

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA “CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN”



TESIS DE GRADO

**“FOCALIZACIÓN DE LA ATENCIÓN MEDIANTE JUEGOS
PSICOMOTRICES EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “VICENTE TEJADA” DE LA CIUDAD DE EL ALTO”**

Postulante:

AMÉRICA WARA SORIA MALDONADO

Tutor:

MSc. ERICK MOSCOSO ZAMORA

La Paz – Bolivia

2018

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación tiene por objetivo mejorar la atención de los niños(as) preescolares mediante los juegos psicomotrices. Para el cual se obtuvo primero una evaluación de la focalización de la atención con una pre-prueba, dando altos niveles de problemas de atención y distracción y, para remediar los mismos se elaboró un programa de juegos psicomotrices, basados en el desarrollo de los movimientos gruesos y finos durante 9 sesiones. El estudio se realizó con 19 niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la unidad educativa "Vicente Tejada" de la ciudad de El Alto. Se trabajó con una muestra de niños(as) de 4 a 5 años, denominado grupo de control y experimental. Después de aplicarse el programa de juegos psicomotrices, se aplicó la postprueba de la Escala de Evaluación de la Atención, encontrándose que los déficits en la focalización de la atención se habían superado bastante. Los resultados de los juegos psicomotrices, permitieron encontrar un buen desarrollo de los movimientos gruesos y finos, particularmente del esquema corporal, el control corporal, la lateralidad, el equilibrio y la capacidad de discriminación visual y auditiva, entre otros. De dichos desarrollos uno de los hallazgos principales es que el niño(a) al dominar y controlar los movimientos de su cuerpo, puede transferir ese control a otros estímulos, como la atención al proceso de aprendizaje en el aula. Y a su vez, se comprobó que existe una relación significativa entre la variable psicomotricidad y la variable focalización de la atención, la misma que comprobó la hipótesis enunciada. En síntesis, el desarrollo de los movimientos gruesos y finos a través del juego ayudan a mejorar la focalización de la atención en los niños(as) del nivel inicial, el mismo que permitirá un mejor rendimiento del aprendizaje.

DEDICATORIA

A Dios, por darme el don de la vida.

A mis abuelos por su ejemplo y dedicación.

A mis padres por su inmenso amor y por enseñarme que con sacrificio se llega lejos.

*A Rodrigo, Emmanuel y Rafael por darme
los mejores años de mi vida.*

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a mi Tutor, MSc. Erick Moscoso Z., por su orientación y seguimiento constante a la presente investigación.

A mi padre Dr. Vitaliano Soria Phd., por su aporte académico, apoyo, y perseverancia, que dieron pie a la conclusión del trabajo.

A todos los docentes de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés, que me impartieron conocimientos valiosos que forjaron mi vida profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivo Específico	10
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	11
1.5. HIPÓTESIS.....	13
CAPÍTULO II. REFERENCIA TEÓRICA	14
2.1. DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE ESCOLAR.....	14
2.1.1 El niño en la etapa pre-escolar.....	14
2.1.2. Periodos de desarrollo pre-escolar.....	15
2.1.3. Características del desarrollo del niño de 3 a 6 años.....	16
A. Desarrollo físico.....	16
B. Desarrollo psicomotriz.....	17
C. Desarrollo lingüístico.....	18
D. Desarrollo cognitivo.....	19
E. Desarrollo afectivo social.....	20
2.1.4. Principales factores que intervienen en el desarrollo del niño.....	20
2.1.4.1. Factores internos y factores externos del desarrollo.....	20
2.2. PERSPECTIVA PEDAGÓGICA DEL ESTUDIO.....	22
2.3. LA ATENCIÓN.....	24
2.3.1. Definición de la atención.....	24
2.3.2. Factores determinantes de la atención.....	26
2.3.3. Tipos de atención.....	27
2.3.4. Problemas de atención.....	28

2.4. LA PSICOMOTRICIDAD.....	29
2.4.1. Concepto de psicomotricidad.....	29
2.4.2. Tipos de psicomotricidad.....	30
a. Motricidad gruesa.....	30
b. Motricidad fina.....	31
2.4.3. Elementos de la psicomotricidad.....	31
a. Esquema corporal.....	31
b. Lateralidad.....	32
c. Coordinación visomotriz.....	32
d. Tono muscular.....	33
e. Equilibrio.....	33
f. Postura.....	34
2.4.4. Desarrollo de habilidades motrices.....	34
2.4.5. Psicomotricidad como medio de aprendizaje.....	36
2.5. EL JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL.....	37
2.5.1. Concepto de juego.....	38
2.5.2. Tipos de juego en periodo pre escolar.....	38
2.5.3. El juego como instrumento de aprendizaje.....	41
2.6. MARCO LEGAL: NUEVA LEY DE LA EDUCACIÓN “AVELINO SIÑANI ELIZARDO PÉREZ” Y LA EDUCACIÓN INICIAL.....	43
2.6.1. Concepción de la Educación inicial en la Ley 070.....	43
2.6.2. Cambio de concepción de la Educación Pre-escolar (Ley 1565) en Educación inicial (Ley 070).....	44
2.6.3. Importancia del desarrollo psicomotriz en la Educación Inicial en Familia Comunitaria.....	45
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	47
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	48
3.4. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	49
3.4.1. Determinación y definición de variables.....	49

3.4.2. Operacionalización de variables.....	51
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	51
3.5.1. Población.....	51
3.5.2. Muestra.....	52
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	52
3.6.1. Técnicas.....	52
3.6.2. Instrumentos.....	53
3.6.2.1. Escala de Evaluación de la atención EFI (Escala de comportamiento infantil).....	54
3.6.2.2. Programa de juegos psicomotrices para focalizar la atención.....	56
3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	62
CAPITULO IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	63
4.1. RESULTADOS DE LA ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	63
4.1.1. Resultados de la Escala de la Atención pre y post-prueba (Antes y después de la aplicación del programa).....	63
4.2. RESULTADOS DE LAS 9 SESIONES DEL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LA FOCALIZACIÓN DE LA ATENCIÓN.....	79
4.3. RELACIÓN DE RESULTADOS DE LA ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN Y EL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES.....	85
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
5.1. CONCLUSIONES.....	89
5.2. RECOMENDACIONES.....	95

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

REFERENCIA ELECTRÓNICA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

PRUEBA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

Tabla Nº 1. Distracción sin explicación.....	63
Tabla Nº 2. Falla en hora de tareas.....	65
Tabla Nº 3. Llama la atención.....	66
Tabla Nº 4. Cambiar de sitio.....	67
Tabla Nº 5. Juega mucho, estudia poco.....	68
Tabla Nº 6. Olvida fácilmente lo que dijo.....	69
Tabla Nº 7. Impulsivo, actúa sin pensar.....	70
Tabla Nº 8. Problemas de escritura.....	71
Tabla Nº 9. Problemas de cálculo.....	72
Tabla Nº 10. Habla a destiempo.....	73
Tabla Nº 11. Dependientes en sus tareas.....	74
Tabla Nº 12. Aburren tareas escolares.....	75
Tabla Nº 13. Inquieto y nervioso.	76
Tabla Nº 14. Difícil involucrarse en aprender.....	77
Tabla Nº 15. Poco atento al profesor.....	78

JUEGOS PSICOMOTRICES

Tabla Nº 16. Imitación a los Espejos.....	79
Tabla Nº 17. Movimientos con música movida y lenta.....	80
Tabla Nº 18. Espacialidad adelante y atrás y lateralidad Izquierda y Derecha.....	80
Tabla Nº 19. Gateo.....	81
Tabla Nº 20. Salto en círculo de colores.....	81
Tabla Nº 21. Avión de ida y vuelta.....	82
Tabla Nº 22. Tragabolas.....	83
Tabla Nº 23. Costurado de vocales y figuras.....	83
Tabla Nº 24. Ensarte de bombillas.....	84
Tabla Nº 25. Correlación entre variables focalización de la atención y juegos Psicomotrices.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

Gráfico Nº 1. Distracción sin explicación.....	64
Gráfico Nº 2. Falla en horas de tarea.....	65
Gráfico Nº 3. Llama la atención.....	66
Gráfico Nº 4. Cambia de sitio.....	67
Gráfico Nº 5. Juega mucho, estudia poco.....	68
Gráfico Nº 6. Olvida fácilmente lo que dice.....	69
Gráfico Nº 7. Impulsivo, actúa sin pensar.....	70
Gráfico Nº 8. Problemas de escritura.....	71
Gráfico Nº 9. Problemas de cálculo.....	72
Gráfico Nº 10. Habla a destiempo.....	73
Gráfico Nº 11. Dependientes en sus tareas.....	74
Gráfico Nº 12. Le aburren tareas escolares.....	75
Gráfico Nº 13. Inquieto y nervioso.....	76
Gráfico Nº 14. Difícil involucrarse en aprender.....	77
Gráfico Nº 15. Poco atento al profesor(a).....	78

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro Nº 1. Desarrollo del Lenguaje del niño (3-6 años).....	18
Cuadro Nº 2. Esquema de diseño pre-experimental.....	48
Cuadro Nº 3. Plan Operativo General del Programa.....	59

INDICE DE ANEXOS

ANEXO Nº 1. Escala de evaluación de la atención

ANEXO Nº 2. Hoja de Registro individual de la Escala de Evaluación de la atención
(pre- prueba).

ANEXO Nº 3. Hoja de Registro individual de la Escala de Evaluación de la atención
(pos- prueba).

ANEXO Nº 4. Hoja de registro individual de cada sesión – Programa de juegos
Psicomotrices.

ANEXO Nº 5. Programa de Juegos Psicomotrices para mejorar la atención (9
sesiones).

ANEXO Nº 6. Desarrollo del Programa de Juegos Psicomotrices de las 9 sesiones.

ANEXO Nº 7. Sesiones del Programa de juegos Psicomotrices (9 sesiones).

INTRODUCCIÓN

El ingreso del niño a la educación inicial es una nueva fase de su vida; a partir de ello debe enfrentarse a estímulos nuevos provenientes del ambiente y con personas desconocidas; es una especie de separación con el cordón umbilical de la vida de hogar. Dentro de las aulas de una institución educativa, se pide al niño demostrar un comportamiento concentrado, que implica permanecer quieto, no hablar, no moverse sin pedir permiso de la profesora y, sobre todo poner atención a las actividades de aprendizaje; entonces la falta de control de la conducta resulta ser considerada como actos de indisciplina.

Para un niño que se inicia en nuevos aprendizajes es dificultoso cumplir con las expectativas de las profesoras, puesto que el mismo ambiente (aula y otros espacios) se encuentran llenos de estímulos distractores y la energía de su cuerpo hace que sus movimientos psicomotrices sean incontrolados creando un problema para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este descontrol de los movimientos corporales fue estudiado por pedagogos, puesto que el control está relacionado con los procesos de atención, los cuales, muchos maestros(as) no conocen.

Los problemas de aprendizaje en los niños(as), generalmente se dan, cuando no se han desarrollado dos facultades psicológicas, como la atención y la concentración, porque con estas facultades dispersas no es posible retener algún conocimiento; entonces surge la necesidad de ir focalizando la atención de manera apropiada mediante actividades organizadas (Torbet, 1985, p.p. 94-95), de forma que estas actividades lleven a cabo prácticas desde su propio cuerpo, y éste puede llegar ser una recurso fundamental para el desarrollo de la atención.

De ahí que el objetivo de la investigación formule, el mejorar la focalización de la atención con la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial en la unidad educativa "Vicente Tejada" de la ciudad de El Alto. Las experiencias con los juegos han señalado que constituyen estrategias para desarrollar la capacidad de psicomotricidad, y que con el control del

esquema corporal se ha mejorado la focalización de la atención en los niños(as), según estudios.

En los procesos de aprendizaje infantil es muy importante considerar la atención como una cualidad de la percepción, que su función es constituirse en un filtro de los estímulos ambientales, decidiendo cuáles son los estímulos más relevantes para asimilarlos por medio de la concentración, para un procesamiento más profundo en la conciencia. Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos del aprendizaje (Liublinskaia, 1987), siendo uno de ellos la atención.

El tema de la presente investigación es importante en la educación, porque uno de los problemas constantes en los niños que se inician en el aprendizaje de nuevos conocimientos, es la dispersión de la atención, siendo uno de los factores frecuentes la falta de atención en el niño(a) (Idem, 1987), es decir, que cuando a un niño dinámico se le pide prestar atención se está ocasionando que toda esa atención se dirija a esa inmovilidad que se le exige en la que se debe encontrar por varias horas, haciendo que la focalización de su atención se dirija a su cuerpo.

Con el fin de lograr la capacidad de control del cuerpo, que es un aspecto del esquema corporal de la psicomotricidad, se ha propuesto implementar un programa de juegos psicomotrices para la focalización de la atención. A través del desarrollo de la psicomotricidad se pretende que el niño de manera activa pueda focalizar su atención en una sola actividad durante cada sesión programada. El entrenamiento de los componentes de la psicomotricidad, permite evaluar los movimientos gruesos y finos en los niños(as) de educación inicial, permitiendo detectar que quienes no han desarrollado adecuadamente su psicomotricidad caen en distracciones, porque su atención está dirigida a los movimientos que le exige su cuerpo. Pero cuando logre el control de su cuerpo, entonces logrará focalizar su atención en otros estímulos, como los aprendizajes de la clase. Para este control, el juego resulta ser la estrategia más adecuada para el desarrollo de las capacidades psicomotrices.

Con el empleo de la actividad natural del juego se desarrollan los componentes de la psicomotricidad. Por la actividad que desarrolla el niño(a) en los juegos psicomotrices, la investigación se inscribe dentro del modelo de la pedagogía activa o la educación activa. Este modelo educativo se fundamenta en que el aprendizaje proviene de la acción o la manipulación de los objetos (De Zubiria, 1994, p. 73), puesto que la actividad concreta que se realiza hace consciente ciertos contenidos de la mente por encima de otros estímulos poco relevantes y el aprendizaje se facilita enormemente.

En el tipo de metodología, se empleó la investigación explicativa porque se buscó la relación causal entre dos variables, la psicomotricidad y la focalización de la atención. Su método fue experimental porque se manipuló la variable independiente, la psicomotricidad, y la variable dependiente, la focalización de la atención; el diseño fue pre-experimental porque se intervino en un solo grupo para la pre y post-prueba, de atención. El grupo fue el curso paralelo "B" de la primera sección de educación inicial que sirvió de muestra para el estudio con 19 niños(as) de ambos sexos, con quienes se hizo la experiencia del programa de los juegos. La investigación de campo para el registro de la observación de la atención en el curso se hizo en 2 semanas y, la aplicación de los juegos psicomotrices se hizo en el lapso de otras 2 semanas en el aula.

Por todo lo expuesto, y para una mejor comprensión del estudio, el desarrollo del informe final comprende cinco capítulos. En el Capítulo 1, se expone el planteamiento del problema, terminando con la pregunta central del estudio, luego se presenta el objetivo general y los específicos, la justificación y la hipótesis. En el capítulo 2, se presenta un marco de referencia teórica, en el cual se desarrollan las principales categorías relacionadas con el desarrollo del niño en el nivel pre-escolar, el desarrollo de la atención, de la psicomotricidad y el juego como estrategia de desarrollo de la psicomotricidad y la ley 070 ("Avelino Siñani y Elizardo Pérez"). En el Capítulo 3, se detallan los elementos que comprende la metodología del estudio,

iniciándose con la presentación del tipo de investigación explicativa, el método experimental y un diseño pre-experimental; también se detalla la muestra, que comprendió el curso paralelo “B” de la primera sección del nivel inicial. Después se presentó las variables para su operacionalización, y luego las técnicas e instrumentos, como la escala de evaluación de la atención y el programa de juegos psicomotrices para la recopilación de datos. En el capítulo 4, se presentan los resultados de la pre y post prueba de la escala de atención y de la aplicación del programa, terminando con el capítulo V, de conclusiones y recomendaciones. Al final se registra la bibliografía empleada y los anexos correspondientes.

CAPITULO I.

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la ciudad de El Alto se va generalizando la apertura a la educación inicial para los niños(as) en las unidades educativas públicas y en las privadas, pero son inscritos sin una estimulación previa de sus facultades cognitivas básicas para la educación formal; de ahí que muchos de los pre-escolares presentan problemas de aprendizaje generados por dificultades en la atención y la concentración de los niños(as) que se inician en aprendizajes básicos.

Los problemas de aprendizaje en los niños(as) generalmente se dan cuando no se han desarrollado dos facultades psicológicas, como la atención y la concentración, porque cuando ellas están dispersas no es posible retener algún conocimiento; entonces surge la necesidad de ir focalizando la atención de manera apropiada mediante actividades organizadas (Torbet, 1985, p.p. 94-95), de forma que las actividades en el aula se lleven a cabo desde el control de su propio cuerpo, previa preparación para él mismo, puede constituirse en un recurso fundamental para el desarrollo de la focalización de la atención.

En los procesos de aprendizaje es fundamental el desarrollo de la atención, puesto que la misma es la capacidad para centrarse de manera persistente en un estímulo o actividad concreta que el ser humano hace conscientes ciertos contenidos de su mente por encima de otros estímulos poco relevantes. Por eso, es importante considerar la atención en su función de constituirse en un filtro de los estímulos ambientales, decidiendo cuáles son los estímulos más relevantes para asimilarlos por medio de la concentración, para un procesamiento más profundo en la conciencia (Maceda, 1994). Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos del aprendizaje.

Sin embargo, en el proceso de atención es importante distinguir entre la focalización de la atención y la concentración; la primera es la capacidad que tiene nuestro cerebro para centrar nuestro foco atencional en un estímulo objetivo, independientemente del tiempo que dure dicha fijación; en cambio, la concentración es la capacidad que tiene una persona para centralizar su atención de forma mantenida y constante durante un tiempo prolongado.

Las maestras¹ de educación inicial en el aula cumplen la función de motivar y realizar la enseñanza con los recursos didácticos que disponen, como cuadros, materiales didácticos, el uso de la pizarra, entre otros, para fijar la atención, pero parten de la premisa de que los niños están preparados psíquicamente para prestar atención en su aprendizaje (que su facultad de concentración está desarrollada). Pero el niño, por el periodo de desarrollo tiene la necesidad de moverse y dispersar su atención, los cuales se constituyen en obstáculos para las actividades de la profesora. Al respecto Morente (1999, citado en Palacios y otros, 1999, p.39) menciona “que la escolaridad es un cambio importante para el niño y, antes de hacer una actividad, se debe dar un tiempo para que se adapte a su nueva situación (...) y para la mayoría de los niños(as) del primer grado representa un desafío prestar atención”

En la actualidad, los maestros cumplen un rol de mediadores para propiciar la adquisición de nuevos aprendizajes y potenciar el desarrollo, crear condiciones para que descubran, exploren, manipulen el medio; atender a sus requerimientos cuando sea necesario, además propiciar que el niño incorpore y relacione los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos.

Los estudios sobre la psicomotricidad encontraron que existe una íntima vinculación entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las primeras etapas de la vida. La actividad psicomotriz permite que el niño descubra su mente a los demás y así mismo, a través del movimiento y la acción de

¹ En la educación inicial solo trabajan profesoras, y no varones profesores, por los objetivos del nivel y por la población infantil a quienes imparten los primeros aprendizajes.

su cuerpo. Al respecto Piaget (1974) sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta; en ese sentido, el cuerpo se constituye en un instrumento importante para el aprendizaje del niño(a), porque está vinculado con el área cognitiva y llega a convertirse en una herramienta para focalizar la atención de los niños(as) en edad escolar.

Por eso, “un retraso en cualquiera de las áreas psicomotrices puede repercutir negativamente en los resultados del aprendizaje escolar, puesto que la psicomotricidad permite al niño estar en una situación de creatividad y expresión a través del movimiento, liberando impulsos y motivaciones, descubriendo y relacionándose frente a toda situación que se le presente” (Liublinskia, 1987, p. 57); y en el futuro podrá focalizar su atención con facilidad a las indicaciones de su maestra en su aprendizaje en el aula.

El desarrollo de la psicomotricidad permite controlar los movimientos del niño(a) y una de las estrategias para controlar las actividades del cuerpo en los niños(as) es el juego, con él, se influye directamente en su desarrollo psicomotor y el descubrimiento de su mundo; además fortifica y ejercita las funciones psíquicas, como la atención. Por eso, “el juego durante el proceso enseñanza–aprendizaje se constituye en un factor de desarrollo cognitivo del niño” (Tineo, 2006, p. 16); es decir, es posible la focalización de la atención mediante el control de la psicomotricidad.

Por la importancia puesta en las actividades del juego para el desarrollo de la psicomotricidad para focalizar la atención, la investigación está dentro del modelo pedagógico activo, cuyo antecedente es la escuela activa y también se halla en el modelo educativo humanista, en el que el maestro(a) incentiva y mantiene un clima de interés del aula y usa diversas estrategias y recursos en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños(as). De ahí que el modelo pedagógico activo o la educación activista considera que el aprendizaje proviene de la acción o la manipulación de los objetos; ya entre sus teóricos, el belga Decroly sostenía que: “se aprende haciendo”, en consecuencia la escuela debe crear las condiciones para facilitar la manipulación

y experimentación por parte de los estudiantes (De Zubiria, 1994, p. 73) y posteriormente dentro los nuevos modelos educativos contemporáneos, el constructivismo tomaría muchos de los principios de la escuela activa, en el sentido de que los niños(as) construyen sus conocimientos.

Por estos antecedentes pedagógicos, la activación o el desarrollo de la psicomotricidad crea las condiciones para un mejor proceso del aprendizaje de los niños(as) que se preparan para la escuela. En esa visión pedagógica se considera necesario que el niño pase por un proceso de evaluación de la psicomotricidad de manera que permita detectar si el niño organiza o no adecuadamente su actividad psicomotriz, determinando que éste no sea un factor que dificulte la focalización de la atención.

Es necesario hacer notar que la focalización de la atención en los niños(as) es un proceso gradual que deberá ser enfocado a partir de una actividad en la que participe gustoso, sin necesidad de presiones, como es el juego para superar el problema de la atención tan frecuente en el aula de educación inicial.

Al respecto Torbet (1985) sostiene que si un niño muestra ser distraído e inquieto es porque toda su atención está focalizada en su propio cuerpo, de ahí que se mueve con frecuencia tomando decisiones propias mostrando ser muy independientes. Menciona también que una de las estrategias más precisas; para que el niño que ingresa a la edad escolar focalice su atención, es que la misma sea dirigida a través de su propio cuerpo; es decir, mediante el manejo de su cuerpo, como desarrollo psicomotriz, podrá focalizar su atención como actividad cognoscitiva necesaria para el aprendizaje.

Siendo que la forma espontánea de actividad esencial de un niño(a) es el juego, este se empleó como una estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de psicomotricidad; incorporando en el presente estudio dicha estrategia como base para plantear un programa de juegos psicomotrices, con el objetivo de focalizar la

atención del niño(a) a través del control de su cuerpo. De esta manera, el desarrollo y control de su psicomotricidad permitirá focalizar la atención del niño(a), puesto que según Piaget (1974) el desarrollo de las capacidades psicomotrices despierta el desarrollo del pensamiento, y para el control de la atención se requiere el desarrollo de la percepción que está muy ligada con la comprensión. Por eso, con la propuesta de programa para focalizar la atención mediante juegos psicomotrices, se pretende que el niño(a) de manera activa, mediante su esquema corporal, pueda concentrarse en una sola actividad, con las que focalizará gradualmente su atención.

El programa está dividido en dos fases: la primera implica una evaluación en tiempo, espacio, lateralidad y equilibrio (Psicomotricidad gruesa) y, la segunda fase implicará una evaluación de la tonicidad muscular y coordinación óculo-manual (Psicomotricidad fina). Y para su aplicación se programaron nueve sesiones; cada sesión cuenta con un tipo de juego de actividad psicomotriz para adquirir focalizaciones de la atención.

Por tanto, la presente investigación se efectuó con la primera sección de educación inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto, en la cual se busca responder al problema planteado, logrando que el niño(a) focalice su atención a través de juegos psicomotores que implican el desarrollo de movimientos gruesos y finos, los mismos que serán realizados de manera voluntaria, hasta lograr que el niño(a) vaya focalizando su atención en su cuerpo. En este sentido, el fin del desarrollo psicomotriz es conseguir el dominio y control del propio cuerpo hasta lograr la focalización de la atención; entonces cuando la profesora le pida al niño que atienda en su aprendizaje, primero controlará su cuerpo para luego controlar su atención en el aprendizaje en el aula.

Con todos los antecedentes mencionados en el planteamiento del problema se formulará la pregunta de investigación a continuación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Se podrá mejorar la focalización de la atención con el programa de juegos psicomotrices en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” en la ciudad de El Alto?

De la pregunta central provienen las preguntas específicas, como las siguientes:

- a. ¿Cuál será la capacidad de atención que tienen los niños(as) de la primera sección del nivel inicial antes y después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices?
- b. ¿Cuál será el desarrollo psicomotriz con la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as)?
- c. ¿Cuál será la relación entre el desarrollo de la psicomotricidad y la focalización de la atención en los niños(as)?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Objetivo General.

Mejorar la focalización de la atención con la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” en la ciudad de El Alto.

1.3.2. Objetivos Específicos.

- Determinar la capacidad de atención antes y después de la aplicación del programa de juego psicomotrices en los niños(as).
- Desarrollar la psicomotricidad con la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as) para focalizar la atención.
- Establecer la relación entre la psicomotricidad y la focalización de la atención en los niños(as).del nivel inicial.

1.4. JUSTIFICACIÓN.

En el nivel pre inicial, los niños(as) presentan por naturaleza un comportamiento dinámico, puesto que ellos no están quietos, juegan, hablan, ríen, caminan; pero en ciertos momentos deben permanecer quietos dentro el aula, y sobre todo deben prestar mucha atención a la maestra. La exigencia de pasividad hace que el niño(a) se distraiga con facilidad ante otros estímulos o se concentre más en los movimientos de su cuerpo, haciendo que los mismos sean explosivos e inquietos, puesto que su atención se focaliza en su cuerpo. De ahí que Liublinskaia (1987) explica que existen muchas causas de dispersión de la atención, una de ellas y la más frecuente es la falta de pasividad en el niño.

Ante el problema de la atención debido al descontrol de la psicomotricidad, los profesores previamente al avance del plan de clase deberían considerar la oportunidad de realizar una evaluación de la psicomotricidad de los niños(as) del curso, y según la evaluación del grado de desarrollo de los componentes de la psicomotricidad, tomarían algunas iniciativas para desarrollarlos; caso contrario la falta de dominio de sus movimientos constituirá un factor que dificulte la focalización de la atención en clases.

Por otro lado, las maestras observan que al comienzo del año los niños(as) de primer año del nivel inicial se muestran inquietos y juguetones creando indisciplina. Los resultados del estudio muestran la necesidad de desarrollar la psicomotricidad, con la cual se puede lograr la voluntariedad de la atención; que partiendo del control de su esquema corporal (imagen mental de las partes de su propio cuerpo y de las posibilidades y limitaciones de sus movimientos) en el futuro podrá desplazar voluntariamente su atención de un objeto a otro; y en el aula pasar del control del cuerpo a la atención de la enseñanza de la profesora.

En la investigación, para desarrollar la psicomotricidad, se tomó el juego como una actividad que a todos los infantes les agrada; el juego tomado una actividad de

desarrollo psicomotriz, también se constituye en una estrategia de aprendizaje; al respecto Moreno (2002) manifiesta: “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (pág. 82). Esta inquietud del autor muestra que en la educación inicial, las profesoras solo lo toman como el momento o espacio de diversión, sin programarlo para la construcción de aprendizajes. En esta perspectiva se toma el juego como una estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad a través de un programa de juegos psicomotrices para mejorar la focalización de la atención, y como consecuencia se mejorará el aprendizaje y el rendimiento psico-pedagógico de los niños(as).

La aplicación del programa de desarrollo de la psicomotricidad a través del juego, permitirá alcanzar uno de los objetivos de la educación inicial, que es lograr que la psicomotricidad se constituya en la principal herramienta que organiza mentalmente el mundo exterior y sus relaciones con él y, de esa manera, las actividades psicomotoras se encaminarán a conseguir la activación cognitiva mediante la focalización de la atención. Con las actividades psicomotoras del programa los beneficiados serán los niños(as) que adquirirán nociones espaciales, temporales, de lateralidad, relativas a su cuerpo y a los objetos de su entorno, con cuyo dominio elevará la capacidad de atención para facilitar la adquisición de nuevos aprendizajes en el aula.

Los resultados de la investigación, a su vez, beneficiarán a los niños(as) de la muestra, sino también de la otra sección, a las profesoras e incluso a los padres de familia, quienes podrían emplear el programa. Los niños(as) al lograr organizar sus actividades mediante el control de su propio cuerpo, éste se constituirá en un instrumento fundamental para la atención, puesto que la distracción se explica por un exceso de exigencia de concentración en un contenido determinado de aprendizaje, el cual le genera una tensión acumulada que obstaculiza su atención; pero con el desarrollo de la psicomotricidad se descarga esa tensión, y el niño(a) comienza a organizar sus actividades que le permitirán resolver los problemas de aprendizaje, ya

sea incrementando la voluntad de realizar y focalizando la atención, además fortalecerá sus disposiciones de interrelación con el entorno de la clase.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

El programa de juegos psicomotrices mejora la focalización de la atención en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la Unidad Educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto.

CAPITULO II.

REFERENCIA TEÓRICA.

2.1. DESARROLLO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR

La investigación acerca del desarrollo del niño se da en diferentes etapas de su vida, es decir, desde su desarrollo pre natal hasta su vida adulta. En la presente investigación el sujeto es el niño y niña en la etapa pre-escolar; siendo la característica de este periodo un preámbulo pedagógico para la educación escolar, para la educación infantil se requiere considerar su desarrollo integral, es decir, cognitivo, social, emocional y moral en los distintos periodos de su desarrollo. El periodo a considerarse es entre los 3 a 6 años de edad, son años que comprende la educación pre-escolar, en cuanto a sus características del desarrollo psicológico y pedagógico.

2.1.1. El niño en la etapa pre-escolar.

El niño(a) desde que es concebido hasta la edad adulta es un ser destinado a crecer y desarrollarse física, intelectual, afectiva, social y moralmente. En este desarrollo el niño(a) va madurando a través del crecimiento y del desarrollo de las facultades psíquicas básicas. El desarrollo humano fue clasificado en etapas evolutivas, y a la pre-escolar le corresponde las edades de 3 a 6 años². Este periodo es el que interesa en la presente investigación.

La etapa pre-escolar se conoce también como niñez temprana³, en el cual se dan cambios muy importantes que le ayudan a adaptarse físicamente, a tener una mayor competencia cognoscitiva y una relación social más compleja. El ingreso en la vida pre-escolar marca la experiencia personal y el desarrollo de los niños entre 3 y 6 años. Ya a partir de los 3 años el niño sale casi por primera vez del entorno doméstico y familiar para iniciar su etapa pre escolar. Para afrontar ese importante cambio necesita tomar conciencia de sí mismo, y esto le dará seguridad y una autoestima para enfrentar este nuevo desafío, tanto social como intelectualmente.

² Papalia, D. Wndkos, S y Duskin, R. (2004). Desarrollo humano. México. p.12

³ Idem, p.13

Desde el punto de vista psicológico la edad pre-escolar es muy importante, puesto que los autores del estudio de la niñez señalan que "el niño que ha adquirido en el curso de los cinco o seis años de su vida, todas las principales experiencias que determinan su personalidad psíquica, en el resto de los años no hará más que repetir, perfeccionar, aplicar y utilizar lo que ya había recogido previamente en el campo de sus experiencias personales en la etapa anterior" (Bosch, 1978, p. 8). La misma que es corroborada por la Comisión Pre-escolar del Séptimo Congreso de la Oficina Internacional Católica de la infancia (Lisboa, 1959), en cuya conclusión señala: "El desenvolvimiento total del hombre se determina fundamentalmente en los seis primeros años de su vida" (Citado por Bosch, 1978) reflejando que el desarrollo infantil y la educación pre-escolar son muy importantes para los desarrollos posteriores.

2.1.2 Periodos de desarrollo pre-escolar

Los periodos pre-escolares constituyen la infancia de manera general. Este periodo de desarrollo abarca desde el nacimiento hasta los seis años e incluye cambios a nivel físico y psicológico y en ella se distingue la niñez temprana.

Según los especialistas la pre-escolaridad es un periodo fundamental en el desarrollo de la infancia, y por su importancia es necesario analizarlo en sus dos periodos clásicos de desarrollo: a) Primera infancia y b) Segunda infancia (Palau, 2001).

a) Primera Infancia. Esta etapa comprende desde el nacimiento hasta los dos años (0-2 años); en esta etapa lo más importante es el crecimiento biológico y el desarrollo de las capacidades psicomotoras, siendo éste último muy importante en el desarrollo de la vida psíquica.

b) Segunda infancia. Comprende los tres a los seis años (3-6 años); son las edades en las que se caracteriza el desarrollo de la vida psíquica en cuanto a sus funciones básicas: Afectivo, social, intelectual y el lenguaje; es decir, se observan los logros cognitivos como la destreza de la representación simbólica, desarrollo de la capacidad de comunicación, la adquisición de habilidades psicomotrices y numéricas.

Por la índole del estudio que se realiza, interesa la segunda infancia para la etapa pre-escolar, porque está relacionada con la estimulación de las capacidades psicopedagógicas que se desarrollarán en la educación inicial.

En el sistema educativo boliviano actual, el nivel inicial comprende: La educación familiar y comunitaria y la educación preparatoria cuya atención depende del hogar y la misma comunidad en la que vive la familia, y a su vez, es atendida por las instituciones privadas con los jardines infantiles. La educación preparatoria para la iniciación escolar, que comprende la primera y segunda sección del nivel inicial, es decir, el pre-kínder y el kínder de antes. El presente estudio comprende la primera sección con niños de edades de 4 a 5 años (Ministerio de Educación y Cultura, 2010).

2.1.3 Características del desarrollo del niño de 3 a 6 años

Muchos rasgos de estas características los encontramos en muchos autores de la psicología del desarrollo o evolutivo; a continuación se presentan características (Hurlock, 1979. p.p. 128-130) siguientes:

A. Desarrollo físico

El niño crece más aceleradamente durante los tres primeros años; pero entre los tres y los seis años los niños se tornan en más delgada y atlética. Por ejemplo, la barriga típica de los tres años se reduce, mientras que el tronco, los brazos y las piernas se alargan; la cabeza es todavía aun grande pero las demás partes del cuerpo están alcanzando el tamaño adecuado y las proporciones del cuerpo lentamente se van pareciendo a la de los adultos.

En el cuerpo de los niños el crecimiento muscular y el esqueleto progresa volviéndose más fuertes. Los cartílagos se vuelven óseos más rápidamente y los huesos se endurecen, dando a los niños una contextura más firme. Estos cambios permiten a los niños desarrollar destrezas motrices de los músculos gruesos y finos.

En cuanto al dinamismo corporal y los sentidos progresa mucho en coordinación y desarrollo muscular. Durante este período de 3 a 6 años, conocido también como

segunda infancia, los niños son más fuertes después de haber pasado por el período de mucho cuidado de la primera infancia.

B. Desarrollo psicomotriz

Motricidad gruesa. A los 3 años, el infante por puede caminar en línea recta; a los 4 años puede caminar en un círculo en forma y a los 5 años logra correr al igual que los adultos rápidamente y con equilibrio. Particularmente los mayores logros están en el progreso en la destreza de los músculos gruesos y finos.

Los progresos en los músculos del niño(a) se manifiestan en la habilidad de lanzamiento; por ejemplo a los 3 años puede lanzar cosas sin perder el equilibrio hacia su meta, aunque no siempre se logra. A los 4 años puede jugar a introducir aros en una estaca a cierta distancia y, a los 5 años, mantiene la estabilidad después del lanzamiento algún objeto.

El desarrollo de los huesos que son más fuertes, los músculos más vigorosos y la cavidad de los pulmones es mayor, por ello, la destreza motriz de la primera infancia fue superada en sus reflejos iniciales para establecer las bases para la práctica del deporte, el baile y otras actividades recreativas de movimiento.

Motricidad fina. Los niños de 3 años realizan avances significativos en la coordinación de los ojos y las manos, y de los músculos finos. Por ejemplo, pueden vestirse solos, abotonarse y desabotonarse sus prendas personales.

A los 3 años, aparece la etapa de la motricidad fina, como el salto, el mantenerse en equilibrio, lanzar el balón, trazar líneas, caminar de puntillas (Palau, 2001, p. 38) y, en lo pedagógico puede dibujar diagramas con formas básicas, hacer los círculos, cuadrados o rectángulos, triángulos cruces, equis y formas sorprendentes. Una vez que alcanzan esta etapa, los niños pueden orientarse hacia la etapa del diseño, en la cual mezclan dos formas básicas en un patrón complejo.

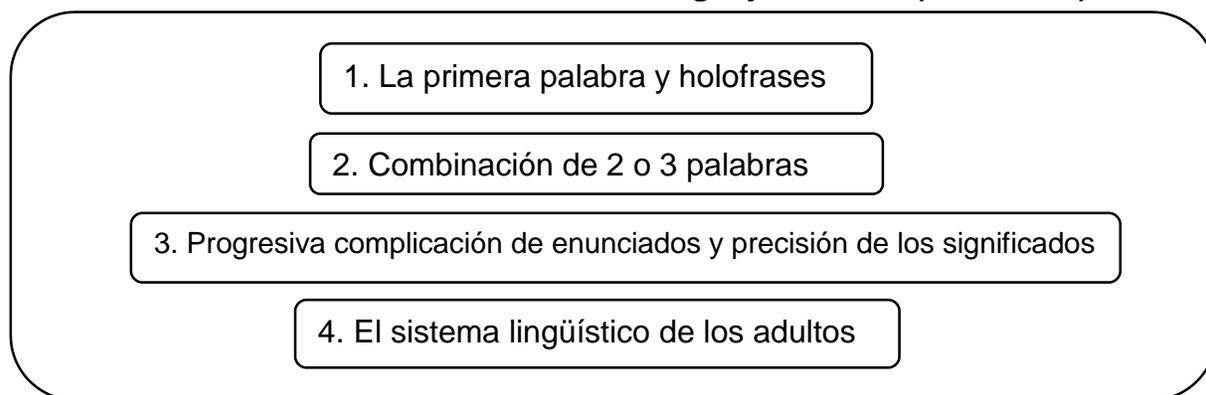
A los 4 años, el niño puede cortar con tijeras a lo largo de una línea, dibujar a una persona, hacer diseños, garabatear y plegar un papel en forma de un triángulo. A los

5 años, el niño puede ensartar objetos en un hilo, bastante bien; controlar el manejo del lápiz, copiar figuras simples, como el cuadrado, el círculo y mostrar su habilidad de usar una de las manos con frecuencia (Idem, p. 38).

C. Desarrollo lingüístico.

Es importante señalar que el proceso de adquisición del sistema lingüístico va del balbuceo hasta el sistema lingüístico (Sánchez, 1997). Para la comprensión de dicho proceso se presentan en el siguiente cuadro:

Cuadro Nº 1. Desarrollo del Lenguaje del niño (3 a 6 años)



Fuente: En desarrollo y adquisición del lenguaje. Sánchez. 1997.p.140

En nuestro estudio iniciamos con los 3 años, edad en la cual el lenguaje que emplea el niño tiene relación con la lengua materna; y habla constantemente y tiene un comentario para todo el círculo familiar. Ya puede dar y seguir órdenes sencillas y nombrar cosas de su alrededor, objetos, animales, partes del cuerpo y personas de su entorno. Usa plurales y el tiempo pasado, como también los pronombres correctamente.

La conversación con los demás, alrededor de los 3 años, la pronunciación y la gramática mejoran lentamente, puesto que la conversación entre pares tiende a ser entendible entre ellos. Además el uso del lenguaje se incrementa como instrumento de control, de ahí la necesidad de que el niño(a) hable con claridad y ponga atención en la comunicación para evitar malos entendidos (Sánchez, 1997).

A los 4 años el niño es capaz de cambiar la conversación de acuerdo con el conocimiento del oyente y entablar una conversación con otros. A los 5 años el niño tiene un buen control de los elementos de la conversación y su comunicación es fluida y comprensible por los demás.

Entre 4 y 5 años utiliza más verbos que sustantivos en las oraciones que expresa; dichas oraciones tienen un promedio de cuatro a cinco palabras y puede manejar preposiciones como, *encima, debajo, en, sobre y detrás*.

Entre los 5 y 6 de edad, el niño inicia el empleo de oraciones de seis a ocho palabras. Puede definir palabras sencilla en su conversación cotidiana, utiliza más conjunciones, preposiciones y artículos; y su conversación se torna en gramatical aunque todavía algunas palabras no los pronuncian correctamente, teniendo que ser corregidas constantemente por sus padres.

D. Desarrollo cognitivo

Durante los 5 años el reconocimiento de los niños ha mejorado en forma considerable desde la primera infancia. Dicho reconocimiento se mide mostrándole a un niño un número de objetos, los guarda y después muestra objetos nuevos, junto con otros conocidos. El niño debe reconocer los nuevos y los antiguos objetos como una actividad que muestra el recuerdo o la memoria, que se desarrollará aceleradamente (Bosch, 1979).

Para Piaget (En Craig, 1997, p.p. 51-52) el periodo pre-operacional comprende de 2 a 6 años. Dividido en dos sub etapas:

- 2 - 4 años: periodo pre conceptual
- 4 -6 años: periodo intuitivo

En el periodo intuitivo se da el comienzo de la formación de conceptos, los cuales están limitados a su experiencia inmediata personal (egocentrismo). Además se valen de símbolos básicos para comunicarse con su ambiente, sus padres y los miembros de la familia.

Para la presente investigación interesa el pensamiento intuitivo, como una inteligencia práctica, porque corresponde a la educación inicial, particularmente a la primera sección (pre-kinder).

E. Desarrollo afectivo-social

Para el desarrollo afectivo, se debe crear un clima cálido y seguro para compartir con su madre que es una de las primeras figuras afectivas⁴ y, a su vez, le da seguridad para adaptarse a las normas de la familia y la comunidad, posteriormente, el niño a medida que va creciendo irá desplazando el amor y afecto por los padres hacia otras figuras cercanas u objetos que manipula, como los peluches.

El desarrollo social se ve acelerado positivamente por la familia, por la escuela y por la relación con sus iguales. De acuerdo al carácter de los padres (autoritarios, permisivos, democráticos) así serán los niños por imitación. En cuanto a la educación, es necesaria establecer una relación estrecha entre la familia y la escuela para que existan actividades de colaboración en el aprendizaje de niños y niñas.

2.1.4. Principales factores que intervienen en el desarrollo del niño (a)

2.1.4.1. Factores externos y factores internos del desarrollo

En el desarrollo del niño influyen muchos factores, como los internos o externos. Sin embargo, antes de considerar dichos factores, es importante conocer las características básicas del desarrollo humano, de las cuales participa el desarrollo del niño(a) como una etapa al igual que las otras etapas evolutivas.

Las características básicas del desarrollo humano, resumidamente (Hurlock, 1979, p.p. 13-16) son los siguientes:

- Patrón secuenciado de conductas en orden de desarrollo (gatear, de pie, caminar, etc.)

⁴ Papalia, D., Wendkos, S y Duskin, R. (2001). "Desarrollo Humano", Editorial INNI LTDA. Santa fe de Bogotá, Colombia.

- Va de capacidades más generales a otras más específicas.
- Es un proceso continuo ya que va desde el nacimiento hasta la muerte.
- El proceso no es uniforme para cada área, ni para cada rasgo dentro de cada área.
- Se da una correlación entre el desarrollo físico y el mental.
- Aunque todos seguimos un mismo patrón de desarrollo, cada uno tiene su propio ritmo.

Como se pudo observar en las características básicas del desarrollo, se percibe que el mismo es un proceso discontinuo dividido en etapas, fases, períodos, aunque unos con características comunes, pero cada etapa tiene unos rasgos dominantes que les son característicos. En cuanto a la capacidad de aprender, los nuevos aprendizajes descansan sobre la base de la etapa anterior; dichos aprendizajes suelen ser óptimos en los llamados “períodos críticos”.

En el desarrollo del niño(a) los “periodos críticos” (Papalia, Wendkos y Duskin, 2004, p.19) son las *etapas y momentos más significativos del desarrollo del niño*, los cuales son aquellos lapsos de tiempo en los que se dan las máximas capacidades de desarrollo (sensoriales, motoras, motivacionales y psicológicas), los cuales pueden ser aprovechados para realizar los aprendizajes máximos y oportunos.

Consideradas las características básicas del desarrollo humano, de manera general, existen factores principales que participan en todos los procesos del desarrollo evolutivo de los niños(as), los cuales son: los factores internos y los externos:

A. Factores internos.

Están relacionados con las potencialidades biológicas, como el potencial genético o la carga hereditaria del niño y la maduración del sistema nervioso, en otras palabras se refieren a la herencia genética y la maduración orgánica (Idem, 2004, p.p. 30-31).

Estos factores son los originados dentro del organismo de cada individuo. Constituyen la herencia genética, el desarrollo orgánico (nutrición equilibrada y crecimiento físico) y la

maduración del sistema nervioso. Y en el desarrollo de este factor juega un papel importante la alimentación; así para el funcionamiento óptimo del cerebro y el organismo, requieren de una serie de sustancias adquiridas mediante una nutrición adecuada. Además son los primeros factores para que se produzca el desarrollo psicológico.

B. Factores externos

Son aquellos factores que provienen de los ambientes externos, también llamados factores ambientales, en los cuales el ser humano se desarrolla física, psíquica y socialmente, en un ambiente que comprende todo lo que le rodea.

Existe, un ambiente natural, determinado por el medio geográfico, las fuerzas de la naturaleza, clima, fauna, flora; además existe un ambiente social, constituido por la familia, la escuela y la sociedad misma; y un ambiente cultural, integrado por todas las manifestaciones creadas por el ser humano.

En realidad el desarrollo humano tienen una relación íntima entre ambos factores, “propugnada por la *corriente interaccionista o constructivista del desarrollo humano*” (Craig, 1997, p. 9) cuyos máximos representantes son Piaget y Vigotsky, quienes consideran que el niño va constituyendo sus conocimientos y estructuras mentales en el intercambio en la interacción de factores internos y externos.

2.2. PERSPECTIVA PEDAGÓGICA DEL ESTUDIO

La presente investigación toma un enfoque de la Pedagogía Activa por basarse en sus procesos de aprendizaje en la actividad y en uso del juego en la educación de los niños(as). Antes de desarrollar su contenido se darán algunos antecedentes.

Los precedentes de la pedagogía activa están en la escuela nueva que se originó a fines del siglo XIX y principios del siglo XX. La escuela nueva nace como una confrontación teórica y práctica en la crítica de la “escuela tradicional” (pedagogía tradicional); nace en Europa como una nueva alternativa pedagógica con una tendencia reformista en la que se unen voluntades y esfuerzos entre profesores y padres de familia.

La pedagogía activa permite establecer una organización docente dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos, más al contrario utilizando una didáctica de respuesta a las necesidades internas, que enseña entre otras cosas, a vencer de manera consciente las dificultades. Esta pedagogía provoca un movimiento de reacción y descubrimiento, ya que en la misma el profesor facilita la actividad, observa y despierta el interés, mediante la utilización de métodos activos; del cual resulta que el alumno es un sujeto activo y el profesor es un facilitador del proceso de aprendizaje.

Resumidamente entre los aspectos positivos y negativos de la pedagogía activa (Heredia, 1999, pp.28-31), se mencionan los siguientes:

- Aspectos positivos:

- La utilización de métodos activos y técnicos grupales.
- Vinculación de la enseñanza con la vida, con la práctica
- La variedad en la utilización de estilos de enseñanza
- El énfasis de los aspectos motivaciones de la enseñanza

- Aspectos negativos:

- La necesidad de un personal altamente calificado
- Problemas con la orientación y control de las acciones
- Predominio de la espontaneidad.

Entre los principales representantes de la pedagogía activa se encuentran: William James, Jhon Dewey, William Kilpatrick, George Herschensteiner, María Montessori, Ovide Decroly, entre otros.

Por el carácter de la presente investigación, tiene una mención particular dentro la pedagogía activa, con la pedagogía de Montessori, que se caracteriza por su método de enseñanza, que fue uno de los primeros métodos activos. Está fundado principalmente en las actividades motrices y sensoriales, y se aplican sobre todo a la edad preescolar, aunque fue extendido a la segunda infancia. Su método surgió de la

educación de los niños anormales y se aplicó en la “casa de los niños” (Roma, 1907) donde Montessori aplicó los métodos activos, cuya difusión alcanzó en el mundo.

El fundamento de su método señala que los niños asimilan todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea (Zuretti, 2003).

El Método Montessori, es considerado como una vía para la educación para la vida (Luzuriaga, 1971, p.175) y, para el cual desarrolla los siguientes aspectos:

- Ayuda al desarrollo natural del ser humano.
- Estimula al niño a formar su carácter y manifestar su personalidad, brindándole seguridad y respeto.
- Favorece en el niño la responsabilidad y el desarrollo de la autodisciplina, ayudándolo a que conquiste su independencia y libertad.
- Desarrolla en el niño la capacidad de participación para que sea aceptado.

En la pedagogía de Montessori se advierte la importancia de acción lúdica como una característica insustituible del proceso de aproximación al conocimiento en esta etapa de la vida infantil. Por lúdica se entiende todo tipo de juegos y manifestaciones artísticas debidamente intencionadas para los niños pre-escolares y que a través del juego, del objeto concreto, del movimiento, es como se llega a los inicios de la inteligencia. En la actualidad dentro los nuevos modelos educativos, los principios de la escuela activa los tomaría el constructivismo, particularmente con Piaget (1974) que asocia las fases del pensamiento evolutivo con las estructuras del juego.

2.3. LA ATENCIÓN

2.3.1. Definición de la atención.

La teoría cognitiva considera la atención como un filtro en el cuál los estímulos del ambiente pasan por este proceso de selección, antes de que entre a la memoria ⁵. Y

⁵ Se define como el nivel de receptividad y responsividad que el sistema nervioso posee en un determinado momento ante los estímulos ambientales. En Howard W. (1998). Diccionario de Psicología. Ed. 5, México-Mc GRAW-HILL

la mayoría de los autores lo consideran como proceso selectivo. Para comprender el proceso cognitivo de la atención se considera necesario mencionar el proceso de la información, ya que dentro de éste, la atención juega un papel fundamental.

Broadbent (1956) plantea un postulado sobre el proceso de la información, donde explica que la información del ambiente es captada primero por los *cinco sentidos* del ser humano (oído, vista, olfato, gusto y tacto), pasando a *la memoria a corto plazo* llamado también *memoria sensorial*, donde se concentran muchos estímulos; los mismos que son seleccionados por el filtro de la información llamado *atención*; de no contar con este filtro nos encontraríamos sumergidos en mucha información que daría como resultado una confusión por lo que no habría respuesta específica.

En un inicio la atención es involuntaria, pero cuando nos encontramos con un estímulo interno que la dirige se convierte en voluntaria, pasando la información por el canal de capacidad limitada conocida también como *memoria operativa*, la cual es el espacio donde la información se procesa conscientemente o bajo el control voluntario que tienen una capacidad limitada pudiendo procesar solo 2 a 3 tipos de información como máximo. Posteriormente la información pasa a la memoria de largo plazo que permite que la información se almacene donde se puede elaborar y procesar la respuesta al ambiente, llevando la información al caudal de entrada y a los efectores que son los músculos que se mueven para realizar el acto (Broadbent, 1956).

Para una mejor comprensión de la atención se presenta variadas definiciones de los distintos autores:

Luria (1986) define la atención como “un proceso selectivo de la información necesaria, para la consolidación de programas de elección y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos” (pág. 27). Se sostiene que ese proceso es un factor determinante por los estímulos externos en relación a los factores concernientes al propio sujeto. El niño que inicia la escolaridad es eje de

distintos estímulos externos en el cuál el proceso selectivo debe estar bien focalizado hacía un objeto.

Para Muñoz (1987) la atención "es un proceso que acompaña unas veces y otras a las funciones básicas, es un estado psíquico de personalidad que se expresa en la concentración sobre algo y pone de manifiesto la actitud del sujeto hacía el objeto" (pág. 38). Y sostiene que es una de las funciones psíquicas que permita que el sujeto responda apropiadamente ante un estímulo.

Según Martínez (2000) la atención es "el proceso selectivo de la información, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos es lo que generalmente denominamos atención" (pág. 76). Por tanto, la atención se manifiesta tanto en nuestra percepción como en los procesos motores y en el pensamiento. De no existir dicha selectividad la cantidad de información sin opciones sería tan grande y desordenada que ninguna actividad devendría.

En síntesis la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña el procesamiento cognitivo, además se encarga de filtrar la información, participando y facilitando el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo su control.

2.3.2. Factores determinantes de la atención

Se entiende por factores determinantes de la atención aquellas variables o situaciones que influyen directamente sobre el buen o mal funcionamiento de los mecanismos atencionales. Son numerosos los autores que consideran los factores determinantes, pero se verá el de Becerra (1999, p.p. 58-59) siendo uno de los más descriptivos:

a. Características de los estímulos del medio ambiente.

- *Intensidad* del estímulo. Cuando los estímulos son muy intensos tienen mayores probabilidades de llamar la atención, como el tamaño.

- *Posición.* La parte superior atrae más; la mitad izquierda más que la mitad derecha. Por lo tanto, la mitad superior izquierda de nuestro campo visual es la zona que antes capta nuestra atención.
 - *Color.* Los estímulos en color suelen llamar más la atención del sujeto que los que poseen tonos en blanco y negro.
 - *Movimiento.* Los estímulos en movimiento captan antes y mejor la atención que los estímulos inmóviles.
 - *El contraste.* Es la diferenciación existente entre dos o más estímulos, de tal forma que aquellos que destacan del resto captan nuestra atención.
 - *La novedad.* Los estímulos más novedosos o inusuales atraen más la atención que los familiares.
- b. **Nivel de dificultad de la tarea.** Las tareas más difíciles exigen mayor nivel de concentración.
- c. **Nuestras motivaciones e intereses.** Las personas fijamos nuestra atención en aquello que nos interesa. Por ejemplo, al leer un periódico se miran antes los titulares, decidiendo leer o no el artículo completo.
- d. **Estados emocionales.** Cuando las personas estamos sometidas a una situación de estrés o ansiedad se suele reducir mucho el foco atencional, dejando incluso de atender a otros estímulos importantes.
- e. **Estados transitorios.** En el caso de los problemas de atención, los más importantes son: el excesivo el ruido, falta de sueño, el cansancio y la fatiga, y el efecto de ciertas drogas y el uso de psicofármacos.

2.3.3. Tipos de atención

Existen diversos criterios para los tipos de atención, que en realidad se refieren a tipos de focalización y, uno de los conocidos es el López y García (1997) que menciona la clasificación de la atención en: Selectiva, dividida y sostenida (pág. 45-46).

a. Atención selectiva o focalizada. Es un tipo de atención que se produce cuando un organismo atiende de forma selectiva a un estímulo o a algún aspecto de este estímulo, de forma preferente a los otros estímulos. Está relacionada con la

capacidad limitada del propio acto atencional, que conlleva a la selección de estímulos. La selección atencional se puede dar de dos formas:

- Selección de la información o de los estímulos que se presentan
- Selección de la respuesta y/o del proceso que se va a realizar. Se realiza una vez procesada la información previa

b. Atención dividida. Es un tipo de atención durante la cual el sujeto ha de atender al menos dos estímulos o tareas a la vez. Es un tipo de atención simultánea cuya función es procesar diferentes fuentes de información que se dan a la vez o ejecutar de forma simultánea diferentes tareas. Una de las explicaciones de la distribución de recursos atencionales cuando el sujeto debe atender a más de una tarea, se fundamenta en el estudio del grado de implicación de los procesos controlados y de los procesos automáticos en cada una de las tareas simultáneas.

En la atención dividida se presentan las siguientes situaciones: Hay ocasiones donde no se puede hacer que nuestra atención se desplace, porque se debe atender a una actividad continuada o simultánea. Cuando se adquiere práctica en una actividad la cantidad de recursos es menor, aunque la tarea sea difícil.

c. Atención sostenida. Es un tipo de atención a partir de la cual el sujeto es capaz de mantener el foco de atención y permanecer alerta delante de los estímulos durante períodos de tiempo más o menos largos. Los términos de atención sostenida, alerta y vigilancia se han utilizado durante muchos años como sinónimos.

Cuanto mayor es el nivel de activación, mejores resultados se obtienen en tareas de atención sostenida. Sin embargo, la atención sostenida a lo largo del tiempo se caracteriza por la aparición de una disminución del rendimiento, que experimentalmente se ve representada en la llamada función de decremento (Roselli, 1977. Citado en Maceda, 1994).

2.3.4. Problemas de la atención. El desarrollo de los mecanismos de la atención depende principalmente de la edad cronológica; puede ser que algunos problemas

de atención tenga que ver con la edad y no propiamente con los problemas atencionales.

Se define al problema de atención por las deficiencias “en los mecanismos de funcionamiento de la atención, que pueden producirse por las propias deficiencias del niño o por la falta de adaptación al ambiente escolar” (López y García, 1997, p. 113). Cuando se percibe problemas de atención en los niños debe distinguirse, si la misma proviene del niño o del ambiente, y acorde a aquellos se hará el respectivo tratamiento.

Según el autor mencionado anteriormente, los principales problemas de la atención son los siguientes:

- Menor flexibilidad para orientar la atención
- Un menor números de hábitos adquiridos
- Menor autocontrol de la atención
- Menor capacidad para atender las informaciones
- Obstáculos para sostener la atención

El niño expresa sus problemas atencionales cuando no sostiene su concentración, es inquieto, molesta a sus compañeros, no sostiene una actividad que inicia, su rendimiento es bajo. La explicación de estos problemas pueden estar relacionados con las disfunciones atencionales, es decir, la disfunción es la falla en los mecanismos de funcionamiento de la atención, que puede suceder por defecto o por exceso (dispersión), pero en general es la falta de adaptabilidad de la atención a las demandas del ambiente, por ejemplo, las explicaciones del maestro.

2.4. LA PSICOMOTRICIDAD

2.4.1. Concepto de psicomotricidad

Según la etimología de la palabra “psicomotricidad”, ésta se descompone en dos elementos: *psico*, hace referencia a la actividad psíquica en sus vertientes cognitivas y afectivas, y *motricidad* apunta a la función motriz y se traduce fundamentalmente

por el movimiento del cuerpo humano que dispone de una base neurofisiológica adecuada” (Cuadros, 1999, p. 49)

Una de las definiciones apropiadas es de Pérez (2004) que señala, “como disciplina es la que pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en el que se desenvuelve.” (pág.11)

En la definición se pueden advertir implícitamente algunos aspectos destacables a considerarse:

- El estudio del desarrollo corporal
- El estudio de las desviaciones y trastornos que pueden producirse en el normal desarrollo del movimiento corporal
- El diseño y aplicación de técnicas y programas que faciliten el desarrollo motor normal y que se disminuyan las posibles desviaciones a producirse.

El concepto de psicomotricidad refiere a la capacidad que tiene el individuo para coordinar movimientos e ideas desde su nacimiento hasta su total desarrollo como persona. Y en ella se integran interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser humano y de expresarse en un contexto psicosocial.

2.4.2. Tipos de psicomotricidad.

Para una mejor comprensión de los movimientos del niño, la psicomotricidad se divide en motricidad gruesa y la motricidad fina.

a) Motricidad gruesa

Se entiende por motricidad gruesa “al desarrollo del movimiento corporal del niño con respecto a los segmentos gruesos de su cuerpo, es decir, cabeza, tronco, brazos y piernas” (Cuadros, 199, p. 115). Por tanto para la ejecución de dichos movimientos

se utilizan los músculos grandes, para que el niño pueda: gatear, camina, correr, trepar, saltar, subir y bajar gradas, lanzar pelotas, llevar objetos y trasladarlos.

Desde que el niño nace realiza varias actividades motrices, como mirar, girar su cabeza, agitar las manos, hablar o caminar; las mismas actividades son las que les permiten conocer el mundo que le rodea, dando inicio a sus primeros aprendizajes en la vida.

La motricidad gruesa puede ser estimulada a través de diferentes actividades gradualmente desarrolladas como ser: caminar entre dos líneas dibujadas en el piso, lanzar pelotas; imitar formas de caminar, etc. (Idem, 199, p. 121). A través de las actividades de la psicomotricidad gruesa se pueden detectar problemas como: pie plano, rodillas juntas, piernas arqueadas, problemas de las caderas y problemas de la columna.

b). Motricidad fina

Cuando el niño(a) pueda utilizar sus músculos de manera más compleja, tendrá la capacidad de precisar sus movimientos, su fuerza en el espacio y en el tamaño, por eso “la motricidad fina implica a los movimientos en el uso de la mano” (Idem, 1999, p. 119). Estos movimientos requieren de ejercicios constantes para adquirir la habilidad en los movimientos, no solo de las manos, sino también de los pies, como del movimiento rítmico del cuerpo.

La estructura cerebral se inicia en los reflejos y se podría decir que termina de formarse a los seis años, y el resto de la vida tendrá que trabajar con la estructura que posea; por esto los seres humanos a pesar de las mínimas diferencias en la información genética llegan con el transcurso del tiempo a ser tan diferentes. De ahí que “Las habilidades que se van a desarrollar en el transcurso de los primeros seis años de vida, dependen de un proceso natural y lógico, que nos hará tener una estructura fuerte y sólida o débil, que a su vez, nos dará posteriormente la capacidad de asimilar muy bien o muy mal la información recibida” (Valdez, 2003, p. 78).

Estos procesos dependen únicamente de la oportunidad que se la haya brindado al niño(a) para estar en la etapa anterior y no de la edad que él tenga como erróneamente se piensa; los niños a pesar de los obstáculos que le hemos puesto los adultos son capaces de caminar y correr aunque los obliguemos a estar en sillas que les impiden moverse o corrales que limitan su espacio, porque nunca hemos podido eliminar el 100% de estas oportunidades y ellos logran superar estas etapas; pero de obtener una ayuda adecuada lo harían mucho más rápido y mejor, dándoles múltiples beneficios para el desarrollo de su estructura cerebral.

2.4.3. Elementos de la psicomotricidad

a. Esquema corporal.

El esquema corporal es “entendido como la representación que se tiene del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus posibilidades y limitaciones de movimiento y acciones” (Basadas y otros, 2001, p. 30). Esta representación estructural permite saber la posición de cada parte del cuerpo, permitiendo crear una presentación del tiempo (comenzar, realizar, terminar un movimiento determinado) y espacio (izquierda, derecha, arriba, abajo, etc.) de las distintas posiciones que se puede realizar con el cuerpo en un espacio.

b. Lateralidad

La base orgánica de la motricidad y de la percepción la constituye el sistema nervioso. Este comprende los dos hemisferios cerebrales que son responsables del control de la actividad de ambos lados del organismo. El hemisferio izquierdo controla la actividad de la parte derecha del cuerpo y el derecho la de la parte izquierdo. Las personas cuyo hemisferio dominante es el izquierdo son diestras, y aquellas en las que domina el derecho son zurdas. En cuanto a la perspectiva educativa en el caso de los varones diestros el lenguaje, el manejo de los números, las soluciones de los problemas lógicos, el procedimiento de materiales secuenciales, etc. dependen fundamentalmente de la actividad del hemisferio izquierdo, mientras que el dibujo, la imaginación, la apreciación musical, dependen el hemisferio derecho.

La lateralidad se considera como la principal responsable de la capacidad de orientación en el espacio en los niños(as), de ahí su importancia en el desarrollo de la psicomotricidad.

c. Coordinación visomotriz.

Lo visomotriz es “la acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo en coordinación con los ojos. Esta coordinación es un paso intermedio a la psicomotricidad fina” (Cuadros, 1999, p.114), es decir, se refiere a todo acto motor efectuado por la totalidad o una parte del cuerpo (ojo, mano-ojo, pie-ojo, mano, pie-hombro, codo, dedo, rodilla y pies) y generado como respuesta a un estímulo visual que lo provoca; por ejemplo, al patear una pelota se necesita ver la pelota y dirigir adecuadamente el pie a ella. También son también actividades de coordinación visomotriz, recortar con tijeras, enhebrar una aguja, etc.

La coordinación permite al niño encadenar y asociar patrones motores en principio independientes para formar movimientos compuestos. La coordinación permite que se puedan desencadenar conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulos; “para poder automatizar la respuesta motora, se disminuye el tipo de reacción y de ejecución, de este modo la tensión se libera y puede concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes de la acción” (Palau, 2001, p. 2).

d. Tono muscular

El tono muscular es “un estado de tensión permanente de los músculos, de origen esencialmente reflejo, variable, cuya misión fundamental tiende al ajuste de las posturas locales y de la actividad general. Aunque el tono se expresa en los músculos, es una actividad regida por el Sistema Nervioso Central” (Sarmiento, 1986, p. 218). El ajuste o control muscular se va constituir en la base para el aprendizaje y para la adquisición de los procesos psicológicos superiores como la atención, su relación con el mundo emocional y en su personalidad.

El tono muscular es el tercer componente de la psicomotricidad infantil puesto que es el grado de contracción de los diferentes segmentos musculares y, el niño por las

experiencias con los objetos y en situaciones de interacción psicomotora, aprenderá a ajustar y controlar el tono muscular.

e. Equilibrio

Se entiende por equilibrio la capacidad para mantener una posición sin moverse (equilibrio estático) o para asegurar el mantenimiento de diversas posiciones durante el desplazamiento del cuerpo (equilibrio dinámico). Para los estudiosos, el equilibrio es el eje esencial de nuestra autonomía funcional e interdependencia motora, y posteriormente sigue un proceso evolutivo durante el periodo de la infancia.

El equilibrio es una habilidad motriz compleja, el mismo tiene que tener el desarrollo de los mecanismos nerviosos que controlan el control postural. Fisiológicamente el equilibrio va a depender del buen funcionamiento de los receptores auriculares, cutáneos y musculares (situados en el oído y en la planta de los pies), los cuales darán información sobre la posición del cuerpo. Sin embargo, solo desde los 4 a 6 años, el niño se desprenderá de la dependencia de las sensaciones visuales para ceder el control del equilibrio a receptores directos de éste como el pie y el tobillo.

f. Postura

La postura se basa en el tono muscular definida como un acto neuromuscular positivo en el que es inervada la serie de grupos musculares correspondientes a un patrón psicomotor estructurado “de la forma adecuada para que se mantenga convenientemente la posición del cuerpo con respecto a su centro de gravedad” (Dusser de Barenne, citado por Sarmiento, 1986, p. 218)

Una buena postura es la adecuada disposición de las partes del cuerpo, puesto que el cansancio, la alegría, la tristeza, el terror y el miedo, tienen sus patrones expresivos en la disposición de los distintos segmentos del cuerpo.

2.4.4. Desarrollo de habilidades motrices.

El desarrollo de habilidades motrices o de la motricidad fina se considera “el control de los músculos finos de los dedos se desarrolla a un ritmo lento, el mismo que

depende de la madurez que presenta el sistema nervioso del niño”⁶. Las habilidades manuales se hacen a través del uso de las manos, en movimientos como sujetar objetos, abotonarse, jugar con las manos, ordenar, dibujar con crayolas, pintar con los dedos. Todas estas actividades requiere del niño el control y coordinación de los músculos exige perfeccionamiento permanente.

La “madurez” del sistema nervioso es una condición básica previa para asegurar la experiencia del aprendizaje, para ir a un cambio cualitativo que se puede observar indirectamente a través de la aparición de funciones determinadas en los aspectos biológicos y psicosociales de los seres humanos, como resultado de los aprendizajes.

Pero el niño para el dominio del cuerpo, coordinación de los movimientos corporales, equilibrio y agilidad de los mismos requiere de la maduración de determinados órganos, el cual se produce progresivamente, y en los primeros años afecta al desarrollo del sistema nervioso central y las vías sensoriales motoras.

Entonces el desarrollo de ciertas capacidades motrices, no solo dependerá de las habilidades motoras, sino también del aprendizaje, de ahí que el desarrollo psicomotor será resultado de la interacción de ambos factores. Frente a esta situación la realización de la estimulación temprana sobre el desarrollo de las habilidades motoras será un paso esencial para el desarrollo motriz por el aprendizaje.

En Piaget (1974) el período sensorio motor, es a su vez, el período de desarrollo mental que servirá de base para todos los procesos cognoscitivos posteriores, como un inicio de la formación del conocimiento mediante el aprendizaje.

Las capacidades corporales como jugar, correr, saltar, manipular objetos, se adquieren a través de las prácticas que realice el niño en su mundo. El niño con acciones lúdicas va construyendo conceptos elementales relacionados al espacio (arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda), relacionados con el tiempo

⁶ Cuadros, (1999.) Estrategias psicomotrices para el desarrollo integral del niño. Lima. p.120

(rapidez, ritmo, duración) que son destrezas motrices para el equilibrio, la coordinación visual y la relación con sus pares (Palau, 2001, p.p. 24-27).

El niño con la manipulación de objetos va construyendo su inteligencia práctica y poco a poco va hacia lo complejo construyendo categorías de objeto, espacio, tiempo y causalidad. Esa inteligencia le facilita la adaptación al medio que le rodea para comprenderlo y situarse en él.

En el niño el uso del cuerpo (Idem, 2001) le permite sentir objetos, observarlos, ubicarlos en el espacio, de adaptarse a una situación relacionarse con los objetos externos. A través de los movimientos corporales el niño desarrolla su capacidad de expresarse y relacionarse con los demás y su mundo.

La psicomotricidad es producto de la estrecha relación entre los movimientos del cuerpo y el desarrollo psíquico (Cuadros, 1999). Esta relación permite el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que incide en el aprendizaje de los niños. La motricidad refleja todos los movimientos del niño, los cuales determinan el comportamiento motor de los niños que se manifiesta mediante las habilidades motrices básicas y posteriormente se irá enriqueciendo.

2.4.5. Psicomotricidad como medio de aprendizaje

La psicomotricidad, además de constituirse en una parte del desarrollo humano, también se constituye en un medio del proceso de aprendizaje; pero para esto el niño debe focalizar su atención a un objeto. Liublinskaia (1987) menciona que, “cuando a los niños se le abruman muchas impresiones y están en constante cambio, sin enfocar su atención hacia su cuerpo, el niño no tiene tiempo de analizar sus actividades, ni de poder recapacitar todo lo que el adulto le muestra diariamente acomodando sus conocimientos superficialmente” (pág. 213).

La psicomotricidad es un medio que disminuye la tensión acumulada, puesto que su actividad le permite resolver algunos problemas de aprendizaje, como la capacidad de atender, menor flexibilidad de pasar de una a otra atención y poco autocontrol de la atención. Y la psicomotricidad incrementa y focaliza la atención para adaptarse y

fortalecer su interacción con el entorno (López y García, 1997). A su vez, el cuerpo es un instrumento importante para el aprendizaje del niño, porque siendo que el aprendizaje está vinculado con el área cognitiva, y llega constituirse en un mecanismo para focalizar la concentración en el periodo pre escolar.

A su vez, Torbet (1985) refiere que un niño generalmente presenta problemas de aprendizaje cuando ingresa a la escuela, puesto que por temor y por las disposiciones disciplinarias de la maestra tiene una tendencia motora pasiva. Pero cuando se da la exteriorización del movimiento controlado se abre el camino directo en la relación entre el estado emocional y el comportamiento adaptativo; de ahí que la expresión directa de la motricidad mueve al niño hacia una intensa interacción con el ambiente escolar.

La necesidad del niño de tener que moverse y focalizar su atención por medio de su cuerpo es tarea muy sencilla, ya que por medio de la psicomotricidad se puede hacer que los niños inicien su voluntariedad de la atención partiendo desde su esquema corporal, por lo que en el futuro podrá enfocarse con facilidad a otros objetos de su entorno, en tal sentido, se considera necesario darle una revisión a las áreas educativas de la motricidad que realizó Lagrange (1984) en su libro educación psicomotriz.

2.5. EL JUEGO

2.5.1. Concepto de juego.

El juego es una actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psíco-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y, durante el transcurso de su vida se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral. A su vez, el juego permite que el niño se integre al grupo, desarrollando su sentido de solidaridad y respeto mutuo (Almeyda, 2003)

El juego tiene varios objetivos (Tineo, 2006, p. 60), entre los principales se pueden mencionar:

- Alcanzar actitudes positivas, tales como el trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre los compañeros. Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y el afianzamiento de sus cualidades morales.
- Lograr que el proceso enseñanza-aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social, también se sostiene que cuando realiza algo que nos gusta que moviliza nuestras verdaderas motivaciones se puede llegar a disfrutar de un modo parecido a como los niños disfrutaban del juego.

2.5.2. Tipos de juego en el periodo pre-escolar (4 – 5 años).

El juego es definido como la forma de expresión y comunicación más significativa en la niñez que contribuye a todas las áreas del desarrollo; el juego va evolucionando de formas más simples a las más complejas a medida que el niño va creciendo. El juego también genera la forma de relacionamiento social del niño con los demás; y en los primeros años, al principio juega solo, luego lo hará al lado de los otros niños y posteriormente jugará junto con los demás.

El juego en la niñez temprana lo característico es lo social, y según la clasificación realizada por Parten (1962, citado Craig, 1997) al llegar a los cuatro años son:

- *El juego de conducta desocupada* entre pares, donde el niño parece no estar jugando, pero mira cualquier cosa de interés momentáneo.

- *El Juego de conducta espectadora*, el niño pasa la mayor parte del tiempo mirando jugar a otros, hace sugerencias, les habla, pero no participa.
- *El juego solitario e independiente*, en el cual el niño juega solo con juguetes diferentes, no hace esfuerzos por acercarse a los otros niños.
- *El juego paralelo*, donde el niño juega solo con juguetes similares de otros niños, pero juega de otra manera.
- *El juego asociativo*, en el que cada niño juega en grupo como desea, sin interesarle participar del juego con los otros niños, su interés es solo estar acompañado con los otros niños y no participar en la actividad del juego.

Específicamente la edad de 4 a 6 años se torna en social y es una etapa del niño(a) en el que su desarrollo mental e intelectual se acelera notablemente. Algunos ya tienen la curiosidad muy desarrollada y manipulaciones adecuadas para esas edades, incluso muchos ya tienen indicios de capacidad de lectura y comienzan a disfrutar de los juegos organizados y compartidos con otros niños. Los varoncitos gustan juegos con mucho movimiento y manipulación, correteos, observar objetos, desarmarlos etc.; en cambio a las niñas les gustará mucho jugar a las actividades de imitación a las actividades del hogar, de ahí la preferencia por las muñecas.

Entre los que más disfrutan los niños son los juegos en pequeños grupos de amiguitos, como los juegos con la pelota, resbalines, columpios obstáculos de poca altura, entre otros. También hay que mencionar que los juegos y los juguetes que los niños puedan usar en grupo conjuntamente con sus compañeros desarrollan la capacidad de sociabilidad y el sentido de cooperación y reciprocidad.

Existen juegos y materiales que desarrollan las capacidades cognoscitivas y mentales. El uso de los pizarrones, pinturas, materiales de construcción, los juguetes de acción mecánica, libros de cuentos, rompecabezas estimularán su imaginación, sus capacidades creativas, intuiciones y sus habilidades manuales y mentales.

También existen juegos y juguetes ideados que le ofrezcan diversas posibilidades de motivar y estimular su imaginación y su capacidad creativa. En este tipo de juegos están los objetos que sin ser juguetes concretos incitan en el niño su imaginación y

curiosidad, como son los trozos de madera, cajas vacías, cartones o plásticos, carretas de hilo vacíos, tapas de corcho, materiales de diferentes colores, pedazos de hilos entre otros.

Por eso en las edades señaladas, los juegos son típicos con sus propias características, de ahí que tomando a Hurlock (1979, p. 482-492) resumidamente, se presentan las características siguientes:

- *El juego funcional.* Implica movimientos musculares repetitivos, y se da al inicio de la primera infancia; en el preescolar a medida que mejora en sus destrezas motoras gruesas, disfruta de correr, saltar, trepar, patear pelota, lanzarla y otros movimientos
- *El juego constructivo.* Involucra materiales u objetos para hacer algo, o sea, se orienta a una meta determinada, como el construir una casa con cubos, los cuales se convierten en juegos más elaborados entre los 5 y 6 años, porque su motricidad fina ya está más desarrollada.
- *El juego de simulación.* Se inicia al final de la etapa sensorio-motora y va disminuyendo al asumir la función simbólica e involucra a personas imaginarias, por ejemplo, un lápiz puede representar muchas cosas como un palo, un punzón, una espada, etc.; el juego se torna en fantasioso de hacer creer que son realidades; los cuales son parte de la actividad lúdica.

En el periodo pre-escolar es muy importante el desarrollo adaptativo de niños pequeños a las situaciones nuevas, y se encontró que para muchos niños el juego es útil para los procesos de adaptación, cuando dicho proceso es lento y esporádico (Wolfgang, 1977, citado en Chateau, 1996).

En los niños(a) que tienen procesos de adaptación lentos, el poder de concentración parece ser fugaz, y tienden a cambiar repentinamente de un juego recreativo a otro; en estos casos el juguete, puede suscitar una actividad de imitación, por ejemplo

como imitar las actividades que se hace del juguete. Los juegos constituyen procesos de socialización, en los cuales el niño se desenvuelve mejor para cualquier aprendizaje.

En el aprendizaje del niño preescolar, la participación en el juego en grupo desarrolla las capacidades; puesto que en ello, la imitación juega un papel muy importante.

Los aprestamientos son el conjunto organizado de actividades educativas preparatorias, destinado a dotar al niño de experiencias que facilitan la maduración de las funciones, como la organización espacial, las coordinaciones visomotoras, audiofónicas, etc., los que posteriormente los llevarán al aprendizaje de la lectura y escritura inicial (Cuadros, 2003).

2.5.3. El juego como instrumento de aprendizaje

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje (Iglesias, 1979); es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; además, desarrolla la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego (Ruíz, 2003), y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas, como el aula.

El maestro(a) debe tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, la misma debe considerarse como una actividad importante en el aula, pues es una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la

actividad lúdica. El maestro(a) hábil y con iniciativa inventa juegos simples que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

En la primera etapa se recomiendan programen juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. Y en una segunda etapa, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño(a) no está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que este(a) asimila muy poco de su exposición. La profesora continúa con sus estrategias tradicionales, sobre todo en el primer ciclo de primaria que es imposible lograr que los niños(a) permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios (Campos, 2006).

La experiencia enseña que en la segunda etapa pre-escolar también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos, entre otros. Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Los períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al maestro(a) controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucran. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para los aprendizajes.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño(a) y juego sistematizado para el(la) adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego

para la educación. En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo (Gutiérrez, 2001), es necesario que se den y se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño(a) pero que éste sea alcanzable.

En síntesis, se puede afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje y para la vida. Se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad, sino como una manera de transformar emociones negativas en acciones. También es un importante vehículo que tienen los niños(as) para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello se considera que el juego es un instrumento primordial para la educación. De ahí que el educador en los juegos grupales queda delegado a la estructura del juego, puesto que los niños durante el juego quedan libres de las reacciones del educador; en los juegos los niños(as) se encuentra más libres de compartir la responsabilidad dentro el grupo. Y el educador debe alternar las situaciones de aprendizaje centrado en el grupo, pero también debe propender que el grupo aprenda con la ayuda del educador; en esas situaciones el niño desarrolla una relación más libre con el educador y con los demás.

2.6. MARCO LEGAL: NUEVA LEY DE LA EDUCACIÓN “AVELINO SIÑANI Y ELIZARDO PÉREZ” Y LA EDUCACIÓN INICIAL

2.6.1. Concepción de la educación inicial en la ley 070.

La actual Nueva Ley de la Educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez (2010), propone un nuevo sistema educativo en el Título II, en cuyo Art. 8 (Estructura del

Sistema Educativo Plurinacional), señala que el sistema educativo plurinacional comprende varios subsistemas: a).Subsistema de Educación Regular; b) Subsistema de Educación Alternativa y Especial; c) Subsistema de educación Superior de Formación Profesional.

En el Subsistema de Educación Regular se encuentra la educación Inicial contemplado en el Art. 12, como “Educación Inicial en Familia comunitaria”, que expresa: “abarca de 0 a 5 años de edad y comprende dos etapas:

- a) Educación en familia, de 0 a 3 años (no escolarizada)
- b) Educación en familia comunitaria de 4 a 5 años (escolarizada).

La Educación en Familia, tiene los objetivos de orientar y transmitir la identidad cultural de su entorno y la prevención de la salud del infante, a través de una buena nutrición para su desarrollo sensorio motriz, afectivo, espiritual y cognitivo. Es de responsabilidad compartida entre la familia y/o la comunidad y el Estado.

Educación en familia comunitaria tiene los objetivos de: desarrollar las capacidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socio-afectivas, espirituales y artísticas que favorezcan a las actitudes de autonomía, cooperación y toma de decisiones en el proceso de construcción de su pensamiento a través de la consolidación de las funciones simbólicas y la estructuración progresiva de las diversas operaciones lógico-matemáticas y lógico espacio temporales” (Ministerio de Educación y Cultura, 2010, p. 6).

En el sentido del anterior párrafo, la educación inicial implica el reconocimiento de los desarrollos de las funciones básicas para el desarrollo integral del infante, de manera que esté preparado para el aprendizaje y su incursión al nivel escolar primario.

2.6.2. Cambio de concepción de la “Educación Pre-escolar” (Ley 1565) en “Educación Inicial en familia comunitaria” (Ley 070)

En la anterior Ley de la Reforma Educativa, la educación inicial es denominada como nivel de “Educación Pre-escolar” dentro la estructura y la organización curricular; la

misma que a su vez, comprende ciclos en tiempos de duración variada en el nivel considerado; por eso en su Art. 4, son ciclos del nivel pre-escolar: **a.** El ciclo de primeros aprendizajes; **b.** El ciclo de preparación escolar” (Vargas, 1995, p.102). En cambio, en la Nueva Ley de Educación, el ciclo de “los primeros aprendizajes”, es reemplazado por la “Educación Inicial de familia comunitaria” (Cap. 1, Art. 12).

En este cambio de concepción, la educación inicial está orientada a la formación del niño(a) a cargo de la familia, la comunidad y el Estado y de manera particular, la Educación Inicial Comunitaria escolarizada que en el anterior código (1565) sería el “ciclo pre-kinder y kínder”, ahora se denomina “primera sección” y “segunda sección”. La Nueva Ley 070 de Reforma Educativa Plurinacional, destaca que la educación inicial no es solamente familiar, sino que implica a la comunidad en su conjunto, por eso, la actual ley educativa indica que la educación de los niños(as) de 4 a 5 años está en manos de la familia y la comunidad. En ese sentido, la participación de la familia implicaría una educación de los padres de familia en el desarrollo de las funciones básicas de desarrollo integral de los hijos, ya sea, participando en la unidad educativa y en el entorno del hogar.

El nivel inicial mediante la profesora es la encargada del desarrollo integral de los niños(as) que se convierten en el centro del proceso educativo de las funciones básicas del aprendizaje y en su desarrollo integral; pero también la familia y el ambiente socio-cultural o la comunidad, son los entes socializadores directos para la escuela y los que coadyuvan en el desarrollo de las bases de aprendizajes posteriores, sea para la segunda sección y hacia la educación primaria comunitaria vocacional.

2.6.3. Importancia del desarrollo de la capacidad psicomotriz en la educación inicial en Familia Comunitaria.

En la Nueva Ley de Educación, el objetivo de la educación inicial es “desarrollar las capacidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socio-afectivas, espirituales y artísticas que favorezcan las actitudes de autonomía, cooperación y toma de decisiones en el proceso de construcción de su pensamiento” (Art. 12: 6); es decir,

en dicho objetivo una de las capacidades a desarrollarse son las capacidades psicomotrices, para el desarrollo del pensamiento del niño(a). Dicha capacidad en Piaget (1974) es desde los primeros desarrollos que comprende el periodo sensorio-motriz (0 -2 años).

La importancia de las capacidades psicomotrices en el desarrollo del aprendizaje radica en que los hábitos motrices a adquirir por el niño(a) son lentos y reducidos en los primeros años y, posteriormente puede adquirir desarrollos acelerados, tal como sucede cuando ingresa a la primera sección de educación inicial, en la cual la profesora puede estimular con distintas actividades y diversos ejercicios didácticos dentro el aula.

En el sentido anterior, las actividades y ejercicios psicomotrices se ejecutarían mejor mediante la estrategia de los *juegos psicomotrices*, siendo que la actividad más preferida de los niños(as) en sus primeros años es el juego. Usando ésta estrategia se permitirá estimular un desarrollo acelerado de las capacidades psicomotrices que luego le permitirán, a su vez, el desarrollo del pensamiento y la cognición de aprendizajes básicos. Por eso la adquisición de la capacidad motriz implica el desarrollo neuro-motriz y la perceptiva motriz; desde entonces se efectuarán a un ritmo rápido para la toma de conciencia del propio cuerpo, la afirmación de la dominancia lateral, la orientación con relación a sí mismo, la adaptación al mundo exterior (la comunidad y la escuela). Desde el punto de vista psicológico, la edad pre-escolar, es muy importante, puesto que los autores del estudio de la niñez, señalan que "el niño que ha adquirido en el curso de los cinco o seis años de su vida, todas las principales experiencias determinan su personalidad psíquica, en el resto de los años no hará más que repetir, perfeccionar, aplicar y utilizar lo que ya había recogido previamente en el campo de sus experiencias personales en la etapa anterior" (Bosch, 1978, p. 8). La misma que es corroborada por la Comisión Preescolar del Séptimo Congreso de la Oficina Internacional Católica de la infancia (Lisboa, 1959), en cuya conclusión señala: "El desenvolvimiento total del hombre se determina fundamentalmente en los seis primeros años de su vida." (citado por Cañeque, 1978, p.123).

CAPÍTULO III.

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación, según el nivel de estudio, es “explicativo”, porque trata de ver la relación de dos variables, una que es la causa y la otra que es el efecto. El tipo de investigación explicativa se conceptúa como que “están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos y sociales(...), su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o porque dos o más variables están relacionados” (Hernández, Fernández y Baptista, 1999, p. 66). En el estudio esa relación de variables causa-efecto, son los juegos psicomotrices que tienen su efecto en la focalización de la atención.

A su vez, en la investigación explicativa, “el principio básico de causalidad consiste en determinar si los resultados y las tendencias observadas en un experimento son realmente causados por la manipulación o si otro factor sustenta el proceso estudiado” (Hurtado de Becera, 2002, p. 96). En la investigación la variable manipulada son los juegos psicomotrices, los que usados como estrategias, tendrán como resultados el incremento de la focalización de la atención de los niños(as) que asisten al nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto.

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.

Entre los métodos de investigación científica se tiene los métodos teóricos y los métodos empíricos. El presente estudio emplea el método empírico experimental, que consiste en “un tipo de método de investigación en el que el investigador controla deliberadamente las variables para delimitar relaciones entre ellas” (Tena y Turnbull, 1994, p. 35). En este método se recopilan datos para comparar las mediciones de comportamiento de un grupo control, con las mediciones de un grupo experimental. Las variables que se utilizan pueden ser variables dependientes (las que queremos medir o el objeto de estudio del investigador) y las variables independientes (las que el investigador manipula para ver la relación con la dependiente). En el presente caso específico es posible describir y explicar la

variable atención en su relación con la variable psicomotricidad, por consiguiente, también predecir las modificaciones de la primera variable.

3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

En cuanto se refiere al diseño de la investigación se presenta un plan concebido que responde al manejo de las variables del problema y la hipótesis de estudio; en ese sentido, el diseño es pre-experimental. Este tipo de diseño “consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables” (Hernández, Fernández y Baptista, 1999, p.136). Y según Campbell y Stanley (1966) el diseño pre-experimental es de pre-prueba y post-prueba con un solo grupo; el mismo se presenta en el siguiente esquema:



G1: Grupo pre experimental

O1: Pre Prueba, situación inicial

X: Experimento, programa de desarrollo psicomotriz con juegos psicomotrices.

O2: Pos Prueba, situación después del experimento.

Cuadro N° 2. Esquema de diseño pre-experimental

GRUPO PRE-EXPERIMENTAL	PRE PRUEBA	EXPERIENCIA	POS PRUEBA
Niños(as) de nivel inicial (primera sección).	-Situación inicial de la focalización de la atención	-Aplicación del programa de los juegos psicomotrices para focalizar la atención..	-Situación de la focalización de la atención después de la experiencia del programa

Fuente: Elaboración propia de acuerdo al diseño pre-experimental

En este diseño se manipula deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con la otra variable dependiente. Las características de

este diseño es que el grupo ya está formado antes del experimento, de manera independiente al experimento; en nuestro estudio el grupo de aprendizaje lo conformaron los niños(as) de la primera sección, paralelo “B” (antes pre-kinder) del nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto.

El grupo control y experimental lo constituyó el mismo grupo (paralelo “B”) según el diseño pre-experimental. El grupo estuvo compuesto por 19 niños(as) de 4 a 5 años, quienes participaron en el programa de juegos psicomotrices para focalizar la atención.

3.4. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Determinación y definición de variables:

Variable Dependiente (V.D.): Focalización de la Atención.

La atención es un proceso selectivo que actúa como un filtro, por el cual toda información debe pasar antes de que se queden en la memoria, este proceso tiene un factor determinante que son los estímulos del ambiente o estímulos externos, que son captados a través de la percepción de los procesos motores y del pensamiento (Martínez, 2000, p. 24).

La atención tiene distintas formas de focalización, conocidas por otros como tipos de atención (López y García (1997), las cuales se clasifican en atención: Selectiva, dividida y sostenida.

a. Atención selectiva o focalizada. Es un tipo de atención que se produce cuando un organismo atiende de forma selectiva a un estímulo o a algún aspecto de este estímulo, de forma preferente a los otros estímulos.

b. Atención dividida. Es un tipo de atención durante la cual el sujeto ha de atender al menos dos estímulos o tareas a la vez. Es un tipo de atención simultánea cuya función es procesar diferentes fuentes de información que se dan a la vez o ejecutar de forma simultánea diferentes tareas.

c. Atención sostenida. Es un tipo de atención a partir de la cual el sujeto es capaz de mantener el foco de atención y permanecer alerta delante de los estímulos durante períodos de tiempo más o menos largos.

Variable Independiente (V.I.): Psicomotricidad

La variable psicomotricidad es aquello que pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en el que se desenvuelve.” (Pérez, 2004, p. 11).

La psicomotricidad tiene la capacidad de organizar movimientos e ideas usando como mediadores a la actividad corporal y su expresión simbólica, que le permite a la persona conocer de forma concreta su ser y su entorno para actuar de manera adaptada.

Además, la psicomotricidad tiene dos partes importantes en su desarrollo, siendo estas:

- La psicomotricidad gruesa. Son los movimientos que están relacionados con la cognición y los movimientos de los brazos, piernas y todo el cuerpo.
- La psicomotricidad fina. Son movimientos que están más estrechamente ligados a la cognición y que se originan en los movimientos que se realizan con la mano y los dedos, los cuales le permite a la persona realizar actividades viso-manuales.

Y el juego psicomotriz, como variable interviniente, se expresa en la relación de los procesos psíquicos y motores a través del esquema corporal (postura y equilibrio), la coordinación (control del movimiento) y la expresión corporal (manifiesta emociones y sentimientos) (Caneuque, 1989, p.p. 45-47)

3.4.2. Operacionalización de variables.

VARIABLE DEPENDIENTE: FOCALIZACIÓN DE LA ATENCIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
-Proceso selectivo -Formas de focalización -Factores	-Voluntaria -Involuntaria -Selectiva -Dividida -Sostenida -Intensiva -Novedad	- Escala de Evaluación de la Atención ECI (Escala de comportamiento infantil)	Formulario de registro de la Escala

VARIABLE INDEPENDIENTE PSICOMOTRICIDAD

DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad gruesa	-Actividad muscular -Esquema corporal -Coordinación motriz -Organización tempo-espacial -Organización temporal -Lateralidad	-Observación participativa	Formulario guía de registro de la observación
Psicomotricidad fina	-Destreza manual -Discriminación visual -Rapidez	-Observación participativa	Formulario guía para registro de la observación

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

La investigación se dirige de manera especial a los niños(as) de la primera sección (antes Pre-kinder) del nivel inicial. La población inscrita en el nivel es de 150 niños(as). Dentro de la población mencionada, un total de 90 alumnos corresponden

a la primera sección, distribuida en varios cursos paralelos (“A”, “B”, “C” y “D”). Los distintos cursos están constituidos por 20 a 30 niños de ambos sexos, pero los estudiantes efectivos que fueron disminuyendo por ausencias e irregularidades en la asistencia. Para la muestra se tomó la primera sección “B”.

3.5.2. Muestra

El tipo de muestra que se utiliza en la investigación *es el No probabilístico*, con un tipo de muestreo de tipo Intuitivo o circunstancial porque la muestra fue elegida de acuerdo al criterio y las necesidades de la investigación; en nuestro caso pudiéndose optar por la primera sección “B”, como la única posibilidad para la experiencia y aceptado por consenso con la profesora y la autorización de la Directora de la unidad educativa.

La muestra del curso elegido constituyeron los efectivos regulares de 19 participantes, que oscilaron entre las edades de 4 a 5 años de ambos sexos; de los cuales 10 eran niños y 9 niñas. Empleándose el diseño pre-experimental, el mismo curso hizo de “grupo control” y de “grupo experimental”. Al curso que hizo de muestra se aplicó primero pre-prueba de evaluación de la atención, en el transcurso de una semana observando la conducta de atención (de lunes a viernes) en clases regulares. Y la post- prueba de atención se hizo después de aplicado el programa, en el transcurso de otra semana. Y el programa de juegos motrices para la focalización de la atención en sus 9 sesiones se aplicó en el curso durante 2 semanas completas de clases regulares.⁷

3.6. LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.6.1. Técnicas

Las técnicas que se utilizaron en la investigación pre-experimental fueron:

- La Escala de Evaluación de la atención

⁷ Se aclara que el trabajo de campo se hizo en un mes. En dos semanas discontinuas se aplicó la prueba de atención, antes y después del programa. En cambio el programa de juegos psicomotrices se aplicó en dos semanas, Todo el trabajo de campo se hizo en el tiempo permitido por la profesora de curso y la autorización de la dirección.

- La observación participativa

La escala es una técnica, y en el estudio se usó la *Escala* de Evaluación de la Atención, que escribe variables de naturaleza categórica que difieren en cualidad más que en cantidad (Salkind, 1998, p. 13, citado en Becerra, 1999). Cada categoría se denomina con un nombre o número de forma arbitraria, es decir, que se etiqueta en función de los deseos o conveniencia del investigador. En la investigación los ítems de preguntas se midieron con las respuestas “sí” y “no” (ver anexo 1).

La observación participativa, consiste en que” el estudioso se ocupa de observar, acompañar y compartir con los actores en sus prácticas diarias para comprender la totalidad de la experiencia vivida por el grupo que es objeto de observación” (Straus y Corbin, 2002, p. 8). En la investigación la técnica de la escala se empleó observando las clases en el curso para registrar en una semana la pre-prueba de atención, y en otra semana la post-prueba de atención, después de la aplicación del programa.

En cambio el desarrollo y registro de los juegos psicomotrices se hizo durante 2 semanas (septiembre, 2017). Se aclara que el trabajo de campo de observación y registro de las pruebas de atención, como la aplicación del programa de juegos psicomotrices se hizo durante un mes, como se aclaró anteriormente.

2.6.2. Instrumentos.

Los instrumentos de las técnicas fueron los siguientes:

- **El formulario de registro** de la Escala de Evaluación de la Atención ECI (Escala de Comportamiento Infantil)
- **El Formulario de la guía de observación** orientado por las actividades del programa, y registrado durante las 9 sesiones.

El empleo de las técnicas y sus instrumentos se desarrollan a continuación.

3.6.2.1. Escala de Evaluación de la Atención ECI (Escala de Comportamiento Infantil)

Es un instrumento de evaluación de la atención que fueron elaborados por Garrido, Sanz, Macom y Pérez (1992).

a. Objetivo de la escala. El objetivo del instrumento es el determinar el nivel de atención de los niños(as) a través de la observación del proceso de atención en las clases regulares durante una semana para la pre-prueba y otra semana para la post-prueba(después de aplicado el programa), por la investigadora y la auxiliar del curso. La observación y registro de la conducta de atención se hizo cuando la profesora de curso estuvo dando las clases ordinarias programadas para la semana.

b. Características del instrumento

- Es una escala que consta de 37 preguntas que van relacionadas a la atención que prestan los niños(as) de 4 a 5 años al realizar sus actividades escolares en el aula.
- Esta escala de atención es llenada en su formulario por la investigadora y la auxiliar del curso sobre la conducta de atención de los niños(as).

c. Parámetros de evaluación de la escala.

El registro del formulario de la escala de evaluación de la atención, fue la siguiente:

- Cada pregunta del formulario de la escala tiene dos opciones de respuestas: SI y NO.
- Las respuestas positivas (SI), son atribuidas (registradas) por la investigadora “cuando el niño(a) presta atención a las actividades de aprendizaje del curso y es coadyuvada por la auxiliar de curso.
- Las respuestas negativas (NO), son atribuidas por la investigadora “cuando el niño(a) No presta atención a las actividades de aprendizaje del curso y es coadyuvada por la auxiliar del curso.

d. Procedimiento de Escala de Evaluación de la atención antes y después de aplicación del programa

La aplicación del formulario de registro de la evaluación de la atención, antes del programa de juegos psicomotrices para focalizar la atención, se realizó en 9 sesiones, una sesión por día, durante 2 semanas.

- Evaluación de la atención pre-prueba

- La Evaluación de la atención con la pre-prueba se hizo durante una semana (de lunes a viernes) en la clase regular del paralelo “B” de la primera sección del nivel inicial, en el transcurso de todas las mañanas. Cada mañana se hizo observaciones y registros parciales, y el fin de semana se hizo el registro final, consensuando las observaciones parciales.
- Cada día se registró en el formulario la conducta de atención de los niños(as) en clases por la investigadora y con la colaboración de la auxiliar, y se hizo el seguimiento durante la semana con los registros parciales.
- Se observaron en los procesos de atención en clases, factores más influyentes, los que estaban en los ítems de preguntas de la escala, los que concentrados se referían a:
 - Los estímulos del ambiente
 - Las dificultades en la tareas
 - Las motivaciones e intereses
 - Los estados emocionales.
- La valoración (Si – No) de la atención en el registro final, fue producto del promedio de los registros parciales de la semana; el día sábado se consensuaron los registros de la investigadora y de la auxiliar para el registro final del formulario; este registro es el que aparece en la presentación de los resultados.

- Evaluación de la atención post – prueba

- La Evaluación post-prueba se realizó después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices en el transcurso de 2 semanas continuadas con las 9 sesiones. Igual que en la anterior prueba los registros se realizaron los días lunes a viernes en el horario de clases regulares de la maestra.
- Cada día estuvieron en el curso regular, la investigadora y la auxiliar, observando la conducta de atención de los niños(as) en clase. y haciendo el seguimiento durante la semana y hacer registros parciales (estímulos del ambiente, dificultades de tareas, motivaciones e intereses y estados emocionales). La investigadora se hizo presente con la auxiliar en el desarrollo del curso regular de clases.
- Se observaron en los procesos de atención en clases, los mismos factores influyentes que en la semana de la pre-prueba (los que se mencionaron en el procedimiento de la pre-prueba) y, se empleó el mismo formulario de la pre-prueba para el registro.
- La valoración (Si – No) de la atención en el registro final, fue producto del promedio de registros parciales de la semana; y el fin de semana se consensuaron los registros parciales y de la auxiliar para el registro final del formulario, que aparece en la presentación de los resultados.

3.6.2.2. PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA FOCALIZAR LA ATENCIÓN

a. implementación del programa

El programa fue elaborado por la investigadora, guiándose en un programa similar aplicado en una anterior investigación⁸. De la misma se cambió los materiales y la mayoría de los tipos de juegos psicomotrices para las 9 sesiones, después de la validación de los expertos, en el transcurso de 2 semanas. También se tomó como referencia las pautas del programa juegos psicomotrices para estimular el desarrollo

⁸ La investigación fue una tesis de grado realizada en la carrera de Psicología dirigida a los niños del colegio “Colorados de Bolivia” de la ciudad de El Alto, 2006. Tesis que se registra en referencia bibliográfica.

psicomotor de niños(as) de 4 a 5 años del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos" del Municipio de Caibarién. Provincia Villa Clara, Cuba⁹

b. Objetivo del programa

El programa tiene la finalidad de mejorar la focalización de la atención de los niños y niñas del nivel de educación inicial (primera sección), mediante juegos psicomotores, a través del dominio y control del propio cuerpo del niño(a)

c. Validación

El instrumento del programa fue validado por el llamado "validación de expertos" o "juicio de expertos". Este de validación se define "como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones" (Escobar y Cuervo, 2008, p.29), siendo lo importante encontrar a los especialistas en el instrumento o el tema.

El contenido del programa para las 9 sesiones fue revisada por tres profesionales conocedores de la temática. Los profesionales que revisaron fueron:

- MSc. Erick Moscoso (docente de Estimulación Temprana, en la carrera de Ciencias de la Educación- UMSA)
- MSc. Rocío Peredo (Docente de la carrera de Psicología-UMSA, en las materias de Psicología Experimental y Trabajo Dirigido)¹⁰
- Dr. Vitaliano Soria Ch. Ph D. (Ex docente de la materia de Psicología de la Educación en Ciencias de la Educación y docente en proyectos y metodología de la investigación en otros centros de formación superior).

Los docentes nombrados revisaron el programa de las distintas sesiones, y al final dieron sugerencias sobre los materiales y actividades, para su reajuste y posterior aplicación.

⁹ <https://canalchupete.com/juego-desarrollo-de-los-ninos/>

¹⁰ La docente Peredo revisó el programa de focalización de la atención en la primera investigación y posteriormente dio sugerencias para el presente programa que se aplicó

d. Criterio para las 9 sesiones de aplicación del programa.

Los criterios que se utilizaron para determinar las 9 sesiones para el desarrollo del programa, fueron:

- Un programa de juegos psicomotrices anteriormente empleado¹¹ contenía las 9 sesiones, programa que fue validado por otros especialistas en la carrera de Psicología y Ciencias de la Educación. En el presente programa se conservaron las 9 sesiones, pero se cambiaron algunos materiales más accesibles a los niños(as) para sus edades.
- El número de sesiones era conveniente para las dos semanas de clases, tiempo máximo autorizado por la profesora de curso y la dirección de la unidad educativa.
- En las nueve sesiones se desarrolla las principales capacidades psicomotrices motoras y finas necesarias para facilitar la focalización de la atención.

e. Descripción del programa

El programa tiene 9 temas que se desarrolla en 9 sesiones programadas durante el horario de clases de la mañana. El tiempo en el que desarrolló las sesiones fue de dos semanas continuadas. El espacio en el que se ejecutó el programa fue el curso paralelo "B" de la primera sección del nivel inicial de la U.E. "Vicente Tejada".

Los 9 temas están relacionados con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina; en cada sesión se estimuló un tipo de psicomotricidad.

1º Sesión: Psicomotricidad gruesa

2º Sesión: Psicomotricidad gruesa

3º Sesión: Psicomotricidad gruesa

4º Sesión: Psicomotricidad gruesa

5º Sesión: Psicomotricidad fina

¹¹ El programa fue utilizado en una tesis en la carrera de Psicología bajo un título casi similar, en la Unidad Educativa "Batallón Colorados" de la ciudad de El Alto, con un diseño de grupo control y otro experimental en el nivel inicial. Tesis que se menciona en la bibliografía.

6º Sesión: Psicomotricidad fina

7º Sesión: Psicomotricidad fina

8º Sesión. Psicomotricidad fina

9º Sesión: Psicomotricidad fina.

Cada sesión tiene su: Actividad, Objetivo, Duración, Materiales y Evaluación.
Además su procedimiento de ejecución.

f. Plan operativo

La descripción del programa en sus 9 sesiones se presentan, para su mejor visualización en el operativo siguiente:

Cuadro Nº 3. Plan Operativo General del Programa

Tema	Sesión	Objetivos	Actividad	Duración	Materiales	Evaluación
1er	Primera	Producir o reproducir movimientos cuando requiera	Juego de espejos	25 min.	Fichas que mencionan movimientos que se realizan	-Esquemas corporal -Control corporal -Reproducción exacta de información visual -Atención
2do	Segunda	-Controlar los movimientos de su cuerpo cuando lo precisa	.Gelatina	20 min.	-Música movida (Reggaetón) -Música lenta(Vals)	-Esquema corporal -Control corporal -Percepción auditiva -Atención
3er	Tercera	-Coordina su movimiento en relación a espacio y tiempo	-Globo solitario	25 min.	-Globos inflados -Silbato	-Coordinación manual -Rastreo visual -Espacialidad (tiempo y ritmo) -Perseverancia ante fallas -Atención
4to	Cuarta	-Controla su cuerpo coordinando con un	-Gatear.	20 min.	-Tambor -Silbato -Cinta de color rojo	-Control corporal -Espacialidad -Discriminación de sonidos

		sonido y discrimina la lateralidad en su cuerpo				-Lateralidad -Atención
5to	Quinta	-Equilibrar sus movimientos en base a su visión	-Círculo de colores	-25 min.	-Círculos de cartón de 4 colores (rojo, amarillo, verde y azul)	-Control corporal -Alerta -Discriminación de colores -Espacialidad -Equilibrio -Atención
6to	Sexta	-Controlar sus movimientos a partir de saltos en relación al espacio	-Avión. Ida y vuelta (tunkuña)	-30 min.	-Control corporal -Conocimiento de los números -Equilibrio -Atención	-Tiza -Piedra plana -Gráfico de tunkuña
7mo	Séptima	-Controlar movimientos de brazo y muñeca	Tragabolas	-25 min.	-Figura de sapo o tigre con la boca hueca -Pelotas de plástico	-Coordinación viso motriz -Control de movimientos de muñeca, mano y dedos -Atención
8vo	Octava	-Desarrollar movimientos finos	-Cociendo vocales y figuras	-20 min.	-Vocales -Figuras -Lana	-Coordinación visomotriz -Precisión -Control de movimientos finos -Atención
9no	Novena	-Coordinar movimiento viso-manuales	-Collar de bombillas	-40 min.	-Lana -Bombillas -Pintura a dedo -Mandil	-Coordinación viso motriz -Precisión -Rapidez -Discriminación de colores -Atención

Fuente: Elaboración de la investigadora.

g. Parámetros de valoración del programa

- Cada actividad de una sesión tiene un formulario de registro para la aplicación del programa de juegos psicomotrices (ver anexo N° 4) con tres opciones de respuestas:
 - a) Presencia
 - b) En proceso
 - c) Ausencia
- Las respuestas positivas de “presencia” significa que tiene desarrollado la capacidad psicomotriz. La respuesta “En proceso” significa que la capacidad psicomotriz esta por consolidarse. Y respuesta “Ausencia” quiere decir que el tipo de psicomotricidad continúa sin desarrollarse.
- Los registros de los formularios parciales y finales durante las 2 semanas fueron realizadas por la investigadora y la auxiliar en todas sesiones, consensuándose el fin de semana para el registro final.

h. Procedimiento de Evaluación del programa

- La Evaluación de las sesiones del programa se hizo durante las 2 semanas (días, lunes a viernes) en el espacio del curso donde se realizaron las actividades de sesión. Cada mañana se hizo observaciones y registros durante las realización de los juegos y, cada fin de semana se consensuaban los registros parciales y la última segunda semana se hizo el registro final, de las 9 sesiones del programa.
- Cada día estuvieron en el curso y dirigieron los juegos psicomotrices, la investigadora y la auxiliar por turno, durante las dos semanas, observando los movimientos psicomotrices. Mientras una dirigía los juegos, la otra registraba el formulario del programa y viceversa.
- Se observaron en las actividades de las 9 sesiones los movimientos psicomotrices, relacionados con: las capacidades motoras gruesas, como: Actividad muscular, esquema corporal, coordinación motriz, organización tempo-espacial, organización temporal y lateralidad. Y las capacidades finas, como: Destreza manual, discriminación visual y rapidez.

- La valoración en el registro final, producto del promedio de registros parciales de las dos semanas; y el día sábado se consensuaron los registros parciales de la investigadora y la auxiliar. El registro final es el que aparece en la presentación de los resultados.

El desarrollo del plan operativo del programa de juegos psicomotrices se observa en anexo N° 6.

3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.

Para la aplicación del programa en los niños(as) a la primera sección de educación inicial “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto, en sus primeros contactos y recopilación de datos, se procedió de la siguiente manera:

- Se apersonó a la dirección de la unidad educativa para solicitar permiso para la investigación a la directora, explicando los objetivos de la investigación entregando el programa de juegos psicomotrices para mejorar la atención. Se determinó el curso paralelo “B” de niños(as) para la muestra. Y se concertó para una entrevista con la profesora del curso sugerido.
- Se concretó el paralelo “B”, y se explicó a la profesora de los objetivos de la investigación y del programa de juegos psicomotrices. Fijada las fechas de aplicación, con posterioridad se aplicó la pre- prueba de atención y se ejecutó el programa propuesto de psicomotricidad
- El programa de juegos psicomotrices fue ejecutado durante 2 semanas, y después se aplicó la post-prueba de atención. Con los resultados registrados se procedió a la sistematización de resultados en tablas y gráficos, con sus respectivas descripciones e interpretaciones.
- Finalmente se procesó y reflexionó sobre todos los resultados para elaborar las conclusiones y recomendaciones. Y tomando en cuenta la referencia teórica y los resultados relevantes, se elaboró el informe final de la investigación.

CAPÍTULO IV.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DE LA ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN.

El objetivo del instrumento es el determinar el nivel de dificultades de la atención que presentan los niños(as) al ingresar a la primera sección de la educación inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto. Esas dificultades se determinaron con la pre-prueba de la escala de evaluación de la atención, a través de sus respuestas de “SI” que significa que tiene dificultades en la atención, la respuesta “NO” que no los presentan. Junto a la pre-prueba se presentan los resultados de la post-prueba evaluada con la misma escala; en las cuales la respuesta “NO” se incrementó considerablemente.

En los distintos cuadros comparativos de respuestas pre y post-prueba se observan que en las respuestas de la post-prueba las dificultades de la atención se han superado notablemente. En esta disminución de las dificultades tuvo incidencia la participación de los niños(as) en las actividades de los juegos psicomotrices.

4.1.1. Resultados de la escala de atención pre - prueba y post- prueba (Antes y después de la aplicación del programa)

1. Tiene distracción sin explicación aparente

Tabla Nº 1. Distracción sin explicación

PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
1.Distracción sin explicación	10	53%	9	47%	0	0%	19	100%
TOTAL	10		9		0		19	

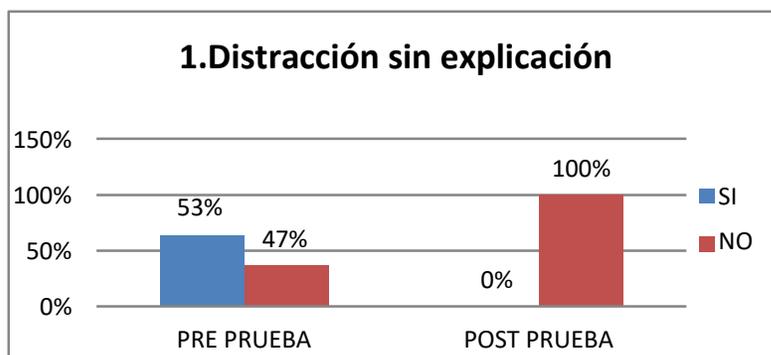
En cuanto se refiere a la pregunta Nº 1, relacionada con la distracción sin explicación aparente, se observó que del 100%(19 niños/as) de la muestra, en la **pre-prueba**, el

53% (10 niños/as) se distraen fácilmente y el 47% (9 niños/as) no se distraen. En cambio, en la **post-prueba** el 100% de los sujetos (19 niños/as) no se distraen por efecto del programa de juegos psicomotrices que mejoraron la atención.

En síntesis, después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices los niños(as) han mejorado la focalización de la atención en más del 53% de la pre-prueba, puesto que en la post-prueba los niños(as) focalizan la atención en un 100% (los 19 niños/as). Esto quiere decir, que los niños(as) que dispersaban su atención por los estímulos externos transfirieron el control corporal de la psicomotricidad obtenidos con los juegos hacia las explicaciones del aprendizaje de la profesora.

El cuadro comparativo de los niveles pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de resultados.

Gráfico N° 1.



2. Falla a la hora de realizar las tareas

Tabla N° 2. Falla en hora de tareas

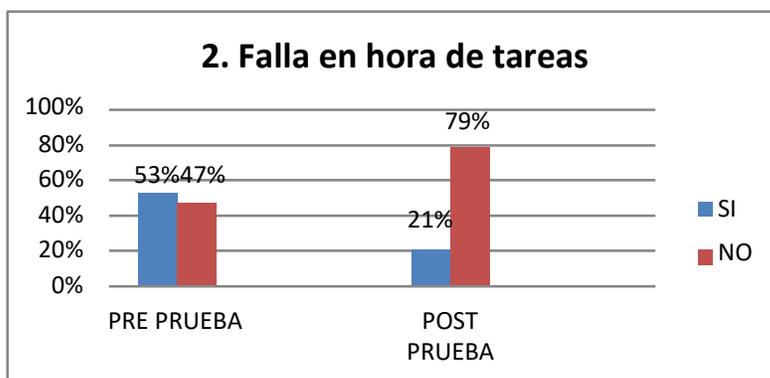
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
2. Falla en hora de tareas	10	53%	9	47%	4	21%	15	79%
TOTAL	10		9		4		15	

En cuanto se refiere a la pregunta N° 2, relacionada con la realización de tareas enumeradas, se observa que en la **pre-prueba**, el 53% (10 niños/as) fallan a la hora de realizar sus tareas, y el 47% (9 niños/as) no fallan en sus tareas. En cambio, en la **post-prueba** el 79% (5 niños(as)) no fallan en el cumplimiento de sus tareas, pero un 21% (4 niños/as) continúan fallando en sus responsabilidades.

En síntesis, después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices, los niños(as) han mejorado la focalización de la atención alcanzando un 79% (15 niños/as). Esto quiere decir, que los alumnos(as) después de participar en el programa mejoraron la concentración y asumieron la responsabilidad escolar, mejorando el auto control de la atención.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de resultados.

Gráfico N° 2.



3. Intenta llamar la atención

Tabla Nº 3. Llama la atención

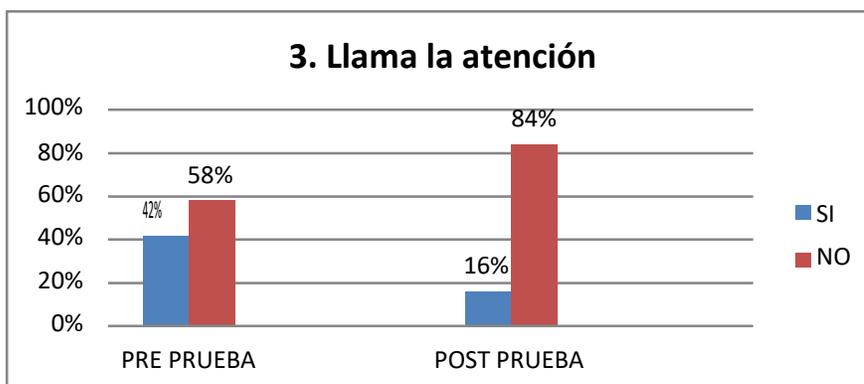
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
3. Intenta llamar la atención	8	42%	11	58%	3	16%	16	84%
TOTAL	8		11		3		16	

En cuanto se refiere a la pregunta Nº 3, relacionada con intentos de llamar la atención, se observa en la **pre-prueba**, que el 58% (10 niños/as) no intentan llamar la atención, aunque sí el 42% (8 niños/as). En cambio, en la **post-prueba** el 84% (16 niños(as) no intentan llamar la atención, reduciéndose el llamar la atención en un 16% (3 niños/as).

En síntesis, los niños(as), después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices han aumentado muy poco las conductas de intentos de llamar la atención en un porcentaje bajo. Probablemente muchos niños(as) aún tienen poca capacidad de entender las informaciones y las normas de la clase.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico Nº 3.



4. Cambia mucho de sitio o de postura

Tabla N° 4. Cambiar de sitio

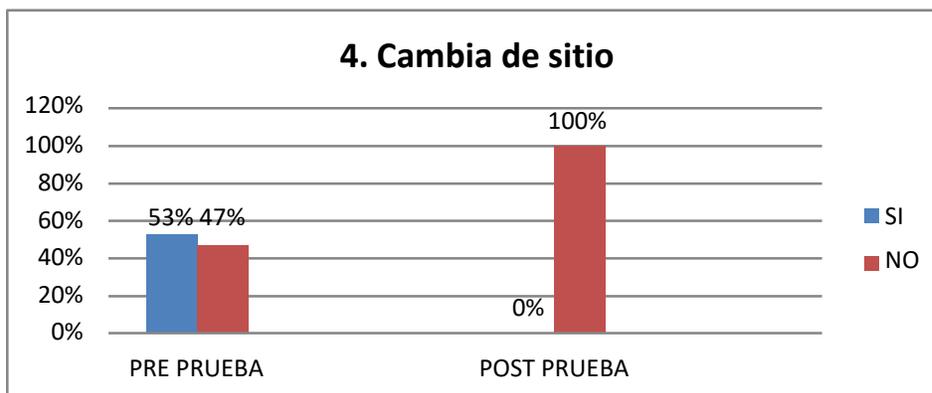
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
4. Cambiar de sitio	10	53%	9	47%	0	0%	19	100%
TOTAL	10		9		0		19	

En cuanto se refiere a la pregunta N° 4, se observa en la **pre-prueba**, que el 53% (10 niños/as) cambian de sitio constantemente; y el 47% (9 niños/as) no lo hacen. En cambio, en la **post-prueba** el 100% (19 niños/as) no cambiaron de sitio en el aula

En síntesis, el porcentaje de la post-prueba evidencia que la participación de los niños(as) en los juegos psicomotrices ha mejorado el control de sus cuerpos y se concentraron en las instrucciones de la profesora, adquiriendo el hábito de estar en su asiento.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post-prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 4



5. Le gusta mucho jugar y poco estudiar

Tabla N° 5. Juega mucho, estudia poco

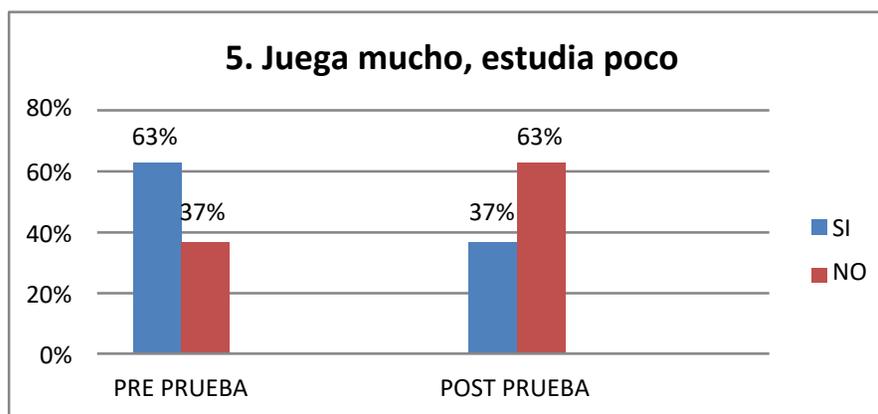
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
5.Juega mucho, estudia poco	12	63%	7	37%	7	37%	12	63%
TOTAL	12		7		7		12	

La tabla N° 5, permite observar en los resultados, que en la **pre-prueba**, el 63% (12 niños/as) juegan mucho y estudian poco y, solo el 37% (7 niños/as) no lo hacen; en cambio, en la **post-prueba** el 63% (12 niños/as) no juegan y estudian y, el 37% (niños/as) y aún continúan jugando.

En resumen, los niños(as) han mejorado su atención muy poco, aunque no en el porcentaje deseado, porque el juego a esa edad es la actividad más preferida; sin embargo, se pueden continuar con otras estrategias para adquirir una mayor flexibilidad para orientar su atención.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 5.



6. Olvida con facilidad lo que acaban de decir

Tabla N° 6. Olvida fácilmente lo que dijo.

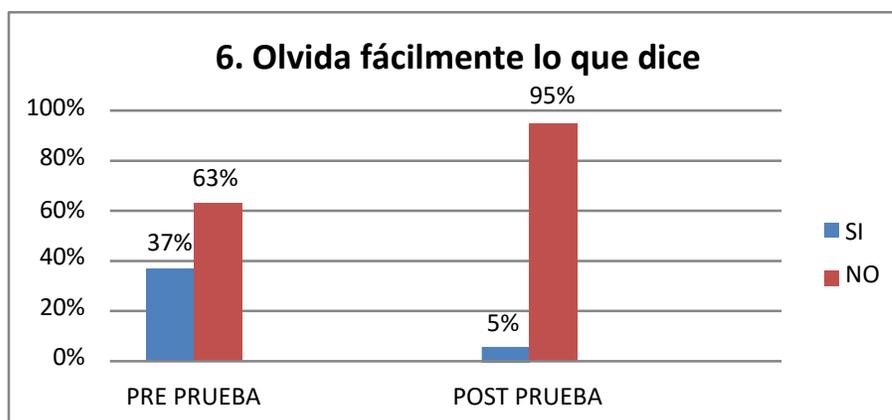
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
6.Olvida fácilmente lo que dijo	7	37%	12	63%	1	5%	18	95%
TOTAL	7		12		1		18	

En tabla N° 6, se observa en las respuestas de la **pre-prueba**, que el 63% (12 niños/as) no olvidan con facilidad lo que acaban de expresar, pero el 37% (7 niños/as) olvidan lo expresado. En cambio, en la **post-prueba** el 95% (18 niños/as) no se olvidaron lo que dijeron y un solo 1 niño(a) continúa olvidándose.

En resumen, después del programa la totalidad de los niños(as) no se olvidaron lo que dijeron anteriormente, por tanto, demostraron que mejoraron la capacidad de atención repitiendo lo que dijeron, con el consiguiente aumento de la capacidad de atender las instrucciones de la profesora.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N°. 6.



7. Es impulsivo, actúa sin pensar

Tabla Nº 7. Impulsivo, actúa sin pensar

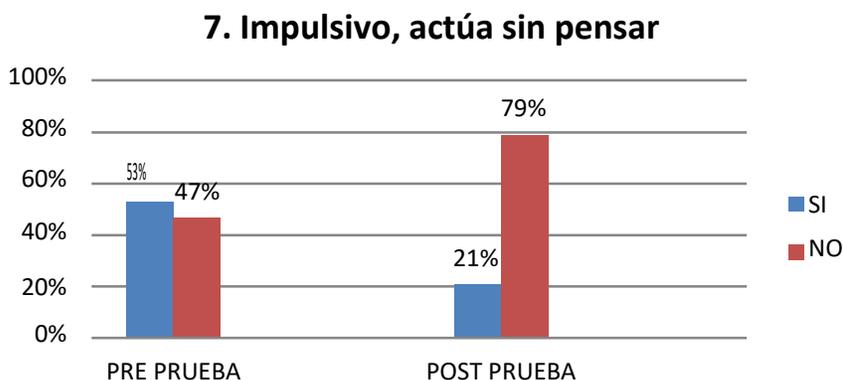
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
7.Es impulsivo, actúa sin pensar.	12	63%	7	37%	7	37%	12	63%
TOTAL	12		7		7		12	

En la tabla Nº 7, se percibe en la **pre-prueba**, que el 53% (10 niños/as) son impulsivos y actúan sin pensar y, el 47% (9 niños/as) no lo son. En cambio, en la **post-prueba** el 79% (15 niños/as) ya no fueron impulsivos, pero aun el 21% (4 niños/as) continúan con conductas impulsivas.

De manera general, las conductas impulsivas que les llevan a actuar sin pensar disminuyeron en un regular porcentaje después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices. Esto quiere decir que adquirieron un regular auto control de sus impulsos.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico Nº 7.



8. Tiene problemas con la escritura

Tabla N°8. Problemas de escritura

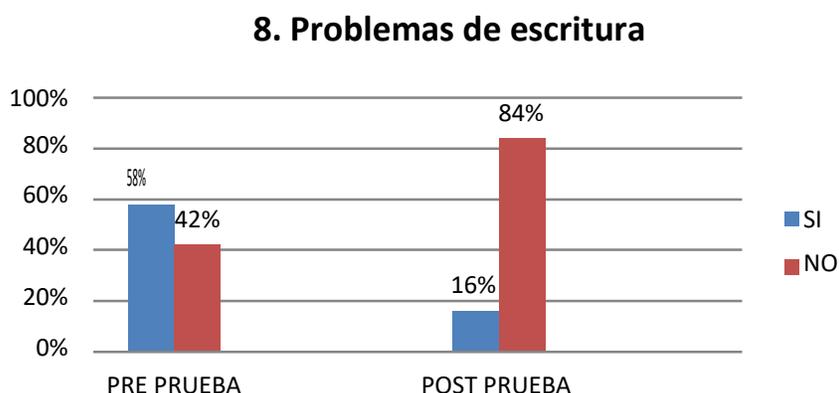
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
8.Problemas de escritura	11	58%	8	42%	3	16%	16	84%
TOTAL	11		8		3		16	

En cuanto se refiere a la tabla N° 8, se observa en la **pre-prueba**, que el 58% (11 niños/as) sí tienen problemas en la escritura, y no el 42% (8 niños/as). Pero en la **post-prueba** el 84% (16 niño/as) disminuyeron sus problemas de escritura y, los que aún tenían problemas decrecieron en el 16% (3 niños/as).

De manera general, después de participar en los juegos psicomotrices, los niños(as) mejoraron regularmente en el aprestamiento de la escritura y no tuvieron problemas en los trazos de palabras y muy pocos aún tenían problemas; es decir, despertaron la motivación de fijar su atención en la preparación para la escritura. La participación en el programa desarrolló la coordinación viso-motriz.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 8.



9. Tiene problemas con el cálculo

Tabla N° 9. Problemas de cálculo

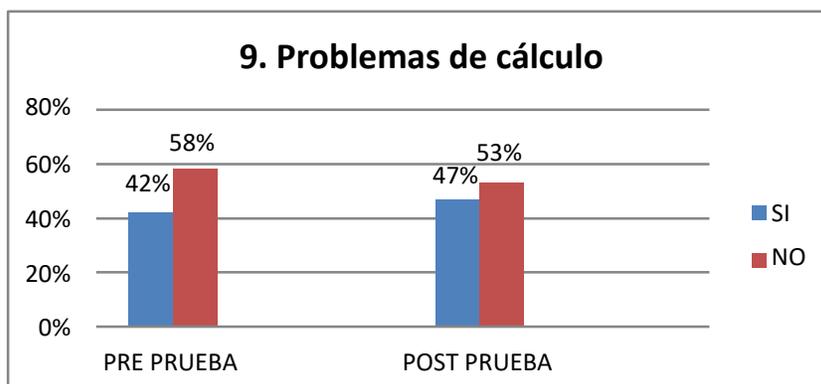
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
9.Tiene problemas con el cálculo	10	53%	9	47%	9	47%	10	53%
TOTAL	10		9		9		10	

En cuanto a la tabla N° 9, se percibe en la **pre-prueba**, que el 53% (10 niños/as) tienen problemas en el cálculo y no así el 47% (9 niños/as); pero en la **post-prueba** el 53% (10 niños/as) no tienen problemas de cálculo y un 47% (9 niños/as) continúan con fallas en el cálculo, es decir, los niños(as) aprendieron a enumerar cantidades.

De forma general, los niños(as) casi no mejoraron en los problemas de cálculo, puesto que la disminución fue muy poco de 10 a 9 niños(as), observando que los juegos psicomotrices tuvieron poco efecto, puesto que las operaciones de cálculo básico requieren mayores niveles de concentración. Para el cálculo, sea suma o resta, se requiere mayor desarrollo mental en el manejo de los números.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 9.



10. Habla a destiempo

Tabla N° 10. Habla a destiempo

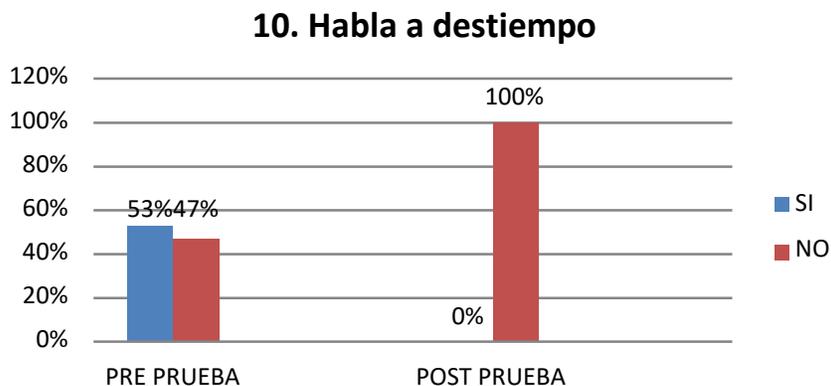
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
10.Habla a destiempo	10	53%	9	47%	0	37%	19	100%
TOTAL	10		9		0		19	

En la tabla N° 10, se observa en la **pre-prueba**, que el 53% (10 niños/as) hablan a destiempo y un 47% (9 niños/as) no lo hacen; pero en la **post-prueba** el 100% (19 niños/as) hablan en su debida oportunidad, en este aspecto mejoraron todos los niños(as) en esperar su turno para hablar.

En resumen, después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices, los niños(as) desarrollaron la capacidad de controlarse, porque la disminución del estado de tensión emocional que tienen lograron controlar su ansiedad de hablar a destiempo.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de resultados.

Gráfico N° 10.



11. Para desenvolverse en las tareas necesita que estén pendientes de él o de ella.

Tabla N° 11. Dependientes en sus tareas

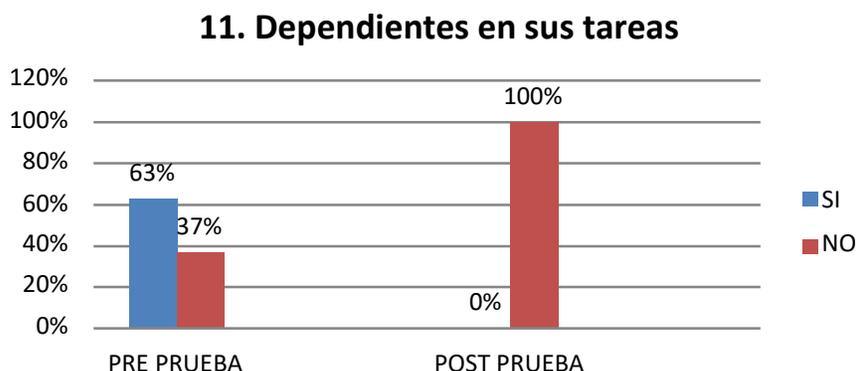
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
11. Dependiente en sus tareas	12	63%	7	37%	0	0%	19	100%
TOTAL	12		7		0		19	

En la tabla N° 11, se observa que en la **pre-prueba**, el 63% (12 niños/as) son dependientes al realizar sus tareas de otra persona, y en un 37% (7 niños/as) son independientes al realizar sus tareas. En cambio, en la **post-prueba** el 100% (19 niños/as) se mostraron autónomos en la ejecución de sus tareas en clases.

En síntesis, después de participar en las sesiones de los juegos psicomotrices, los niños(as) mejoraron en su totalidad su autonomía, es decir, su participación en el programa desarrolló los movimientos finos para el aprestamiento de la escritura y otras responsabilidades de aprendizaje.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 11.



12. Le aburren las tareas escolares

Tabla N° 12. Aburren tareas escolares

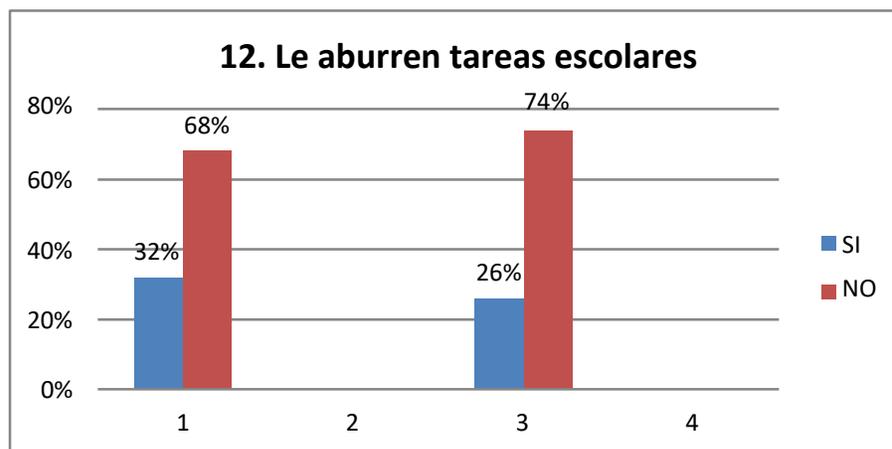
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
12.Aburren tareas escolares	6	32%	13	68%	5	26%	14	74%
TOTAL	6		15		7		14	

En tabla N° 12, se observa que en la **pre-prueba**, el 68% (13 niños/as) no se aburren de su tareas, y un 32% (6 niños/as) lo realizan libremente. En cambio, en la **post-prueba** el 74% (14 niños/as) sintieron satisfacción al realizar sus tareas y todavía un 26% (5 niños/as) continúan aburridos en sus tareas.

En síntesis, los niños(as) en un poco porcentaje aumentaron en el placer de realizar sus tareas; por tanto, la participación en los juegos muy poco desarrolló la capacidad de motivación personal hacia las tareas.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 12



13. Es muy intranquilo y nervioso, no puede estar quieto

Tabla N° 13. Inquieto y nervioso.

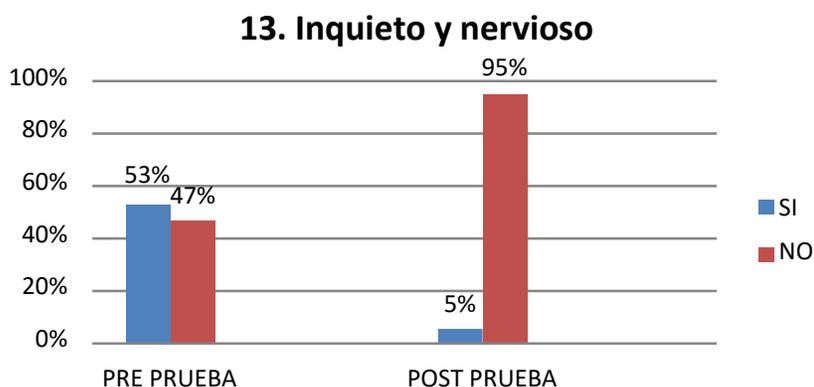
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
13. Difícil de involucrarse en aprender	10	53%	9	47%	1	5%	18	95%
TOTAL	10		9		1		18	

En la tabla N° 13, se percibe en la **pre-prueba**, que el 53% (10 niños/as) son inquietos y nerviosos y el 47% (9 niños/as) son tranquilos. Y en la **post-prueba** el 95% (18 niños/as) se mostraron tranquilos y no nerviosos, y un 1 solo niño(a) aún mostró inquietud.

De manera general, casi el total de los niños(as) han superado mejor sus conductas impacientes y nerviosas; esto quiere decir, que con la participación en el programa de los juegos psicomotrices, pudieron controlar sus emociones que suelen reducir el foco de atención.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 13



14. Es difícil involucrarse en el interés por aprender

Tabla N° 14. Dificil involucrarse en aprender

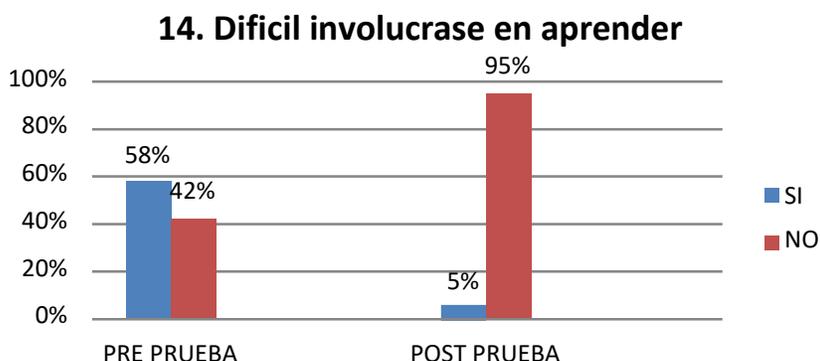
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
14.Dificil involucrarse en aprender	11	58%	8	42%	1	5%	18	95%
TOTAL	11		8		1		18	

En la tabla N° 14, se percibe en la **pre-prueba**, que el 58% (11 niños/as) tienen dificultad en involucrarse en aprender, y un 42% (8 niños/as) se involucran. Y en la **post-prueba** el 95% (18 niños/as) se involucran en los aprendizajes, pero aun 1 niño(a) encuentra con dificultad en participar en su aprendizaje.

De manera general, casi el total de los niños(as) desarrollaron la capacidad de preocuparse en sus aprendizajes, es decir, desarrollaron su independencia en realizar sus tareas en su totalidad, y fueron eficaces en la capacidad de concentrarse y en responsabilizarse de sus aprendizajes. La dificultad algunas veces viene por lo complejo de la tarea.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 14.



15. Está poco atento a lo que le indica la maestra

Tabla N° 15. Poco atento a la maestra

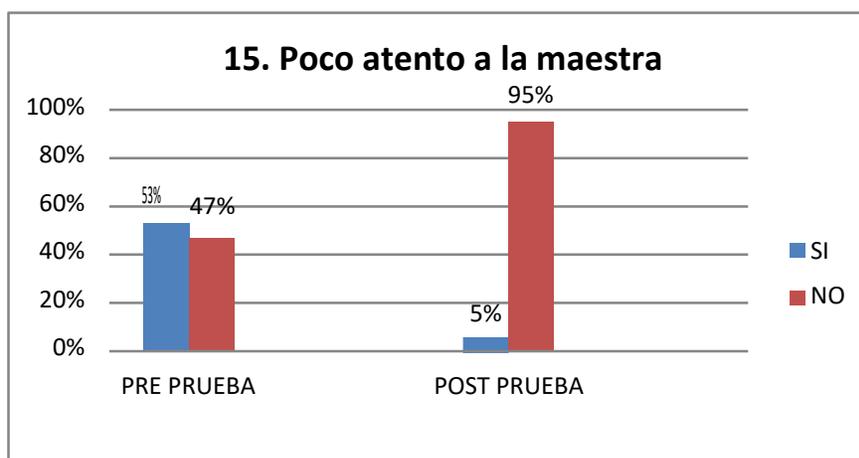
PREGUNTA	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
15. Poco atento con la maestra.	11	58%	8	42%	1	5%	18	95%
TOTAL	11		8		1		18	

En la tabla N° 15, se percibe en la **pre-prueba**, que el 58% (11 niños/as) atienden poco a la maestra, y un 42% (8 niños/as) atienden mejor. Y en la **post-prueba** el 95% (18 niños/as) ponen atención en las actividades que señala la maestra y, aún 1 niño(a) encuentra dificultad en atender.

De manera general, casi la totalidad de los niños(as) desarrollaron la capacidad de atender en clases, es decir, desarrollaron su concentración, con lo que probablemente superaron los obstáculos para sostener la atención que les da la destreza manual, la discriminación visual y su rapidez, que les permitieron transferir el control del cuerpo a la atención focalizada en clases.

El cuadro comparativo de los niveles de pre-prueba y post prueba de la escala de atención se presentan en el gráfico para una mejor apreciación de los resultados.

Gráfico N° 15.



4.2. RESULTADOS DE LAS 9 SESIONES DEL PROGRAMA JUEGOS PSICOMOTRICES PARA LA FOCALIZACIÓN DE LA ATENCIÓN

Es necesario aclarar que el programa de los juegos psicomotrices se evaluó basado en tres categorías de respuestas: “Presencia” cuando el tipo de psicomotricidad lo tiene desarrollado. “En proceso” cuando la motricidad está alcanzando el desarrollo esperado y “Ausencia” cuando no tiene desarrollado algún componente de la psicomotricidad.

En las 9 sesiones, las primeras 4 evalúan la motricidad gruesa (Actividad muscular, esquema corporal, coordinación motriz, organización tiempo espacial, organización temporal y lateralidad) y, de la 5ta a la 9na sesión evalúa la motricidad fina (Destreza manual, discriminación visual y rapidez); los resultados de los mismos reflejaron el grado de desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina. El registro de la hoja de evaluación de la participación en las actividades de los juegos psicomotrices determina el estado de desarrollo psicomotriz en los niños(as). Los resultados pretenden demostrar que con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina se superan las dificultades de la atención focalizada en los aprendizajes en el aula.

1. Primera sesión: Imitación a los espejos

Tabla N° 16. Imitación a los Espejos

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	14	74%
b) En proceso	3	16%
c) Ausencia	2	10%
TOTAL	19	100%

En la tabla N°16, un 74% (14 niños/as) están en “presencia” al imitar todas las actividades reflejadas en el espejo; y un 16% (3 niños/as) estuvieron “en proceso” de imitar, y en un cercano del 10% (2 niños/as) están en “ausencia” y no pudieron imitar a los espejos. En el porcentaje alto se observa que la mayoría de los niños(as)

imitaron las actividades con el espejo. Esto significa que en un buen porcentaje de los niños(as) reprodujeron la información visual del espejo y organizaron sus respuestas psicomotrices al imitar las instrucciones del juego.

2. Segunda Sesión: Movimiento del cuerpo acorde a música movida y lenta

Tabla N° 17. Movimiento con música movida y lenta

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	9	47.5%
b) En proceso	9	47.5%
c) Ausencia	1	5%
TOTAL	19	100%

En la tabla N° 17, se observan las siguientes respuestas: los niños(as) en un 47.5% (9 niños/as) bailaron la música movida y la lenta correctamente; y en otro porcentaje similar estaban “en proceso” de ejecutarlo bien, aunque un 1 niño(a) estuvo “ausente” al no poder bailar la actividad musical. Con la participación en el juego psicomotriz adquirieron confianza en sí mismo para tener buena percepción auditiva y control corporal al bailar, dando indicios de una adecuada atención.

2. Tercera Sesión: Espacialidad adelante y atrás. Lateralidad izquierda y derecha

**Tabla N°18. Espacialidad adelante y atrás
Y lateralidad Izquierda y derecha**

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	14	73%
b) En proceso	5	27%
c) Ausencia	0	0
TOTAL	19	100%

En la tabla N° 18, se observó el 73% (14 niños/as) realizaron la espacialidad hacia adelante y atrás adecuadamente; y también la lateralidad izquierda y derecha; el 27% (5 niños/as) estaban en proceso de perfeccionamiento espacial y lateral. En síntesis, todos los niños(s) en el desarrollo del movimiento de espacialidad y lateralidad estaban “en presencia” y “en proceso”. Esto significa, que con los juegos psicomotrices los niños(as) desarrollaron la coordinación manual y, a su vez, adquirieron el ritmo de sus movimientos de espacialidad y lateralidad.

3. Cuarta Sesión: El gateo

Tabla N° 19. Gateo

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	10	53%
b) En proceso	6	31%
c) Ausencia	3	16%
TOTAL	19	100%

La tabla N° 19 refiere que en un 53% (10 niños/as) gatearon adecuadamente, aunque un 31% (6 niños/as) aún estaba en “proceso” y, en porcentaje mínimo del 16% (3 niños/as) estuvo “ausente”. En síntesis, los mayores resultados indican que la actividad del gateo estaba “presente” en un porcentaje apreciable y otros en “proceso”, significando que había un buen control corporal y percepción de la espacialidad y discriminación del sonido, al escuchar indicaciones que debían gatear.

5. Quinta Sesión: Salto en círculo de colores (rojo, amarillo, azul y verde)

Tabla N° 20. Salto en círculo de colores

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	10	53%
b) En proceso	4	21%
c) Ausencia	5	26%
TOTAL	9	100%

En la tabla N° 20, se percibe que un 53% (10 niños/as) hicieron el salto de equilibrio correctamente hacia los círculos de distintos colores; en un 21% (4 niños/as) estaban en “proceso”, pero un 26%(5 niños/as) el salto estuvo ausente”. En general, se tuvieron respuestas con mayores porcentajes en los saltos correctos en los círculos de colores y algunos estaban en “proceso”, y un porcentaje considerable no tenían desarrollado el salto equilibrado. Los puntajes encontrados sugieren que los niños(as) al tener un control corporal mantuvieron el equilibrio y saltaron correctamente al identificar los colores.

6. Sexta Sesión: El avión Ida y vuelta (tunkuña)

Tabla N° 21. Avión. Ida y vuelta

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a) Presencia	14	74%
b) En proceso	4	21%
c) Ausencia	1	5%
TOTAL	19	100%

En la tabla N° 21, un 74% (14 niños/as) se refiere al juego tradicional de la “tunkuña”. en el que debían saltar cuadros enumerados de ida y del final debían dar la vuelta, en el mismo reflejaron el equilibrio en los saltos para avanzar; y el 21% (4 niños/as) en el juego estuvo “en proceso” y, solo en 1 niño(a) estuvo “ausencia”. En general, la mayoría de los niños(as) efectuaron los saltos en los cuadro enumerados de la tunkuña de ida y vuelta, correctamente (“presente”) y muy cerca en “proceso”. Con esta prueba los niños(as) demostraron que tenían el control del equilibrio corporal, identificaban los números y mantenían el equilibrio al saltar; este juego requiere mucha concentración.

7. Séptima Sesión: Tragabolas

Tabla N° 22. Tragabolas

Respuestas	Niños(as)	
	Nº	%
a)Presencia	8	42%
b) En proceso	7	37%
c) Ausencia	4	21%
TOTAL	19	100%

En la tabla N° 22, se observa que el 42% (8 niños(as)) lanzaron correctamente la mayor cantidad de pelotas hacia una boca abierta de una figura.(sapo o tigre) y en un 37% (7 niños/as) sus lanzamientos de pelotas estuvieron en “proceso” con altibajos, pero el 21% (4 niños/as) estuvo “ausente” el juego psicomotriz En síntesis, la mayoría de los niños(as) tuvieron “presente” y en “proceso” en la habilidad de lanzar las pelotas con puntería hacia las bocas abiertas de las figuras. Esto significa que los juegos desarrollaron la coordinación visomotriz, y sobre todo el control de los movimientos de la muñeca, la mano y los dedos; puesto que estas habilidades son necesarias para una buena puntería.

8. Octava Sesión: Costurado de vocales y figuras

Tabla N° 23. Costurando vocales y figuras

RESPUESTAS	NIÑOS	
	Nº	%
a)Presencia	10	53%
b) En proceso	6	31%
c) Ausencia	3	16%
TOTAL	19	100%

En la tabla N° 23, se ve que un 53%(10 niños/as) al tener “presente” la habilidad motriz, costuraron correctamente las vocales y las figuras de cartón con lana; y un 31%(6 niños/as) en cuanto a dicha habilidad estuvo en “proceso” y, solo el 16% (3 niños/as) no lograron realizar la actividad del costurado, por tenerlo “ausente”. En resumen, la mayoría de los niños(as) tuvieron “presente” y “en proceso” la habilidad psicomotriz de costurar las vocales y figuras de cartón con una lana. Con esta actividad demostraron que los niños (as) desarrollaron la coordinación viso motriz y el control de los movimiento finos, para los cuales la atención es importante.

9. Novena Sesión: Collar de bombillas

Tabla N° 24. Ensarte de bombillas

RESPUESTAS	NIÑOS	
	Nº	%
a)Presencia	10	53%
b) En proceso	6	31%
c) Ausencia	3	16%
TOTAL	9	100%

La tabla N° 24, permite percibir que un 53% (10 niños/as) realizaron correctamente la habilidad de ensartar bombillas para elaborar un collar; y un 31% (6 niños/as) tenían la habilidad del ensarte en “proceso” de desarrollo, pero un mínimo del 16% (3 niños/as) tuvieron “ausente” la habilidad fina de las manos. En síntesis, los resultados indican que el mayor número de niños(as) tenían desarrollado la habilidad de ensartar las bombillas y hacer un collar. Esto implica que desarrollaron la coordinación visomotriz y la precisión y rapidez en los dedos de la mano para la ejecución del ensarte con la lana para el collar.

4.3. RELACIÓN DE RESULTADOS DE LA ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN Y EL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES

Para comprender los resultados de la relación que existe entre dos variables, en el presente caso, la variable focalización de la atención y la otra variable, la psicomotricidad es necesario emplear la estadística con la técnica de correlación.

La correlación constituye una técnica estadística que indica que si dos variables están relacionadas o no. Por los puntajes que alcanzan existe la correlación positiva y la correlación negativa (Ñaupas, Mejía. Novoa y Villagómez, 2013, p. 265-268). Se dice que una correlación es positiva, cuando existe una relación entre una variable y otra es lineal y directa, de manera que un cambio en una variable predice el cambio en la otra variable. Y se habla de una correlación negativa, cuando la relación entre una variable y otra es opuesta o inversa, es decir, cuando una variable cambia en una dirección, la otra se modifica hacia lo contrario.

En la investigación los resultados encontrados de las dos variables señalan que existe una correlación positiva considerable y muy fuerte. Los resultados finales de la post-prueba, después de la aplicación del programa de los juegos psicomotrices, los resultados en las distintas sesiones, indican que existen una correlación “considerable” (0.70), es decir, que a un elevado desarrollo alcanzado en la psicomotricidad fina y gruesa, le corresponde otra elevada capacidad de focalización de la atención, significando que la variable independiente (psicomotricidad) incide directamente en la variable dependiente (focalización de la atención).

Para ver estadísticamente la relación positiva entre las dos variables es necesario expresarlos en grados de significación para establecer si existe una correlación “media” (0.50), “considerable” (0.75), “muy fuerte” (0.90) o “perfecta” (1). En la investigación los puntajes de la correlación se obtuvo con el programa SPSS¹².

El SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) es un programa estadístico informático que es muy usada en las ciencias sociales y aplicadas en mercadeo.

¹² Los datos de las variables para la correlación fue procesada por una especialista en estadística, d la cual solo se tomó específicamente lo correspondiente a los resultados de la correlación.

También otros conocen el SPSS como y Software popular entre los usuarios de Windows, y es utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja. Se conoce como un sistema amplio y flexible de análisis estadístico y gestión de información que es capaz de trabajar con datos provenientes de distintos formatos, generando desde sencillos gráficos de distribuciones y estadísticas descriptivas hasta análisis estadísticos complejos que permitirán descubrir relaciones de dependencia e interdependencia, establecer clasificaciones de sujetos y variables, predecir comportamientos, entre otros aplicables (<http://www.wikipwdia.spss.com>).

El SPSS es conocido por su capacidad de gestionar grandes volúmenes de datos y es capaz de llevar a cabo análisis de texto entre otros formatos más que existen (<http://www.wikipwdia.spss.com>). El SPSS es un formato que ofrece IBM para un análisis completo de datos. El anacrónico de producto de estadista y solución de servicio. Existen otros productos diferentes en la suite, cada uno de ellos ofrecen sus propias características únicas.

Una de las características del programa es ser la base del software estadístico SPSS que incluye estadísticas descriptivas, como la tabulación y frecuencia de cruce, estadísticas de dos variables, además pruebas T, Anova y de correlación¹³. Con el SPSS es posible realizar recopilación de datos, crear estadísticas, análisis de gestión y mucho más (<http://es.wikipedia.org/wiki/spss>). El programa tiene varias versiones, pero tiene un módulo de bases y módulos anexos comunes que se van actualizando constantemente para los distintos campos de la ciencia y operaciones estadísticas.

La correlación se da entre los puntajes de todos los ítems de la psicomotricidad en sus tres respuestas “presencia”, “ en proceso” y “ausencia”. A su vez, se dan los puntajes de la focalización de la atención en sus respuestas “Si” “No” y se presentan en la siguiente tabla.

¹³ Acceso a IBM SPSS en 5 de diciembre de 2017. Su aplicación fundamental está orientado al análisis multivariante de datos experimentales.

Tabla N° 25. Correlación entre las variables focalización de la atención y juegos psicomotrices

PSICOMOTRICIDAD		ATENCIÓN	
Presencia	0.95	Si	0.49
En proceso	0.78	No	0.95
Ausencia	0.31		
TOTAL(Promedio)	0.68		0.72
CORRELACIÓN		0.70	

La presente tabla muestra los datos generales de la variable independiente psicomotricidad, que se valoró con el programa SPSS que mediante las respuestas indicadas muestran una correlación positiva lineal de 0.95, 0.78 y 0.31. Estos puntajes varían según la participación en las actividades de los juegos psicomotrices, presentándose en niveles elevados según los distintos ítems de registro; mostrando un promedio general de 0.68, ubicándose dentro de la correlación “considerable”.

A su vez, la variable dependiente de la focalización de la atención tuvo una correlación promedio de 0.72 que está dentro de la correlación positiva “considerable”. Dicho puntaje proviene de la escala de evaluación de la atención, en sus respuestas “SI” con 0.49 y “NO” con 0.95, cuyo promedio da justamente 0.72. Por último promediando la relación de ambas variables, psicomotricidad y la focalización de la atención, con sus datos se promedió para conseguir una correlación última de 0.70 muy próximo al grado de correlación positiva “considerable” (con SPSS).

Tomando en cuenta la correlación final de ambas variables que se encuentran en positiva y confiable, se cumple con el tercer objetivo específico, pero la misma a su vez, solventa el logro del objetivo general, que se formula mediante el reforzamiento

de la variable psicomotricidad se llega a mejorar la focalización de la atención en los niños(as) que ingresan a la primera sección de la Educación Inicial de la Unidad Educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de el Alto.

Reforzando el logro del objetivo general, la correlación encontrada de 0.70 (positiva y “considerable”), se indica que a mayor desarrollo de la psicomotricidad, mayor la focalización de la atención. En esta orientación la correlación encontrada sustenta la relación positiva de ambas variables, y por ello, se constituye en la base para la comprobación de la hipótesis de la investigación.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Las conclusiones de la investigación están relacionadas con los problemas de atención que tienen los niños(as) de educación inicial en clases, los cuales dificultan los aprendizajes. Para visibilizar esas dificultades, primero se tuvo que evaluar la capacidad de atención con la aplicación de la pre-prueba de la escala de evaluación con la que se inician los niños(as), y para mejorar la focalización de la atención, se aplicó un programa de juegos psicomotrices, cuyos resultados, se obtuvieron con la post-prueba con la misma escala de atención.

Las conclusiones se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación; primero están los relacionados con los objetivos específicos, cuyos logros parciales constituirán el logro del objetivo general; y con este logro se pudo comprobar la hipótesis enunciada. En esa orientación se presentan las conclusiones de la investigación.

CAPACIDAD DE ATENCIÓN ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES

Las profesoras de educación inicial se quejan con frecuencia de las dificultades de atención de los niños(as) que obstaculizan un adecuado aprendizaje en clases. Ante estos problemas, la investigación se pretende mejorar la focalización de la atención mediante la aplicación de un programa de juegos psicomotrices.

Para detectar la capacidad de atención con la que ingresan los niños(as) a la primera sección de educación inicial en la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto, se tuvo que aplicar la pre-prueba de la escala de evaluación de la atención, en cuyos resultados se tuvo muchas respuestas “Si”, que significan la presencia de dificultades de atención, y pocas respuestas “No”, que quiere decir la ausencia de dificultad de atención. En la pre-prueba lo relevante en las mayores dificultades en la atención fueron: la distracción, incumplimiento en cumplir las tareas, moverse de

sitio, jugar mucho, dependientes en sus tareas, sin interés en aprender y en la poca atención a la profesora.

Ante las dificultades encontradas de la atención en los niños(as), se aplicó el programa de juegos psicomotrices con la intención de mejorar la focalización de la atención. El programa a través de las actividades de juegos permitió desarrollar la psicomotricidad, que se encontraba en un bajo nivel. El incremento de la capacidad de psicomotricidad permitió controlar los movimientos del propio cuerpo de los niños(as) que los distraían; esa capacidad de control se transfirió al control de los estímulos externos, como las explicaciones de las profesoras.

Los resultados de la post-prueba presentaron menor número de las respuesta “Si”, en cambio las respuesta “No” se incrementaron en los distintos ítems de la escala, mostrando que había mejorado gradualmente la focalización de la atención. Estos resultados fueron reflejados en: una mayor concentración, mantenerse en su lugar, hablar acorde su turno, independencia en realizar su tarea, mostrarse tranquilos, involucrarse en su aprendizaje y prestan atención a la profesora. Lo encontrado permite sostener, que cuanto más se trabaje en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as), más facilidad tendrán en focalizar la atención.

En síntesis, las mayores dificultades de atención que presentaban los niños(as) en la pre-prueba de la escala, con la participación en los juegos psicomotrices, permitió desarrollar la psicomotricidad y esta incidió en la atención. En los resultados de la post-prueba de la escala de atención se observó que se incrementó en altos niveles la capacidad de focalizar la atención y, en muy pocos casos aun estaban “en proceso” de consolidación. Los resultados encontrados permiten afirmar que la psicomotricidad es la principal fuente de control del cuerpo, la misma que facilita la focalización de la atención.

DESARROLLO DE MOVIMIENTOS PSICOMOTORES MEDIANTE EL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA FOCALIZAR LA ATENCIÓN

Ante los resultados del bajo desarrollo de la atención obtenidos con la pre-prueba de la escala de evaluación de la atención, se elaboró un programa de juegos

psicomotrices para mejorar la focalización de la atención. Las actividades psicomotrices estuvieron basadas en el “juego”, que es algo preferido y atractivo para los niños(as).

La evaluación del programa se hizo en base a tres categorías de respuestas: Presencia, En proceso y Ausencia, cuyos resultados evaluaron la variable independiente, psicomotricidad. Se aclara que de la 1ra a la 4ta sesión se desarrolló la psicomotricidad gruesa y, desde 5ta hasta la 9na sesión se desarrolló la psicomotricidad fina. Los resultados más importantes del programa en las 9 sesiones fueron los siguientes:

- Los resultados del desarrollo de la motricidad gruesa, permitieron un mayor desarrollo del esquema corporal, el control de los movimientos del cuerpo, la organización de las respuestas motrices, la reproducción de la información visual y la discriminación en la percepción visual; en cambio, los movimientos de espacialidad, lateralidad y gateo aún estaban “en proceso” de desarrollo.

- Los resultados de las actividades de la motricidad fina, muestran desarrollos como el mantenerse en equilibrio, saltar sin caerse, realizar movimientos rápidos de manos y pies, distinción visual inmediata de colores, letras y números. Esto significa que la participación de los niños(as) en los juegos psicomotrices reforzó la capacidad psicomotor fino, la que tuvo incidencia en el incremento considerable de la focalización de atención, conforme con los resultados de la post-prueba de escala de atención.

En resumen, de acuerdo a los resultados del programa, se infiere que estimulando adecuadamente los movimientos gruesos y finos se logra el dominio y el control de los movimientos del cuerpo, con el consiguiente incremento de la capacidad de focalización de la atención en las actividades de aprendizaje en el aula.

CORRELACIÓN ENTRE EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ Y LA FOCALIZACIÓN DE LA ATENCIÓN.

Los resultados obtenidos en los objetivos específicos, han evidenciado que la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as) mejora los problemas de atención, como muestran los resultados de la post-prueba de la escala, por ello, la capacidad de focalización de la atención ha mejorado en un porcentaje muy alto en la mayoría ítems de la evaluación de la atención.

En la correlación Los resultados encontrados muestran que el desarrollo de la psicomotricidad, como variable independiente, mejora la focalización de la atención, como variable dependiente. Esto permite sostener que un mayor desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina incide en la superación de las dificultades en la focalización de la atención de los niños(as). De ahí que la correlación encontrada entre ambas variables es significativa, puesto que la correlación final en la escala de atención tuvo el puntaje de 0.72 y, en el desarrollo de la psicomotricidad alcanzó una correlación de 0.68, ambos puntajes están dentro de la correlación positiva. Y en la correlación general de ambas variables, atención y psicomotricidad, se obtuvo 0.72, puntaje que se halla muy cercano al nivel normal de correlación positiva y confiable; por tanto, las correlaciones encontradas confirman que existe una incidencia de la variable psicomotricidad en la variable focalización de la atención en los niños(as) de educación inicial de la unidad educativa nombrada.

DEL OBJETIVO GENERAL.

El objetivo general de la investigación es: Mejorar la focalización de la atención con la aplicación del programa de juegos psicomotrices en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la unidad educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto. En esa orientación los logros parciales de los objetivos específicos obtenidos en la pre-prueba y post-prueba de la escala de atención y en desarrollo de la psicomotricidad reflejados en los registros de los juegos psicomotrices, se ha realizado el logro del objetivo general. Al respecto la superación de las dificultades en

la focalización de la atención encontradas en la post-prueba de la escala se obtuvo con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina, obtenidas con los juegos psicomotrices.

DE LA HIPÓTESIS.

El enunciado de la hipótesis señala que: El programa de juegos psicomotrices mejora la focalización de la atención en los niños(as) de la primera sección del nivel inicial de la Unidad Educativa “Vicente Tejada” de la ciudad de El Alto; en esa dirección, al lograrse el objetivo general se da por comprobada la hipótesis enunciada, en el sentido de que el desarrollo de la psicomotricidad con los juegos psicomotrices, mejora notoriamente la focalización de la atención. De ahí que los niños(as) de la primera sección del nivel inicial han mejorado la focalización de su atención en el aula con el desarrollo de la psicomotricidad.

APORTES Y ALCANCES DE LA INVESTIGACIÓN.

Con los resultados obtenidos, tanto de la focalización de la atención y el desarrollo de la psicomotricidad, como de la bibliografía consultada, se infieren los aportes y alcances importantes desde la perspectiva de la investigación.

- Los problemas de aprendizaje y aún de las conducta de indisciplina en los niños(as) del nivel inicial, según los resultados de la pre-prueba de atención presentaron poco desarrollo en la misma, probablemente por falta de estimulación en la familia (porque la primera etapa de la educación de 0 a 3 está a cargo de la familia), los cuales generaban problemas de aprendizaje y en el cumplimiento de las responsabilidades escolares.
- Los resultados mostraron que los problemas en la focalización de la atención tienen directa relación con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina. Entonces es necesario que las profesoras de nivel inicial, primero detecten el nivel de desarrollo psicomotriz en la que se encuentran los niños(as) antes de considerar los problemas de la atención.

- Se conoce que el juego es uno de los medios espontáneos que causa placer en los niños(as). Por ello, debe ser empleado pedagógicamente en las actividades escolares, puesto que es una eficaz estrategia de aprendizaje y de desarrollo psicomotor, social, cognitivo, adaptativo, de creatividad y de personalidad de los niños(as).

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina, a través del juego, capacita el dominio y el control de los movimientos del cuerpo, y mediante los cuales se puede controlar la atención de otros estímulos, mejorando la focalización y concentrarse en las actividades de aprendizaje en el aula.

En los resultados encontrados en la investigación, señalan que existe una relación entre las variables la psicomotricidad y la focalización de la atención, desde esa perspectiva se permite señalar los alcances de los resultados mencionados:

- El desarrollo de la psicomotricidad mejora la focalización de la atención. Las profesoras que no tomen en cuenta esa relación, ignorarían uno de los principales factores que inciden en los problemas de aprendizaje y de conducta en clases.

- El programa de juegos psicomotrices no solo es aplicable a la educación inicial, sino también es extensible al primero curso del nivel primario, donde se presentan muchas dificultades de focalización de la atención que generan problemas de aprendizaje y de rendimiento escolar en los niños(as), que es una preocupación frecuente para las profesoras (es). De ahí que es necesario implementar programas de estimulación de la psicomotricidad para optimizar la focalización de la atención en las dos secciones de la educación inicial, y aun en los primeros cursos del nivel primario del sistema escolar.

- El programa de los juegos psicomotrices para estimular la focalización no solo es aplicable por las profesoras de educación inicial, sino también pueden ser aplicados por los padres de familia, en sus tiempos libres, bajo la orientación de las profesoras para coadyuvar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina de sus hijos, los cuales incidirán notablemente en la focalización de la atención y sus aprendizajes.

5.2. RECOMENDACIONES.

Basada en la experiencia realizada con los niños(as) del nivel inicial en una unidad educativa de la Ciudad de la ciudad de El Alto, y por los alcances y limitaciones de la investigación mencionadas, se sugieren algunas recomendaciones:

- Para que los niños(as) se inicien adecuadamente en la escolaridad, es necesario realizar una evaluación de la capacidad de atención y del desarrollo de la psicomotricidad, para evitar problemas de aprendizaje. Además es aconsejable que las profesoras del nivel inicial apliquen la escala de atención o cualquier otro instrumento de evaluación de la atención antes de iniciar con los aprendizajes de su plan de trabajo.
- Es importante que los profesores realicen un estudio profundo de la psicomotricidad gruesa y fina, puesto que su grado de desarrollo está relacionada con las dificultades y problemas de atención de los niños(as). Por eso es necesario elaborar u obtener programas de desarrollo de la psicomotricidad para enfrentar las dificultades de la atención para evitar la distracción a través del control de su propio cuerpo.
- Para un adecuado empleo de la Escala de Evaluación de la atención u otro instrumento similar es necesario realizar un entrenamiento de las profesoras en la capacidad de observación para que realicen buenos registros de la atención y de la psicomotricidad. Puesto que una buena observación de la dificultades de la atención y del desarrollo de la psicomotricidad darán lugar a un mejor conocimiento de las dificultades de la focalización de la atención y de la concentración.
- Es necesario que las maestras del nivel inicial estudien las posibilidades pedagógicas del juego en la solución de problemas de aprendizaje ende los niños(as). Además el juego permite acercarse a ellos y ganar su confianza para conocer sus dificultades de aprendizaje e interactuar con ellos para un seguimiento del desarrollo de la psicomotricidad y las dificultades de la atención. En este sentido usar el juego como una estrategia de aprendizaje, como señala la pedagogía activa.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

- Almeyda, O. (2003). *Educación Psicomotriz. Expresión corporal. Dinámica en grupo*. Lima, Perú: Gráfica Newlly.
- Bassedas, E. y otros (2001). *Aprender y Enseñar en Educación infantil*. Madrid, España: Editorial Graó.
- Becerra, S. (1999). *Desarrollo de la atención*. 2º Edición. México: Trillas
- Bañeres, J. y otros (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- B, S. (1999). *Desarrollo de la atención*. México: Trillas
- Bosch, J. V. (1978). *Concepto, límites y caracteres de la edad pre-escolar*. En:
- Campos, T, L. (2006). *Eduque con juegos*. 3ra edición. Lima, Perú; Ediciones B. Honorio.
- Cañeuque, H. (1989). *Juego y vida*. En: *Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas*. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Craig, G. (1997). *Desarrollo Psicológico*. 7ma edición, México: Prentice-Hall hispanoamericana
- Cuadros, M. (1999). *Estrategias psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima Perú: San Marcos.
- Campbell, D. y Stanley, J. (1966). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Chateau, J. (1996). *Psicología de los juegos infantiles*. Extracto de obra de Psicología de los juegos. México: s/editorial.
- De Zubiria, J. (1994). *Los modelos pedagógicos*. Colombia: Fundación Alberto Merani.
- Escobar, J. y Cuervo, A. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Bogotá, Colombia: Universidad El bosque e Iberoamericana.
- Garrido, E, Sanz, S, Macom, F y Pérez, J (1992). *Escala de Evaluación de la Atención ECI (Escala de Comportamiento Infantil)*.

- Gutiérrez, Raúl (2001). *El juego de grupo como elementos educativo*. Madrid, España: CCS Editores.
- Hernández S., Roberto; Fernández C. Carlos y Baptista, P.(1999).*Metodología de la Investigación*, Editorial. McGraw-Hill.
- Heredia, J., D. (1999). *Hacia un nuevo Paradigma Pedagógico*. Lima, Perú: Editorial San marcos.
- Howard, W. (1998). *Diccionario de Psicología*. Ed. 5, México-Mc GRAW-HILL
- Hurtado de Becerra, J. (2002). *El proyecto de investigaron holística*. Bogotá, Colombia: Cooperativa editorial magisterio.
- Hurlock, E. (1979). *Desarrollo psicológico del niño*. .México: libros McGraw-Hill.
- Iglesias, J. (1997). *El juego en los niños*. Buenos, Argentina: Editorial Kapelusz.
- Lagrange, G. (1984). *Educación psicomotriz*. Barcelona: Martínez Roca.
- Palau, V. E. (2001). *Aspectos básicos del desarrollo Infantil. La etapa de 0 a 5 años*. Barcelona, España.: Grupo Editores Ceac.
- López S. y García, S. (1997). *Estrategias atencionales*. En Maceda (2004). Programa de estrategias cognitivo atencionales para el óptimo aprendizaje de lectura dirigido a niños de 6 años con déficit de atención. La Paz: Tesis-Umsa
- Luiblinkaia A. (1987). *Desarrollo psíquico del niño*. México: Editorial Grijalbo.
- Luria, A. (1986). *La alteración de las funciones corticales superiores en presencia de lesión en los sectores frontales*. En: García, O. y Bager, N. Las funciones corticales superiores del hombre. La Habana: Orbe.
- Luzuriaga, L. (1971). *Historia de la Educación y de la Pedagogía*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Lozada.
- Maceda, M. (1994). *Programa de estrategias cognitivo atencionales para el óptimo aprendizaje de la lecto-escritura dirigido a niños y niñas de 6 años con déficit de atención*. Universidad Mayor de San Andrés (UMSA). La Paz – Bolivia: Tesis.
- Martínez, R. (2000). *Atención*. Buenos Aires: Córdoba.

- Ministerios de Educación y Cultura (2010). *Nueva Ley de la Educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”*. La Paz, Bolivia. Editorial e imprenta C.J. Ibañez.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Barcelona: Ediciones Aljibe
- Muñoz, F. (1987). *Psicología médica*. México: Trillas.
- Ñaupas, H, Mejía, E, Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación-Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Palacios, J, Merehisi, A, y Coll, C. (1999). *Desarrollo psicológico y educación*. España: Editorial Alianza.
- Papalia, Wendkos y Duskin (2004). *Desarrollo humano*. 9na edición. México: Prentice-Hall hispanoamericana
- Papalia, Wendkos y Duskin (2001). *Psicología*. México: Prentice-Hall hispanoamericana
- Pérez, R. C. (2004). *Psicomotricidad. Desarrollo psicomotriz en la infancia*. Coruña, España: Ideas Nuevas Editorial
- Piaget, J. (1974). *Los seis estudios de Psicología*. Buenos Aires: Barral Editor.
- Reforma Educativa (2005). *Diseño curricular para el Nivel de Educación Inicial*. Min. de Educación. Viceministerio de Educación Escolarizada y Alternativa, La Paz.
- Ruíz, F. y otros (2003). *El juego en la motricidad infantil de los 3 a 6 años*. Madrid, España: INDE.
- Sarmiento, M. (1986). *Estimulación temprana*. Bogotá, Colombia: Centro de Enseñanza desescolarizada.
- Sánchez, Sergio (1997). *Psicología evolutiva y Educación infantil*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Santillana.
- Sánchez, S. (2007). *Programa de focalización de la atención mediante juegos psicomotores dirigidos a niños del colegio “Batallón colorados” de la ciudad del El Alto*. La Paz: Carrera de Psicologías -UMSA
- Straus, A. y Corbin, J. (2006). *Bases de la investigación cualitativa*. Antioquia, Colombia: Universidad de Antioquia.

- Tena, E.A. y Turnbull, B. (1994). *Manual de Psicología Experimental*. México: Plaza y Valdez Editores
- Vargas, J. (compilador). (1995). *Nueva Legislación Boliviana*. La Paz, Bolivia: El autor
- Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos*. Lima, Perú: Ediciones B. Honorio J.
- Torbet, M. (1985). *Juego Educativo*. En: Tineo. *Eduque con juegos*. Lima, Perú: Ediciones B. Honorio J.
- Valdez, T.(2003). *La estimulación temprana y los programas de estimulación temprana*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Alborada.
- Zuretti, J.C. (2003). *Breve Historia de la Educación*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Claridad.

- **REFERENCIA ELECTRÓNICA.**
- Broadbent (1956). En Consultores Pedagógicos (2002). © *Neurología y Aprendizaje* S.L. Sitio Electrónico [8 p.] en línea(<http://www.clinicadoctorquintero.com/psicomotriz_PRI. Revisado en 12/11/2017.
- <https://canalchupete.com/juego-desarrollo-de-los-ninos/>.Revisado-el 5/1/1017.

- <http://www.wikipwdia.spss.com> . Revisado el 5/12/2318.
- [http:// es wikipedia. og./wiki/spss](http://es.wikipedia.org/wiki/spss). Revisado el 11/12/2018.

ANEXO Nº 1. ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

ECI (Escala de Comportamiento Infantil de Garrido, Sanz y Pérez 1992)

Nombre: _____

Curso: _____ Edad: _____

Nº	PREGUNTA	SI	NO
1	Tiene distracciones sin explicaciones aparente		
2	Falla a la hora de realizar las tareas enumeradas		
3	Intenta llamar la atención		
4-	Busca cualquier pretexto para dejar de estudiar		
5	Cambia mucho de sitio o de postura		
6	Habla demasiado		
7	Tiene problemas en la lectura		
8	Olvida con facilidad lo que acaban de decir		
9	Es impulsivo, actúa sin pensar		
10	Tiene problemas con la escritura		
11	Tiene problemas con el cálculo		
12	Le cuesta concentrarse, no tiene la atención en una cosa por mucho tiempo		
13	Habla a destiempo		
14	Pone poca atención, se distrae fácilmente		
15	Interrumpe a los demás inesperadamente		
16	Le aburren as tareas escolares		
17	Estudia solo porque se le imponen		

18	Para animarse en el estudio necesita que estén pendientes de él		
19	Le falta atención durante las explicaciones		
20	Le gusta mucho jugar, poco estudiar		
21	Es muy intranquilo y nervioso, no puede estar quieto		
22	Tiene dificultad para seguir explicaciones		
23	En clase se le nota ausente y distraído		
24	Falla a la hora de terminar lo que empezó, es poco constante		
25	Es despreocupado y perezoso para estudiar		
26	Es olvidadizo para sus deberes		
27	Es difícil involucrarse en el interés por aprender		
28	Altera la buena marcha de las explicaciones con extrañas ocurrencias		
29	La lectura lo cansa más de lo normal		
30	Es discutiador y testarudo		
31	Es algo irresponsable para su edad		
32	Necesita que se le anime particularmente para estudiar		
33	Se mueve excesivamente		
34	Olvida muy pronto lo que acaba de estudiar		
35	Es poco aplicable		
36	Carece de ambición		
37	Esta poco atento a lo que le indica el profesor		

**ANEXO Nº 2. HOJA DE REGISTRO INDIVIDUAL DE LA ESCALA DE
EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN (Pre-prueba)**

ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

Nombre: JHOSTIN CALLE QUISPE

Curso: PRIMERA SECCIÓN "verde"

Edad: 4 AÑOS

(Es un ejemplo de hoja de registro de 1 niño/a)

	Preguntas	SI	NO
1	Tiene distracciones sin explicación aparente	X	
2	Falla a la hora de realizar las tareas enumeradas		X
3	Intenta llamar la atención	X	
4	Cambia mucho de sitio o de postura	X	
5	Le gusta mucho jugar, poco estudiar	X	
6	Olvida con facilidad lo que acaban de decir	X	
7	Es impulsivo, actúa sin pensar	X	
8	Tiene problemas con la escritura		X
9	Tiene problemas con el cálculo		X
10	Habla a destiempo		X
11	Para animarse en el estudio necesita que estén pendientes de él	X	
12	Le aburren las tareas escolares	X	
13	Es muy intranquilo y nervioso, no puede estar quieto	X	
14	Es difícil involucrarse en el interés por aprender	X	
15	Esta poco atento a lo que le indica el profesor	X	

**ANEXO Nº 3. HOJA DE REGISTRO INDIVIDUAL DE LA ESCALA DE EVALUACIÓN
DE LA ATENCIÓN (pos - prueba)**

ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA ATENCIÓN

Nombre: JOAQUÍN LÓPEZ ROQUE

Curso: PRIMERA SECCIÓN "B"

Edad: 4 AÑOS

(Es un ejemplo de 1 niño/a)

	PREGUNTAS	SI	NO
1	Tiene distracciones sin explicación aparente	X	
2	Falla a la hora de realizar las tareas enumeradas		X
3	Intenta llamar la atención		X
4	Cambia mucho de sitio o de postura		X
5	Le gusta mucho jugar, poco estudiar		X
6	Olvida con facilidad lo que acaban de decir		X
7	Es impulsivo, actúa sin pensar		X
8	Tiene problemas con la escritura		X
9	Tiene problemas con el cálculo		X
10	Habla a destiempo		X
11	Para animarse en el estudio necesita que estén pendientes de él.	X	
12	Le aburren las tareas escolares	X	
13	Es muy intranquilo y nervioso, no puede estar quieto	X	
14	Es difícil involucrarse en el interés por aprender		X
15	Esta poco atento a lo que le indica el profesor		X

ANEXO Nº 4. HOJA DE REGISTRO INDIVIDUAL DE CADA SESIÓN
PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES

(Registro Modelo de cada sesión. Según la actividad se hacen modificaciones)

ACTIVIDAD:.....

Nº	NOMBRES	AUSENCIA	EN PROCESO	PRESENCIA
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

PRIMERA SESIÓN: JUEGO DE ESPEJOS.

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACION	MATERIALES	EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Primera	Producir o reproducir movimientos cuando se requiera	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de espejos 	<ul style="list-style-type: none"> • 25 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas que mencionan los movimientos que se realizan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema Corporal • Control corporal • Reproducción exacta de información visual. • Atención

Fuente: Plan operativo de las actividades del programa de Psicomotricidad

SEGUNDA SESIÓN: Gelatina

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	DURACION	MATERIALES	EVALUACIÓN
	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar los movimientos de su cuerpo cuando lo precise. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelatina 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Música movida (Reggaetón) • Música lenta (Vals) 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal • Control corporal • Percepción Auditiva • Atención

TERCERA SESIÓN: Globo solitario

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina su movimiento en relación al espacio y tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globo solitario 	<ul style="list-style-type: none"> • 25 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos Inflados • Silbato 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación manual • Rastreo visual • Espacialidad (tiempo y ritmo) • Perseverancia ante el fallo. • Atención

CUARTA SESIÓN: Gateo

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Cuarta	<ul style="list-style-type: none"> • Controla su cuerpo coordinando con un sonido y discrimina la lateralidad en su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gateo 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tambor • Silbato • Cinta de color rojo 	<ul style="list-style-type: none"> • Control corporal • Espacialidad • Discriminación de sonidos • Lateralidad • Atención

QUINTA SESIÓN: Círculo de colores

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD GRUESA Y FINA	Quinta	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrar sus movimientos en base a su visión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Circulo de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • 25 min. 	<ul style="list-style-type: none"> •Círculos de cartón de cuatro colores (rojo, amarillo, verde y azul) 	<ul style="list-style-type: none"> • Control corporal • Alerta • Discriminación de colores • Espacialidad • Equilibrio • Atención

SEXTA SESIÓN: Avión Ida y vuelta

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD GRUESA Y FINA	Sexta	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar sus movimientos a partir de saltos en relación al espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avión <p>Ida y vuelta (juego de tunkuña)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min. 	<ul style="list-style-type: none"> •Control corporal •Conocimiento de los números •Equilibrio •Atención 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Piedras • Gráfico de tunkuña

SÉPTIMA SESIÓN: Tragabolas

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD FINA	Séptima	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar movimientos de brazo y muñeca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Traga bolas 	<ul style="list-style-type: none"> • 25 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figura de sapo o tigre con la boca hueca. • Pelotas de plástico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación visomotriz • Control de movimientos de muñeca, mano y dedos. • Atención

OCTAVA SESIÓN: Costurando vocales y figuras

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD FINA	Octava	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar movimientos finos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costurando vocales y figuras 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 min. 	<ul style="list-style-type: none"> •Vocales •Figuras •Lana 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación visomotriz • Precisión • Control de movimientos finos. • Atención

NOVENA SESIÓN: Collar de bombillas

TEMA	SESIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD FINA	Novena	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar movimientos viso manuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Collar de bombillas 	<ul style="list-style-type: none"> • 40 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lana • Bombillas • Pintura a dedo • Mandil 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso motriz • Precisión • Rapidez • Discriminación de colores • Atención

ANEXO Nº 6. DESARROLLO DEL PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES DE LAS 9 SESIONES.

Para la comprensión de las actividades de las 9 sesiones, se presenta los desarrollos de los juegos en cada sesión.

Primera Sesión

A. Actividad: Juego del espejo

- Objetivo: Reproducir o producir movimientos cuando sea preciso.
- Materiales: Fichas que mencionan los movimiento que se realizan
- Duración: 25 minutos.
- Evaluación: Esquema corporal, organización de respuestas motrices, control corporal, reproducción exacta de información visual y atención.

B. Procedimiento:

a. La investigadora y la auxiliar frente al grupo de niños(as) demuestran una serie de movimientos en cámara lenta y pide a los niños que los imiten.

b. Los movimientos a realizar son:

1. Se toca la cabeza con el brazo derecho
2. Alza el brazo derecho arriba
3. Se toca la cabeza con el brazo derecho
4. Alza el brazo izquierdo arriba
5. Se toca la rodilla izquierdo
6. Aplauda
7. Da una vuelta
8. Da una vuelta aplaudiendo
9. Levanta el pie derecho 10 Levanta el pie izquierdo
10. Se toma la nariz con la mano derecha
11. Se toma la oreja con la mano izquierda
12. Se toma a la vez la nariz con la mano derecha y la oreja con la mano izquierda.
13. Sujeta con la mano derecha el pie derecho
14. Sujeta con la mano izquierda, el pie izquierdo
15. Cruza los brazos

16. Se pone de cuclillas. Se levanta y da un salto
17. Salta sobre las puntas de sus pies
18. Salta y aplaude con los brazos arriba
19. Salta aplaudiendo hacia arriba juntan doy separando sus pies
20. Salta cruzando hacia el frente y atrás sus pies y brazos
21. Mueve la cabeza a ambos lado

c. Posteriormente se pide a los niños que busquen una pareja poniéndose frente a frente:

- Uno de ellos debe ser el espejo y el otro su imagen y, uno empieza a moverse y el otro le sigue.
- Después las parejas cambian de papel.

Segunda Sesión

A. Actividad: gelatina

- Objetivo: Controlar los movimientos de su cuerpo cuando lo precise.
- Materiales: Música movida (Reggaetón) y música lenta (Vals)
- Duración: 20 minutos.
- Evaluación: Esquema corporal, control corporal, percepción auditiva y atención.

B. Procedimiento:

1. Se les da la bienvenida al segundo día. Se pregunta a los niños “¿Si han visto alguna vez cómo se sacude una gelatina?”
2. Les preguntamos “¿Pueden moverse al igual que la gelatina?”. Y hacemos temblar nuestros hombros como gelatina.
3. “Ahora inténtelo ustedes, dejen sus brazos flácidos para que se muevan como gelatina, suelten sus brazos olvídense de que tienen brazos”.
4. “Ahora muevan también sus hombros, junto con los brazos”.
5. “¿Pueden empezar a mover las caderas?” y también los brazos y los hombros.
6. “Ahora muevan sus rodillas como la gelatina”.
7. “Ahora muévanse en círculo y combinen con movimientos hacia arriba y abajo”.

8. ¿Qué tal si ahora ponemos música?, para bailar como gelatinas y “muévanse al ritmo de la música” “. Ahora más lento”

Muy bien lo hicieron todos, muy bien, un aplauso para todos.

Tercera Sesión

-A. Actividad: Globo solitario

- Objetivo: Coordinar sus movimientos en relación al espacio y tiempo.
- Materiales: Globos inflados de acuerdo a la cantidad de participantes .y Silbato
- Duración: 25 minutos.
- Evaluación: Coordinación manual, rastreo visual, espacialidad, temporalidad, ritmo.

B. Procedimiento:

1. Para este juego, llamado “el globo solitario” se debe tener globos inflados de acuerdo a la cantidad de los integrantes (cada niño tendrá su propio globo).
2. Se les dice: “golpeen el globo hacia arriba, sin que caiga al suelo”.
3. “A la cuenta de tres lanzan el globo, golpean tres veces y paran” y suena el silbato.
4. La cantidad de golpes irá aumentando de acuerdo con la cantidad de golpes que la mayoría de los niños logre.
5. Posteriormente se tocará el silbato y todos deben golpear al globo sin parar, y si se cae al suelo lo levantan y siguen. Se golpea con las yemas de sus dedos.
6. Se debe decir frases de aliento, como “Vamos “, “Eso”, “Muy bien”, “Son muy buenos en esto”.
7. Al principio muchos de los globos caerán en el suelo, pero se debe motivarlos para que no se desanimen.

Cuarta Sesión

A. Actividad: Gateo

- Objetivo: Controlar su cuerpo coordinando con un sonido y discriminar la lateralidad en su cuerpo.

- Materiales: Tambor y silbato y cinta de color rojo
- Duración: 20 minutos.
- Evaluación: Control corporal, espacialidad, discriminación de sonido, lateralidad, y atención.

B. Procedimiento:

1. Damos la bienvenida a los niños. Se les explica que ahora conocerán un juego nuevo llamado "Gateo".
2. Se pregunta si saben gatear o si han visto gatear a un niño.
3. Luego pedimos que nos muestren cuál es su mano izquierda y la derecha muchos de los participantes no lo sabrán. Entonces se les explicara haciendo levantar la mano derecha hacia arriba.
4. Posteriormente se le amarrará una cinta de color rojo a la mano derecha. Y se les explicará que la mano derecha tiene una cinta y la mano izquierda no.
5. Se explica "Si yo doy un golpe al tambor, todo deben gatear hacia adelante, hasta que escuchen dos golpes de tambor y todos deben gatear hacia atrás".
6. "Si escuchan que yo toco el silbato una sola vez, todos deben gatear al lado derecho, en el lado donde está amarrado la cinta, si toco el silbato dos veces, deben gatear al lado izquierdo donde no tienen cinta"
- 7 "Muy bien, ahora a sus puestos, en posición de gateo: "y se empieza con el juego.
8. Se dará un golpe al tambor y todos gatearan hacia adelante. Si alguien va a otro lado, será preciso que se explique nuevamente.
9. Luego dos golpes de tambor, luego un sonido de silbato y posteriormente dos sonidos de silbato.
10. Posteriormente los sonidos se lo realizará en forma alterna, con el silbato y el tambor hasta que puedan coordinar bien sus movimientos.

Quinta Sesión

A. Actividad: Círculos de colores

- Objetivo: Equilibrar sus movimientos en base a su visión.

- Materiales: Círculos de cartón de 4 colores: Rojo, amarillo, azul y verde
- Duración: 25 minutos.
- Evaluación: Control corporal, alerta, identificación de colores, espacialidad, equilibrio, y atención.

B. Procedimiento:

1. Se empieza con otro juego que se llama “Círculos de colores”. y se alista el ambiente con los círculos de los cuatro colores que deben tener la misma cantidad de participantes.
2. Se pregunta a los niños si conocen los colores. Y se realiza un repaso de los mismos, indicando los colores.
3. Los círculos de colores serán esparcidos por el ambiente (Se debe tener mucho cuidado de que los cuatro círculos de colores se encuentren juntos para cada participante).
4. Se explicará que al principio deben caminar alrededor de todos los círculos y cuando se diga un color, ellos saltan sobre el mismo.
5. Esta actividad se repetirá varias veces hasta que los niños logren un equilibrio estable.

Sexta Sesión

A. Actividad: El avión. Ida y vuelta (tunkuña)

- Objetivo: Controlar sus movimientos a partir de saltos en relación al espacio.
- Materiales: Bombillas y cinta adhesiva; Grafico de avión (Tunkuña)
- Duración: 30 minutos.
- Evaluación: Control corporal, conocimiento de los números, equilibrio y atención.

B. Procedimiento:

Se pregunta si saben jugar al avión y se explica en que consiste el juego.

A cada participante se le dará una piedra pequeña. Se explicó que deben ir por turnos.

1. El niño que tenga su turno debe lanzar la piedra hacia la casilla que tiene el número 1. Luego debe saltar hacia el número 2 sin pisar la casilla del N°1. cayendo en un solo pie y saltará luego hacia las casillas 3,4 y 5.

2. Una vez que haya llegado hacia el final del avión deberá retornar de la misma forma y recoger la piedra que estaba en la casilla N°1.
3. Posteriormente deberá lanzar la piedra a la casilla N°2, saltar de un pie a la casilla N°1 y, de un salto largo irá la casilla N°3 y, debe repetir los pasos ya mencionados.
4. Si el niño pisa raya hecha de bombilla, se pone de dos pies o lanza la piedra Si es en la casilla equivocada pierde su turno. Tocándole al siguiente niño.
5. El niño que pierda su turno debe dejar la piedra en el número en el que se quedó, para volver a continuar cuando le llegue su turno nuevamente.

Gana el niño que llegue hasta el número cinco.

Séptima Sesión

A. Actividad: Tragabolas

- Objetivo: Controlar los movimientos de brazo y muñeca.
- Materiales: Figura de sapo o tigre con la boca hueca, Pelotas de plástico o tela
- Duración: 25 minutos.
- Evaluación: Coordinación viso motriz, control de movimientos de muñeca, mano, dedos y atención.

B. Procedimiento:

1. Se pasa a explicar el juego que se va a realizar hoy. Se dirá que en los recipientes hay muchas pelotas, de ellos se sacará para lanzar hacia sus bocas y hacer que el sapo y el tigre trague las pelotas.
2. Para esto se realiza dos equipos de personas y se pide que a cada uno le pongan un nombre.
3. Una vez conformado los grupos, explicamos que los niños no deben pasar por la línea blanca que está en el piso, y si esto ocurriera, perdería puntaje.
4. Posteriormente es explica la posición por la cual deben lanzar las pelotas.
5. En un primer momento deben hacer un manejo de todo su brazo y lanzar la pelota.

6. Posteriormente deben agarrar la pelota y lanzar de frente, pero solo moviendo la muñeca de arriba para abajo. Sin utilizar el brazo.
7. El grupo que logre hacer tragar más pelotas, será el ganador.

Octava Sesión

A. Actividad: Costurado de vocales y figuras

- Objetivo: Desarrollar movimientos finos.
- Materiales: Vocales hechas de cartón y figuras hechas de cartón y lana de colores
- Duración: 20 minutos.
- Evaluación: Coordinación visomotriz, precisión, control de movimientos finos y atención.

B. Procedimiento:

1. Se da la bienvenida a los niños y se explicó que hoy aprenderán a conocer los números y las vocales. Con anterioridad los números y las vocales deben estar preparadas, con una medida de 15 x 10 cm.
2. Alrededor de las vocales y los números debe estar llenos de agujeros para que los niños puedan insertar lana en ellos.
3. Se explica a los niños que cada uno tienen números del 1 al 5, y las cinco vocales y una madeja de lana.
4. Se hace conocer a los niños los números y las vocales, haciéndoles repetir dos veces.
5. Se empieza por los números y se termina con las vocales.
6. Se les enseña a hacer un nudito para que con ayuda de él, puedan insertar la lana en los números y vocales.
7. Una vez terminado se pide a los niños que ordenen sobre la mesa los números y las vocales como corresponde. Y se pide que cuenten y lean en voz alta.

Novena Sesión

A. Actividad: Collar de bombillas

- Objetivo: Coordinar movimientos viso- manuales.
- Materiales: Lana de colores. Bombillas, Pintura (Acrilex, temperas o pintura al dedo) y delantal.
- Duración: 40 minutos.
- Evaluación: Coordinación viso motriz, precisión, rapidez, discriminación de colores y atención,

B. Procedimiento:

1. Se les da la bienvenida a los niños y se explica que es nuestra última sesión y que se les enseñará dos juegos muy bonitos y se explica que se realizará un collar de bombillas.
2. Cada niño tendrá en un recipiente con varias bombillas, lana y pintura.
3. Se pedirá a los niños que pinten uno por uno las bombillas.
4. Se pedirá a los niños que tomen un pedazo de hilo y empiecen a ensartarlo en las bombillas, sin que se repitan los colores dos veces.
5. Una vez cubierto toda la lana, se pide que amarren bien los extremos de la lana para que no se salgan las bombillas. Para terminar se pide a los niños que se cuelguen el collar que realizaron.

Anexo Nº 7

PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA ATENCIÓN

Primera Sesión: Juego de espejos



Segunda Sesión: Gelatina



Tercera sesión: Globo Solitario



Cuarta Sesión: Gateo



Quinta Sesión Círculo de colores



Sexta Sesión: Avión (Tunkuña)



Séptima Sesión: Tragabolas



Octava Sesión: Cociendo vocales y números



Novena Sesión: Collar de Bombillas

