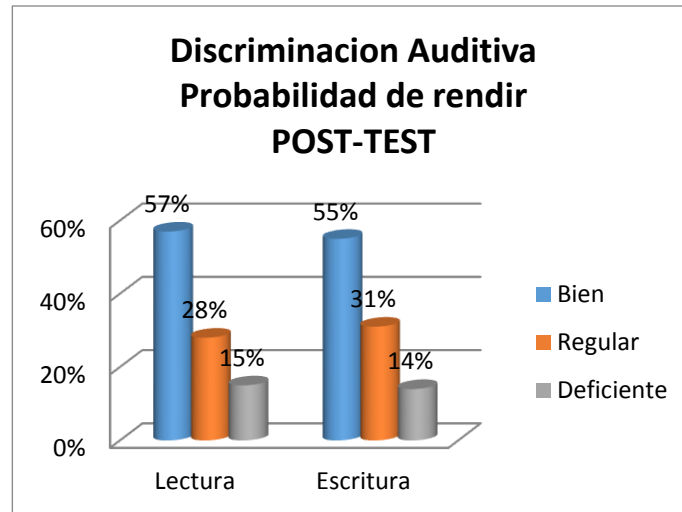
Fuente: Elaboración Propia

Se puede identificar un 67% que tiene probabilidad de rendir bien en lectura y 63%, tiene probabilidad de rendir bien en escritura. Como se puede observar de manera general las probabilidades de rendimiento regular y deficiente suman un 35% tanto en lectura como escritura. Identificándose de esta manera un porcentaje bajo en comparación del rendimiento adecuado.

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Discriminación Auditiva	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	57%	28%	15%
Escritura	55%	31%	14%

Fuente: Elaboración Propia



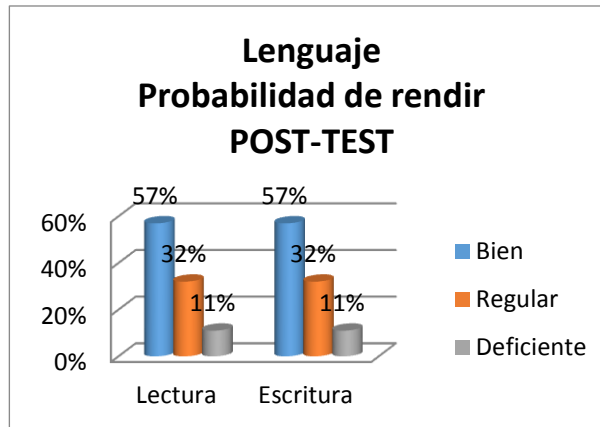
Fuente: Elaboración Propia

Para la discriminación auditiva como área de probabilidad en la lectura y escritura se pudieron obtener los siguientes resultados, en el nivel adecuado se tiene un 57% y 55% en lectura y escritura correspondientemente. En el nivel regular se tiene un 28% y 31% correspondientemente y finalmente en el nivel de deficiencia se observa un 15% y 14% en lectura y escritura correspondientemente que manifiestan en general un alto porcentaje de buen rendimiento en el post test a partir del área de discriminación auditiva.

LENGUAJE

Lenguaje	Bien	Regular	Deficiente
Lectura	57%	32%	11%
Escritura	57%	32%	11%

Fuente: Elaboración Propia



Fuente: Elaboración Propia

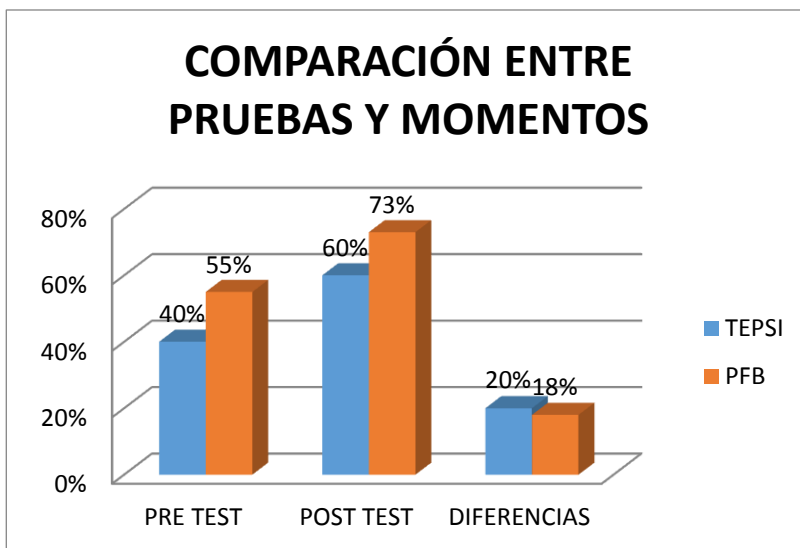
Para el área de lenguaje la probabilidad de rendimiento adecuado en el post test asume un valor de 57% para lectura y 57% para escritura; mientras que los valores de regular se encuentran en 32% tanto para lectura y escritura; y deficiente con un 11%, tanto en lectura y escritura. Estos resultados nos muestran que desde el lenguaje se pudo establecer un alto porcentaje para un rendimiento probable de nivel adecuado.

ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE PRUEBAS

Comparación entre pruebas

PRUEBA	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIAS
TEPSI	40%	60%	20%
PFB	55%	73%	18%

Fuente: Elaboración Propia



Fuente: Elaboración Propia

Finalmente se realiza la comparación entre momentos y pruebas que inicialmente en comparación de los resultados del pretest y el post test se observaría una simetría en la modificación tanto en el incremento entre pre y post prueba como entre pruebas. Es necesario identificar los objetivos de cada prueba siendo importante que la prueba de Funciones Básicas nos permite identificar la probabilidad de lectoescritura en niveles adecuados, regulares o deficientes y en esta prueba se observa la correspondencia con respecto a los progresos identificados por parte de los 54 niños y niñas de la segunda sección de nivel inicial o preescolar.

ANEXO 2

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

HOJA DE REGISTRO

Nombre del niño.....

Fecha de nacimiento y edad.....

Colegio.....

Nombre del padre..... de la madre.....

Examinador.....

Resultados por subtest			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Coordinación			
Lenguaje			
Motricidad			

Observaciones.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

I. SUBTEST COORDINACIÓN

- 1 C TRASLADA AGUA DE UNA VASO A OTRO SIN DERRAMAR (dos vasos)
- 2 C CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS CON MODELO PRESENTE (6 cubos)
- 3 C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MÁS CUBOS (doce cubos)
- 4 C DESABOTONA (estuche)
- 5 C ABOTONA (estuche)
- 6 C ENHEBRA UNA AGUJA (aguja de lana; hilo)
- 7 C DESATA CORDONES (tablero c/cordón)
- 8 C COPIA UNA LINEA RECTA (lám. 1 lápiz; reverso de la hoja registro)
- 9 C COPIA UN CÍRCULO (lám. 2 lápiz; reverso de la hoja de registro)
- 10 C COPIA UNA CRUZ (lám. 3; lápiz, reverso hoja de registro)
- 11 C COPIA UN TRIÁNGULO (lám. 4, lápiz, reverso hoja de registro)
- 12 C COPIA UN CUADRADO (lám 5, lápiz, reverso hoja de registro)
- 13 C DIBUJA 9 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (lápiz, reverso hoja de registro)
- 14 C DIBUJA 6 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (lápiz, reverso de hoja registro)
- 15 C DIBUJA 3 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (lápiz, reverso hoja reigistro)
- 16 C ORDENA POR TAMAÑO (tablero barritas)
- TOTAL SUBTEST COORDINACIÓN: PB

II. SUBTEST LENGUAJE

- 1 L RECONOCE GRANDE Y CHICO (lám. 6) GRANDE_____CHICO_____
- 2 L RECONOCE MAS Y MENOS (lám 7)
MAS_____MENOS_____
- 3 L NOMBRA ANIMALES (lám 8)
GATO.....PERRO.....CHANCHO.....PATO.....
PALOMA.....OVEJA.....TORTUGA.....GALLINA.....
- 4 L NOMBRA OBJETOS (lám 5)

PARAGUAS.....VELA.....ESCOBA.....TETERA.....
ZAPATOS.....RELOJ.....SERRUCHO.....TAZA.....

- 5 L RECONOCE LARGO Y CORTO (lám 1)
- 6 L VERBALIZA ACCIONES (lám 11)
CORTANDO.....SALTANDO.....
PLANCHANDO.....COMIENDO.....
- 7 L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
CUCHARA.....LÁPIZ.....JABÓN.....
ESCOBA.....CAMA.....TIJERA.....
- 8 L DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (bolsas con arena y esponja)
PESADO _____ LIVIANO _____
- 9 L VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO
NOMBRE.....APELLIDO.....
- 10 L IDENTIFICA SU SEXO.....
- 11 L CONOCE NOMBRE DE SUS PADRES
PAPÁ.....MAMÁ.....
- 12 L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
HOMBRE.....CANSADO.....FRIO.....
- 13 L COMPRENDE PREPOSICIONES (lápiz)
DETRÁS.....SOBRE.....BAJO.....
- 14 L RAZONA POR ANALOGÍA OPUESTAS
HIELO.....RATÓN.....MAMÁ.....
- 15 L NOMBRA COLORES (papel lustre azul, amarillo, rojo)
AZUL.....AMARILLO.....ROJO.....
- 16 L SEÑALA COLORES (papel lustre amarillo, azul, rojo)
AMARILLO.....AZUL.....ROJO.....
- 17 L NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (lám 12)
○ □ △
- 18 L SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (lám 12)

- □ △
- 19 L DESCRIBE ESCENAS (láms 13 y 14)
 13.....

 14.....

- 20 L RECONOCE ABSURDOS (lám 15).....
- 21 L USA PLURALES (lám 16).....
- 22 L RECONOCE ANTES Y DESPUÉS (lám 17)
 ANTES.....DESPUÉS.....
- 23 L DEFINE PALABRAS
 MANZANA.....
 PELOTA.....
 ZAPATO.....
 ABRIGO.....
- 24 L NOMBRA CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS (pelota, globo inflado, bolsa arena)
 PELOTA.....
 GLOBO INFLADO.....
 BOLSA.....
- TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD

- 1 M SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
- 2 M CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (vaso lleno de
 de
 agua)
- 3 M LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (pelota)
- 4 M SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MÁS

- 5 M SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MÁS
- 6 M SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MÁS
- 7 M CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MÁS PASOS
- 8 M SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (hoja de registro)
- 9 M SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
- 10 M COGE UNA PELOTA (pelota)
- 11 M CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA
- 12 M CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN
- TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

ANEXO 3

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

INSTRUCCIONES PARA LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

En este cuaderno hay varios trabajos que cada uno va a tener que hacer. Yo les voy a ir diciendo – cada vez lo que deben hacer. No escriban ni rayen.

Pasar en este momento los lápices y los folletos diciendo **NO ABRAN EL LIBRITO - MIENTRAS TANTO PINTEN EL DIBUJO DE LA TAPA**

Los examinadores registran en este momento los datos de identificación del niño. Una vez que todos los niños tengan el cuadernillo, diga **ABRAN EN LA PRIMERA PÁGINA – DONDE APARECE EL PESCADO** (mostrar arriba el pescado).

Tome la hora de comienzo en este instante y anótelos en la hoja de registro correspondiente.

SUBPRUEBA 1 COORDINACIÓN VISOMOTORA

Si los niños no entienden, utilice el pizarrón para mostrar la ejecución del ítem.

Item N° 1 – **ESTE DIBUJO DE ARRIBA ES UN CUADRADO** (mostrar) **AHORA AL LADO** (mostrar el espacio) **HAGAN UNO IGUAL.**

Suspenda la aplicación cuando el 90% más o menos haya terminado. Esto se controla diciendo: **LEVANTEN LA MANO LOS QUE TERMINARON.**

Item N° 2 – **ESTE DIBUJO QUE SIGUE** (mostrar) **ES UN TRIANGULO, HAGAN UNO IGUAL** (mostrar el espacio en blanco) (espera que el 90% de los niños haya terminando).

Item N° 3 – **AQUÍ ESTA EL DIBUJO DE UN GATO SIN TERMINAR, HAGANLE LA OREJA QUE LE FALTA** (esperar que el 90% de los niños haya terminado).

Item N° 4 – **AHORA COMPLETEN EL CUERPO DEL GATO** (esperar que el 90% de los niños haya terminado).

Item N° 5 – **EN LA MISMA HOJA HAY DOS CRUCES – JUNTENLAS CON LA LINEA DERECHA**, sin dar vuelta el cuadernillo (mostrar en el pizarrón como se hace, esperar que el 90% de los niños haya terminado).

Item N° 6 – **EN LA OTRA PAGINA, DONDE ESTA ARRIBA UN TELEVISOR** (mostrar) **TENEMOS OTRAS DOS CRUCES, JUNTEN ESAS DOS CRUCES CON UNA LINEA DERRA DE ARRIBA ABAJO** (espera que el 90 % haya terminado). Sigamos

Item N° 7 – **AHORA JUNTEN ESTAS DOS CRUCES** (mostrar) **CUIDANDO QUE SIEMPRE LA LINEA LES SALGA DERECHA / NO MUEVAN EL CUADERNO** (deben mantenerlo derecho) (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 8 – AQUÍ TIENEN DIBUJADA UNA LÍNEA QUE TIENE ADEMÁS UNAS PELOTITAS (mostrar) MÁS ABAJO UNA LÍNEA IGUAL PERO SIN PELOTITAS, COPIEN LOS PUNTOS PARA QUE QUEDEN IGUALES A LA LÍNEA DE ARRIBA (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 9 – AHORA, A ESTA LÍNEA DE LA DERECHA (mostrar) QUE NO TIENE PUNTOS, VAN A HACERLE LOS PUNTOS PARA QUE QUEDA IGUAL A ESTA OTRA (mostrar la de la izquierda) (esperar que el 90 % haya terminado), AL FRENTE DONDE LA ESTÁ LA CASA (mostrar)

Item N° 10 – DIBUJEN EL CAMINO QUE DEBE SEGUIR LA PELOTA PARA LLEGAR AL ARCO, NO DEBEN SALIRSE DEL CAMINO NI DEBEN TOCAR LOS BORDES (mostrar) (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 11 – DIBUJEN EL CAMINO QUE DEBE SEGUIR ESTE NIÑO (mostrar) PARA JUNTARSE CON SU AMIGO, NO SE SALGAN DEL CAMINO NI TOQUEN LOS BORDES (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 12 – PINTEN LA PELOTA ENTERA SIN SALIRSE, SI SOLO LA MARCA (revisar) insistir que la rellenen entera, (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 13 – PINTEN LA PERA ENTERA SIN SALIRSE (insistir rellenar entera) (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 14 – EN LA OTRA PÁGINA QUE TIENE ARRIBA EL AUTO (mostrar) JUNTEN LAS RAYITAS CON SU LÁPIZ PARA QUE QUEDA UNA SOLA LÍNEA (mostrar en el pizarrón un ejemplo con pocas rayas, con línea continua) (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 15 – JUNTEN ESTAS CRUCES TAL COMO LO HICIERON CON LAS RAYAS – PARA QUE RESULTEN MÁS CERRITOS (dar un ejemplo de un color ángulo) (esperar que el 90 % haya terminado).

Item N° 16 – JUNTEN LAS RAYAS IGUAL QUE HICIERON ANTES – COMO SI FUERAN OLAS (dar un ejemplo en el pizarrón de una sola curva).

Anote si terminó esta parte en la hoja de registro.

SUBPRUEBA 2 DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

En los ítems 17 al 26, Ud. Debe decir en voz baja, notoriamente más baja que en las instrucciones, las palabras que se indican más adelante, una a una. Debe asegurarse que el 90 % marque en el dibujo de las alternativas que se le plantean, en el cuadernillo antes de pasar a la palabra siguiente.

Debe asegurarse que todos los niños hayan entendido perfectamente lo que deben hacer. Tomen la hora de comienzo.

LA PÁGINA SIGUIENTE DONDE ESTÁ LA BOTELLA ARRIBA (mostrarla) TIENE TRES DIBUJOS (mostrar la línea completa sin marcar un dibujo especial) USTEDES TIENEN QUE MARCAR CON UNA CRUZ EL DIBUJO DE LA PALABRA QUE YO DIGA EN VOZ BAJA

¿ENTENDIERON? ESCUCHEN CON ATENCIÓN: EN LA LINEAS DE ARRIBA MARQUEN LA SIGUIENTE PALABRA.

Item N° 17 – CASA (asegurarse que el 90 % haya terminado).

Item N° 18 – AHORA EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrar la línea) MARQUEN LA GALLINA (asegurarse que el 90 % haya terminado).

Item N° 19 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA PELOTA.

Item N° 20 – EN LA LÍNEA SIGUIENTE (mostrarla) MARQUEN EL BOLSÓN.

Item N° 21 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA MANZANA- EN LA PÁGINA QUE SIGUE, DONDE ESTA EL JARRITO (mostrar) VAMOS A SEGUIR TRABAJANDO IGUAL QUE ANTES.

Item N° 22 – EN LA PRIMERA LÍNEA (mostrarla) MARQUEN LA CAMA

Item N° 23 – EN LA LÍNEA SIGUIENTE (mostrarla) MARQUEN LA OVEJA.

Item N° 24 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA LLAVE

Item N° 25 – EN LA SIGUIENTE LÍNEA (mostrarla) MARQUEN LA CAÑA

Item N° 26 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA RATA

Los items 27 al 34 es una tarea diferente en la cual se asocia un ruido con una objeto concreto. Ud. Deberá dejar caer de una altura de 20 cms, diferentes objetos, cuidando que los niños no vean que cae (para esto deberá usar por ejemplo una pila de libros o cualquier cosa que actúe como pantalla).

El niño marcará en el cuadernillo con una cruz, el dibujo que corresponde al objeto que ha caído.

EN LA PÁGINA SIGUIENTE AL FRENTE, DONDE HAY UN VELERO (mostrar) VAMOS A SEGUIR DIBUJANDO.

VOY A DEJAR CAER SIN QUE UDS. VEAN DIFERENTES COSAS, UNA POR UNA, CADA VEZ DEBERN DESCUBRIR A CAUL DE LOS TRES DIBUJOS CORRESPONDE EL RUIDO QUE SINTIERON.

¿EMPEZAMOS? PRESTEN ATENCIÓN. VOY A DEJAR CAER EL PRIMER OBJETO, EL QUE DEBEN MARCAR ENLA PRIMERA LÍNEA (mostrarla).

Item N° 27 – (dejar caer la caja de fósforos) (el 90% debe marcar alguna alternativa).

Item N° 28 – AHORA EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LO QUE VA A CAER, ESCUCHEN BIEN (dejar caer un lápiz Bic) (el 90% debe marcal alguna alternativa).

Item N° 29 – EN LA LÍNEA SIGUIENTE (mostrarla) MARQUEN LO QUE VOY A DEJAR CAER, PONGAN ATENCIÓN (dejar caer el botón).

Item N° 30 – ESCUCHEN BIEN, EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LO QUE VA A CAER (dejar caer una llave) (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 31 – EN LA SIGUIENTE LÍNEA (mostrarla) MARQUEN LO QUE VOY A DEJAR CAER (dejar caer una moneda) (esperar que el 90% haya terminado).

EN LA PÁGINA DEL FRENTE HAY UNA TETERA (mostrarle) SEGUIREMOS TRABAJANDO

Item N° 32 – PRESTEN ATENCIÓN; EN ESTA LÍNEA (mostrarla) MARQUEN LO QUE VOY A DEJAR CAER, ESCUCHEN BIEN (dejar caer una peineta) (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 33 – EN LA LÍNEA SIGUIENTE (mostrarla) MARQUEN LO QUE VOY A DEJAR CAER (dejar caer un frasco de vidrio de remedio) (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 34 – PONGAN ATENCIÓN EN LA LÍNEA SIGUIENTE (mostrarla) MARQUEN LO QUE VA A CAER (dejar caer una cuchara de té) (esperar que el 90% haya terminado).

A partir del ítem 35 hasta el 38, el trabajo de los niños consistirá en describir los dibujos de las seroes que comienzan con el mismo sonido de la palabra que Ud. Le indica.

En esta prueba, se pronuncian las palabras claramente en voz alta.

Diga a los niños: AHORA UDS. HARAN UN TRABAJO DISTINTO, AL FINAL DE ESTA PÁGINA.

Item N° 35 – AQUÍ HAY UN AVIÓN – DIGAMOS TODOS: AVIÓN – DEBAJO HAY CUATRO DIBUJOS (mostrarlos) MARQUEN LOS DIBUJOS QUE EMPIEZAN IGUAL QUE AVIÓN, PUEDEN SER MÁS DE UNO (asegurarse que el 90% haya terminado), DEMOS LA VUELTA LA HOJA, ARRIBA APARECE UNA COSA (mostrar).

Item N° 36 – EN LA PRIMERA LÍNEA (mostrar) MARQUEN LOS DIBUJOS QUE EMPIEZAN CON EL MISMO SONIDO QUE PELO (esperar que el 90% termine).

Item N° 37 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) TIENEN QUE MARCAR LOS DIBUJOS QUE TERMINAN IGUAL COMO TERMINAN LAS PALABRAS QUE VOY A DECIR, ESTA VEZ TIENEN QUE FIJARSE EN EL FINAL DE LA PALABRA – MIREN EL PATO – DIGAMOS TODOS PATO (mostrarlo) MARQUEN ABAJO, EN ESTA EN ESTA LÍNEA (mostrarla de nuevo) TODOS LOS DIBUJOS QUE TERMINAN IGUAL QUE PATO (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 38 – MARQUEN DONDE ESTA EL LEÓN (mostrarlo) DIGAMOS LEÓN, MARQUEN ABAJO (mostrar la línea) TODOS LOS DIBUJOS QUE TERMINAN COMO LEÓN (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 39 – SOL – PERRO – PALOMA, MARQUEN LA QUE ES MAS LARGA, LA QUE DEMORA MAS EN DECIR ¿YA? (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 40 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA PALABRA MAS LARGA, ESCUCHEN: GATO – CUCHARA – TREN (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 41 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LA PALABRA MAS LARGA: ELEFANTE – LUNA – MANO (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 42 – AQUÍ MARCARÁN LOS DIBUJOS QUE UNO SE DEMORA MENOS EN DECIR, VEAMOS: EN LA LÍNEA HAY UN RELOJ, UN DURAZNO Y UN TREN, MARQUEN UNO SOLO, EL DIBUJO QUE UNO SE DEMORA EN DECIR (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 43 – AQUÍ EN LA SIGUIENTE (mostrar la línea) MARQUEN DE NUEVO EL DIBUJO DE NOMBRE MÁS CORTO, ESCUCHEN: UÑA – LAPICERO – CARTERA (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 44 – EN LA ÚLTIMA FILA, MARQUEN TAMBIÉN EL DIBUJO MÁS CORTO, VEAMOS: PARAGUAS – FLOR – VESTIDO ¿YA? (esperar que el 90% haya terminado).

Anote la hora de término, de un recreo de 10 minutos.

SUBPRUEBA 3 LENGUAJE

Tome el tiempo de comienzo y anótelos en su hoja de registro.

Diga a los niños una vez ubicados en sus respectivos asientos, para que sigan trabajando en sus cuadernillos – DEN VUELTA LA HOLA, ARRIBA HAY UNA LÁMPARA (mostrarlo).

Item N° 45 – EN LA FILA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN EL COHETE (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 46 – AHORA MARQUEN EL ZAPATO VIEJO

Item N° 47 – MARQUEN EL PÁJARO QUE ESTA ARRIBA EN EL ARBOL

Item N° 48 – MARQUEN EL CARTERO QUE ENTREGA LA CARTA EN LA PÁGINA DEL FRENTE DONDE ESTA EL CUCHARON (mostrarlo) EN LOS EJERCICIOS QUE SIGUEN UDS. VAN A TENER QUE MARCAR EL DIBUJO QUE COMPLETA LA FRASE QUE YO DIGA. YO LES VOY A DECIR UNA FRASE PERO SIN TERMINAR Y UDS. DEBEN PENSAR EN EL DIBUJO QUE LA TERMINA Y LO MARCARAN, VEAMOS

Item N° 49 – MARQUEN EL DIBUJO QUE COMPLETA LO SIGUIENTE: EL GATO SE COME AL(usar tono de voz que indique que falta una palabra) NO DIGAN NADA EN VOZ ALTA.

Item N° 50 – EN LA LÍNEA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN EL DIBUJO QUE TERMINA LO QUE ESTOY DICRIENDO: CUANDO LLUEVE SE USA.....

Item N° 51 – SIGUIENDO CON LOS DIBUJOS DE ESTA OTRA LÍNEA (mostrarla) MARQUEN LO QUE TERMINA LA SIGUIENTE FRASE PARA COMPRAR DULCES SE NECESITA.....

Item N° 52 – EN LA ÚLTIMA FILA LA TAREA ES DIFERENTE. MARQUEN TODOS LOS DIBUJOS QUE MUESTRAN COSAS QUE SIRVEN PARA LA COCINA (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 53 – DEMOS VUELTA LA PÁGINA AQUÍ DONDE ESTA LA GUITARRA (mostrarla) MARQUEN EN LA PRIMERA FILA (mostrarla) TODO LO QUE SE USA PARA VESTIR (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 54 – EN LA FILA QUE SIGUE (mostrarla) TODO LO QUE SE USA PARA ESCRIBIR (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 55 – EN LA FILA QUE SIGUE (mostrarla) MARQUEN LO QUE SIRVE PARA ANDAR Y TIENE DOS RUEDAS (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 56 – EN LA ÚLTIMA FILA MARQUEN LO QUE SE USA PARA COMER (esperar que el 90% haya terminado).

Item N° 57 – PASANDO A LA PÁGINA SIGUIENTE DONDE HAY UN CONCEJO (mostrarla) MARQUEN EN LA PRIMERA FILA (mostrarla) EL DIBUJO QUE MEJOR TERMINA LO QUE VOY A DECIR: MANINAS TAN LENTO QUE PARECES.....

Item N° 58 – POR ÚLTIMO MARQUEN EL DIBUJO QUE TERMINA LO SIGUIENTE: ERES UN NIÑO TAN ESTUDIOSO QUE TIENES.....(esperar que el 90% haya terminado).

Anote la hora de término en la hoja de registro.