

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



MEMORIA LABORAL

(Actualización y Presentación Trabajo de intervención)

P.E.T.A.E.N.G.

**PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN PSICOMOTRÍZ
GRUESA MEDIANTE LA PLATAFORMA VIRTUAL
CLASS DOJO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL KINDER
CARRUSEL DE LA CIUDAD DE SANTA CRUZ**

para obtener el Título de Licenciatura

POR: SADITH CECILIA LOPEZ LUNA

TUTOR: Ph.D. PORFIDIO TINTAYACONDORI

LA PAZ – BOLIVIA

Junio, 2021

DEDICATORIA

Dedico principalmente a Dios, quien me dio fortaleza en los momentos más críticos de mi vida. A mis padres Teresa Luna y Murcio López, a mis hermanos quienes siempre me alientan a seguir adelante e intentar una y otra vez hasta lógralo.

A mi familia por su paciencia y a mi niña querida Brigitte que, aunque ya no estés presente, quiero decirte que logre cerrar este ciclo pendiente.

A mis compañeras y compañeros de la universidad que siempre estuvieron presente en los momentos bueno y malos.

AGRADECIMIENTOS

PRIMERAMENTE, AGRADECER A DIOS PUES ES GRACIAS A EL QUE NO DESFALLECI Y ME VUELVE A RECORDAR QUE HAY QUE SEGUIR INTENTANDO UNA VEZ MAS MIENTRAS HAYA VIDA.

AL DIRECTOR DE LA CARRERA PSICOLOGIA, A LOS DOCENTES QUE CONOCÍ EN EL TRANCURSO DE LA CARRERA UNIVERSITARIA, AL MISMO TIEMPO A MI TUTOR POR SU TIEMPO Y SU COLABORACIÓN PARA PODER CONCLUIR MI TRABAJO DE INTERVENCION.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
INDICE DE TABLAS	iv
INDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vii
SUMARY	viii
Introducción	1
CAPITULO 1	4
CONTEXTO INSTITUCIONAL	4
1.1. Descripción de la Institución.	4
1.1.1. Historia	8
1.1.2. Misión.	8
1.1.3. Visión.	8
1.1.4. Objetivos.	9
1.1.5. Valores Institucionales.	9
1.1.6. Metas.	10
1.1.7. Estructura organizacional.	11
1.2. Identificación del problema	13
CAPITULO II	16
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN	16
2.1 Definición del área.	16
2.2 Diseño del plan de acción conforme al área de intervención.	16
2.2.1 Plan de Acción	22
2.1.1.1 Diagnostico	22

2.1.1.2 Objetivo General.	24
2.1.1.3 Objetivo Específico.	24
2.1.1.4 Estrategias de intervención.	25
2.1.1.5 Técnicas e Instrumentos.	25
2.1.1.6 Actividades.	36
2.3 Cronograma.	49
CAPITULO III	50
RESULTADOS DE INTERVENCION	50
3.1 Descripción de los resultados	50
3.2 Análisis de los Hallazgos	67
CAPITULO IV	69
DESCRIPCION DE LA PROYECCION PROFESIONAL	69
4.1 Planteamientos de futuros desafíos a nivel profesional	69
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y WEBGRAFIA	71
Anexos	73

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
Definición del área psicológica. Elaboración propia	16
Tabla 2	52
Población. cantidad de participantes para realizar las actividades. Elaboración propia.	52

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Imagen frontis del “Kínder Carrusel”	4
Figura 2. Imagen sala nidito “Kínder Carrusel”	6
Figura 3. Imagen área de juego interna del “Kínder Carrusel”	7
Figura 4. Organigrama del “Kínder Carrusel” elaboración propia.	11
Figura 5. Directora y Personal docente “Kínder Carrusel”	12
Figura 6. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.	27
Figura 7. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.	28
Figura 8. Contenido, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021	29
Figura 9. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.	30
Figura 10. Creaciones de aula virtual plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.....	31
Figura 11. Agregación de participantes plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.....	32
Figura 12. Asignación de tareas plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.	33
Figura 13. Opciones básicas de aula plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.....	34
Figura 14. Cronograma de actividades, elaboración propia.....	49
Figura 15. Población	51
La figura 16. Pretest. Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz	53
La figura 17. Resultados Comparativos de evaluación Niño 1	54

La figura 18. Resultados Comparativos de evaluación Niña 2	55
La figura 19. Resultados Comparativos de evaluación Niña 3.	56
La figura 20. Resultados Comparativos de evaluación Niña 4	57
La figura 21. Resultados Comparativos de evaluación Niño 5	59
La figura 22. Resultados Comparativos de evaluación Niña 6	60
La figura 23. Resultados Comparativos de evaluación Niña 7.	61
La figura 24. Resultados Comparativos de evaluación Niño 8.	62
La figura 25. Resultados Post test Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz.....	64
La figura 26. Área Motriz Cuadro Comparativo Pre y Post Evaluación.	66

PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN PSICOMOTRIZ GRUESA MEDIANTE LA PLATAFORMA VIRTUAL CLASS DOJO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL KÍNDER CARRUSEL DE LA CIUDAD DE SANTA CRUZ

RESUMEN

El presente trabajo de intervención tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 4 a 5 años del Kínder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz mediante la plataforma virtual Class dojo. La evaluación del desarrollo psicomotor permite conocer el funcionamiento de las habilidades motoras, cognitivas y sensoriales que el niño va adquiriendo a lo largo de su desarrollo. Actualmente los factores como la crisis sanitaria por covid-19 y la deserción escolar influenciaron de manera negativa en la educación y normal desarrollo de actividades.

En este sentido se propuso realizar un programa de manera virtual, para precautelar la salud de los niños y padres de familia. Se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz a un grupo de 8 niños según los parámetros de calificación 2 de ellos se encontraron en el nivel de Alerta que es valorado como deficiente y los otros 6 restantes se encontraron en el nivel medio bajo que es calificado como regular. Posterior a la evaluación se propuso realizar actividades, como baile, yoga, rondas, juegos de equilibrio ayudaron a fortalecer el área motriz, pues es a través de la gamificación que es aprender mediante el juego, los niños pueden activar conocimientos de manera creativa, espontánea y motivadora. Posteriormente a las actividades se realizó nuevamente la prueba y se pudo evidenciar que hubo resultados favorables, pues los niños que estaban en alerta subieron al próximo rango que es medio bajo, y los otros niños que estaban ubicados en el rango medio bajo subieron al próximo rango, que según el parámetro es medio alto que recibe una valoración semejante a bueno. Lo que demuestra que si bien el programa fue de muy corta duración pudo dar resultados significativos por tal motivo se ve la necesidad de dar continuidad con las actividades por un periodo más prolongado, mismas que deben ser entretenidas para que los niños puedan aprender a través de los juegos de forma divertida.

GROSS PSYCHOMOTOR STIMULATION PROGRAM THROUGH THE CLASS DOJO VIRTUAL PLATFORM IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD OF THE KINDERGARTEN CAROUSEL OF THE CITY OF SANTA CRUZ

SUMMARY

This intervention work aims to strengthen the development of Coarse Motor Skills in children from 4 to 5 years of kindergarten Carousel in the city of Santa Cruz through the class dojo virtual platform. The evaluation of psychomotor development allows us to know the functioning of the motor, cognitive and sensory skills that the child acquires throughout its development. Currently, factors such as the covid-19 health crisis and school dropout negatively influenced education and normal activity development. In this sense, it was proposed to carry out a program in a virtual way, to precautionary the health of children and parents. Nelson Ortíz's Abbreviated Development Scale was applied to a group of 8 children according to rating parameters 2 of them were found at the Alert level which is valued as deficient and the remaining 6 were found at the low middle level that is rated as regular. After the evaluation it was proposed to carry out activities, such as dance, yoga, rounds, balance games helped strengthen the motor area, because it is through gamification that is learning through play, children can activate knowledge in a creative, spontaneous, and motivating way. After the activities, the test was re-tested and it could be shown that there were favorable results, as the children on alert rose to the next low mid-range, and the other children who were in the lower mid-range rose to the next rank, which according to the parameter is half high receiving a similar-to-good rating. Which shows that while the program was very short-lived it was able to give significant results for this reason it is necessary to continue activities for a longer period, they must be entertained so that children can learn through games in a fun way.

Introducción.

Se propone llevar adelante un programa de estimulación psicomotriz gruesa mediante una plataforma virtual, denominada Class dojo, a través de la gamificación se podrá dar continuidad con el desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años que asisten al kínder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz.

La edad preescolar es de mucha importancia pues el niño en esta etapa desarrolla aspectos psicomotores, afectivos y psicosociales a través del juego por tal motivo se debe dar continuidad al proceso de desarrollo, en este sentido se ve la necesidad de que sea de manera virtual por la pandemia, para precautelar la salud y bienestar de los niños.

Es necesario mencionar que el desarrollo psicomotor es considerado fundamental en el aprendizaje de los niños durante la etapa preescolar, pues debido a la etapa de desarrollo que atraviesan ellos utilizan los movimientos para planear, organizar y experimentar el mundo a su manera.

A inicios del mes de marzo de la gestión 2020 en Bolivia se reportaron los primeros casos de covid-19. Por lo que el gobierno decide declarar Estado de Emergencia sanitaria. El 21 de marzo, de acuerdo con el DS. 4199 se establece ingresar en Cuarentena Total en todo el territorio boliviano, contra el contagio y propagación del covid-19. El Ministerio de Educación dispone la suspensión temporal de las labores educativas en todos los Subsistemas de Educación del país, tanto en el ámbito público como privado, medida efectuada desde el 12 de marzo hasta el 31 de marzo de 2020, aconsejando la implementación de una educación a través de medios virtuales.

Todas las familias se veían en la obligación de entrar en la etapa de confinamiento, para prevenir y bajar la ola contagio. Esta medida repercutió negativamente en los hitos del desarrollo humano como, por ejemplo: ansiedad, miedo, cambios en la conducta, cambios de humor, episodios de rebeldía o presentar un retroceso en el desarrollo, como por ejemplo que el niño vuelva a tener descontrol de esfínteres, cuando ya lo habían superado.

Cabe mencionar que la pandemia creó muchas situaciones de conflicto ya que los padres se vieron en la obligación ineludible de realizar un mayor y mejor acompañamiento en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas.

Muchos de los factores mencionados, provocaron la deserción de los niños en la etapa preescolar, a eso se sumó el Gobierno con la clausura de la gestión escolar, provocando que algunos padres dejaran de lado la educación virtual, pues para la mayoría fue difícil adaptarse a este nuevo sistema y no dieron continuidad de la educación desde la casa ya que ellos igual tenían que cumplir otras obligaciones.

La encargada de la etapa inicial menciona que es necesario reforzar las áreas psicomotrices, porque indica que hubo deserción escolar y muchos padres descuidaron este tema y se ve reflejado en la evaluación que se pudo tomar al momento de retomar las actividades escolares, varios niños presentan mayor dificultad en el área psicomotriz gruesa por este motivo se ve la necesidad de implementar un programa de estimulación psicomotriz, que ayude a fortalecer esta área y que sirva de apoyo a los padres de familia.

Las actividades que se propone realizar serán atractivas y dinámicas se enfocarán centrarán en incrementar el tono muscular, control psicomotor básico, equilibrio dinámico y estático, para desarrollar habilidades de coordinación, postura, equilibrio, y el niño pueda realizar distintas actividades tanto dinámicas como estáticas, también ejercitarán la concentración, respiración.

La orientación y organización espacial, involucra la orientación respecto a uno mismo, con respecto a los demás y con respecto al espacio, se pretende lograr que los niño/as adquieran la habilidad básica para moverse y situarse dentro del espacio, adquieran el sentido de orientación respecto a la posición de un objeto móvil o situar los objetos y orientarse en el espacio que los rodea, u organizar su propio espacio personal y social.

En la orientación temporal, se desarrollará el esquema corporal, lateralidad, coordinación de movimientos complejos, el niño y niña tendrá la capacidad para reconocer su esquema corporal, lateralidad saber cuál es su izquierda, derecha, arriba, abajo y podrá coordinar movimientos complejos rápidos y lentos, ejecutará sin dificultad series rítmicas.

En esta etapa de transición de lo presencial a lo digital es importante mantener horarios y hábitos en los niños ya que de esta manera sabrán cuándo es tiempo de estudiar, de jugar, de comer, de hacer ejercicio o de dormir. Cuanto más organizada se encuentre cada familia, como si fuese una situación normal, habrá menos probabilidades de que se produzcan los problemas mencionados.

CAPITULO 1

CONTEXTO INSTITUCIONAL

1.1. Descripción de la Institución.

Kínder “Carrusel”, se encuentra ubicado en 2do anillo, esquina calle Maruripi, zona noreste de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra, del Estado Plurinacional de Bolivia.



Figura 1. Imagen frontis del “Kínder Carrusel”

La infraestructura del kínder cuenta con instalaciones modernas, amplias y funcionales que contribuyen a generar un clima agradable y positivo para el aprendizaje académico y crecimiento emocional de los niños. Cuenta con todos los servicios básicos, agua, luz, internet.

Es importante tener presente que éstos pasan gran parte del día en el colegio, por lo que hacer de los espacios sitios agradables para los niños, es también un objetivo importante. Estos espacios están diseñados específicamente para promover la convivencia y la comunicación, facilitando la realización de actividades académicas, culturales, artísticas, de esparcimiento y diversión.

El kínder cuenta con infraestructura propia, 8 aulas entre ellos se destacan:

- Amplios salones divididos en áreas: nidito, prekínder y kínder
- Patio para uso exclusivo de nuestros pequeños de preescolar y nidito con un área de juegos y patio central.
- En maternal y preescolar cada área cuenta con baño.
- Biblioteca, que cuenta con una variedad de recursos bibliográficos, impresos y digitales, en español y en inglés.
- Aula de computación.
- Sala de ejercicios.
- Granja.
- Área de Salud y Seguridad.
- Área de cocina.



Figura 2. Imagen sala nidito “Kinder Carrusel”



Figura 3. Imagen área de juego interna del “Kínder Carrusel”

El Kínder Carrusel cuenta con un grupo de profesionales que tiene como objetivo principal el desarrollo integral de los niños y de las niñas, reconociendo y motivando el potencial de cada uno de ellos, presentándoles retos y actividades adecuadas que fortalezcan su autoestima, iniciativa y aprendizaje, respetando así el desarrollo individual y la predisposición de cada uno de los niños y de las niñas.

1.1.1. Historia

El Kínder “Carrusel” cuenta con 25 años de servicio a la comunidad circundante, bajo la jefatura de la Sra. / Lic. María Esther Ribera de Vaca directora general, quien abrió las puertas de esta prestigiosa institución el año 1991.

Desde ese entonces ha dedicado su tiempo, esfuerzo, conocimiento y gran preparación para aportar a la ciudad de Santa Cruz de la Sierra, valores, educación e integridad entre padres y sus hijos pequeños.

Vale destacar que la directora general Lic. María Esther (Tía Kuki) tiene 43 años de experiencia trabajando con niños, siendo esta su pasión. Trabaja en conjunto con las tías del Kínder que son su mano derecha en la labor de brindar conocimiento y valores a los más pequeños. Su constante dedicación y motivación es la clave para el gran prestigio de la institución con ya varios años de trayectoria educativa.

1.1.2. Misión.

El Kínder “Carrusel” tiene la misión de integrar familias, unir a padres e hijos, educar con amor, cuidar con paciencia, aportar en los años más importantes de la vida de los más pequeñitos, formando valores en base a un modelo pedagógico para la integralidad y crecimiento armonioso del niño.

1.1.3. Visión.

Llegar a ser una institución educativa líder e innovadora en educación inicial. Ofreciendo las herramientas necesarias para la vida dentro de un ambiente preparado que proporcione los medios para conquistar independencia, libertad y autodisciplina. De esta manera estaremos contribuyendo a la formación del carácter y la personalidad del niño para que pueda triunfar en esta sociedad de cambios continuos.

1.1.4. Objetivos.

- Desarrollar las potencialidades con que el niño llega al mundo y que habrán de definir su personalidad.
- Mantener al niño ocupado, mientras se desarrolla y refuerza su persona, incrementando así su autoestima y seguridad.
- Cultivar en el niño el deseo de aprender, permitiéndole que experimente la alegría de hacerlo por sí mismo.

1.1.5. Valores Institucionales.

El Respeto: Asistir la relación y el buen trato del niño y la niña con la comunidad educativa y su entorno, un aprecio por todo aquello que los rodea y por ellos mismos.

La Individualidad: Facilitar y potencializar el desarrollo de sus cualidades, actitudes y aptitudes, guiándolos fundamentalmente a que disfruten de todo lo que hacen.

La solidaridad: Permite que cada niño sea él mismo, puesto que buscamos que cada una de las personas que hacen parte de la institución reconozcan su naturaleza y su ser solidario con el otro.

La alegría: El valor de la alegría se inculca en todo momento, en cada espacio y actividad. Es la puerta de entrada de niños, profesores, el personal y los padres de familia; quien llega se contagia e irradia alegría, ama y disfruta lo que hace.

La tolerancia: Acompañamos el desarrollo moral de los niños a través del valor que implica el reconocimiento de las diferencias inherentes a la naturaleza humana, a la diversidad de las culturas, las religiones y las maneras de ser o de actuar, favoreciendo la convivencia armónica y pacífica entre las personas.

1.1.6. Metas.

Las metas que el Kínder Carrusel desea lograr son las siguientes:

- Brindar a los niños un ambiente estructurado donde exista un balance entre la instrucción académica, la interacción social, la expresión artística y los valores católicos.
- Que los niños sean recibidos en nuestros ambientes con calidez, en sus primeras experiencias fuera de casa. Por medio de la confianza lograr que puedan expresar sus sentimientos y necesidades.
- Fomentar el respeto y la responsabilidad logrando que estos valores sean parte de ellos mismos.
- Lograr la excelencia en la educación preescolar. Proveer a los niños de maestras y auxiliares altamente capacitados.
- Enseñar a los niños a ser independientes y seguros de sí mismos y motivarlos a alcanzar su potencial individual.
- Promover un ambiente estimulante donde cada niño es reconocido por sus habilidades y potencial, motivándolos a desarrollarse de acuerdo con su edad.
- Preparar a los niños para el ingreso al nivel de primaria.

1.1.7. Estructura organizacional.

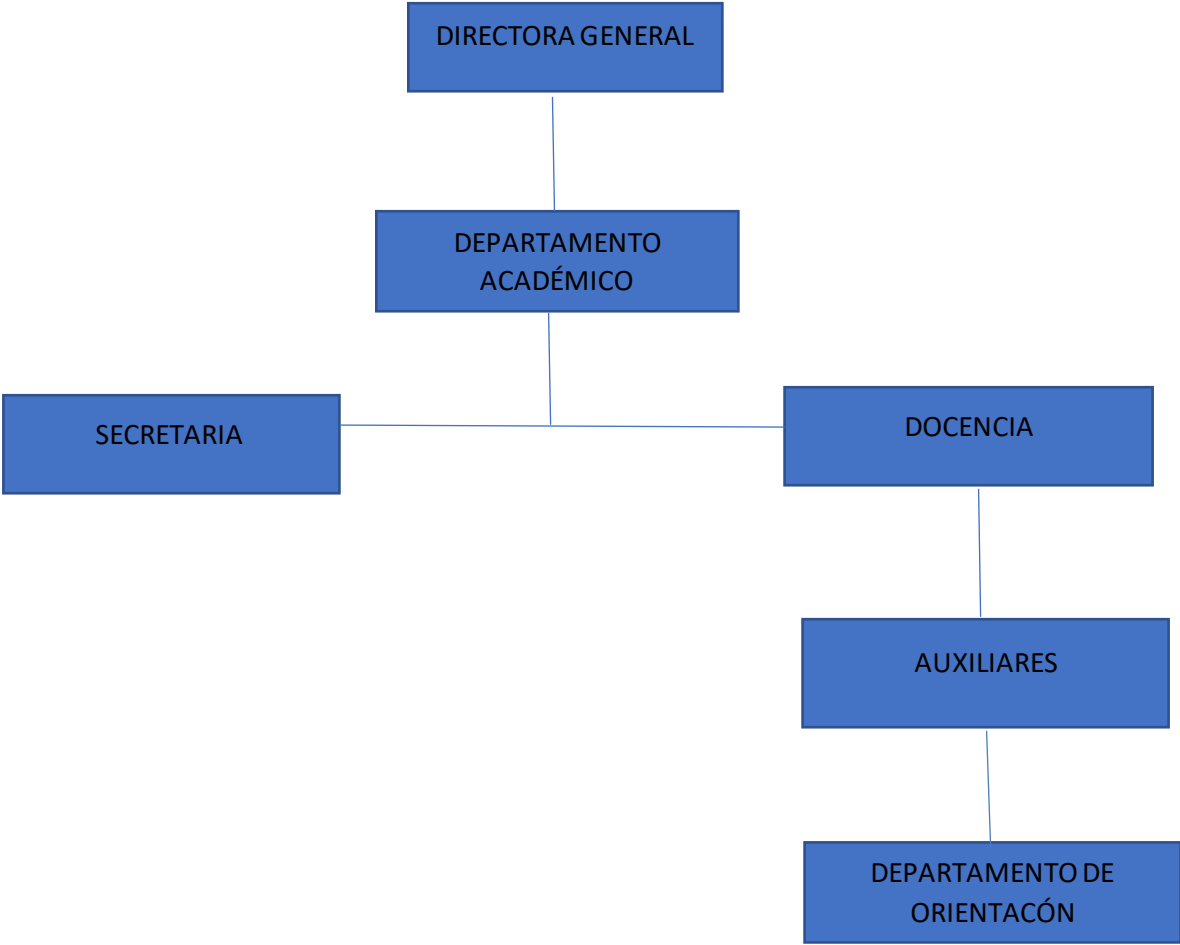


Figura 4. Organigrama del "Kinder Carrusel" elaboración propia.



Figura 5. Directora y Personal docente “Kínder Carrusel”

Directora General.

Se encarga de gestionar, fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre el personal, planifica y aplica con visión el futuro de las cuestiones administrativas, como la contratación o iniciación del personal, y las solicitudes de equipamientos.

Departamento Académico.

Tiene el propósito de optimizar la atención a la comunidad educativa, resolver inquietudes de los padres de familia y coordinar actividades.

Secretaria.

Coordina con el equipo directivo, la comunicación con las familias y la gestión de la secretaría escolar. Se encargan de la gestión administrativa y económica del centro educativo, brindará apoyo necesario para el correcto desarrollo de las actividades.

Docencia.

Conformado por las maestras del Nivel Nidito, Prekínder y Kínder, quienes cuentan con un alto nivel de conocimiento de la materia. Están capacitados para responder con responsabilidad sobre su trabajo de capacitación de los niños.

Departamento de Orientación.

Este es un departamento que se lo terciaria cuando se ve la necesidad de asesoramiento y apoyo a padres y maestras, atendiendo a las necesidades individuales de cada alumno, conformado por una psicopedagoga.

Seguridad

Cuenta con un sistema de seguridad de cámaras instaladas tanto fuera como dentro del kínder, así todos los ambientes están supervisados las 24 horas del día.

1.2. Identificación del problema

La revista *Journal of Pediatrics*, en uno de sus artículos publicados en agosto 2020 volume 223, asevera que el impacto de la pandemia podría afectar profundamente el desarrollo de los niños pequeños, considerando las condiciones adversas a las que están expuestos, por ello la familia es clave para apoyar la continuidad de su aprendizaje en el hogar. Si el logro educativo y aprendizaje en los primeros años es reducido, esto tendrá una repercusión negativa en los años posteriores.

Según la encuesta nacional de opinión sobre tecnologías de información y comunicación (TIC) elaborada por la Agencia de Gobierno Electrónico y Tecnologías de Información y Comunicación (AGETIC, 2018), sólo un 42% de la población cuenta con una computadora y un 10% con internet fijo. Sin embargo, el hecho de tener conexión a internet no garantiza el acceso y la calidad de la educación.

El artículo del periódico Los Tiempos indica que se identificaron problemas en la educación en tiempos de pandemia, los cuales son: la brecha digital; la falta de capacitación de profesores, estudiantes y padres; la falta de un plan de contingencia y a largo plazo; las presiones sociales, y la ausencia de un nuevo modelo educativo que incluya procesos semipresenciales, pues el Covid-19 “llegó para quedarse” y cambiará para siempre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El Magisterio Rural realizó un mapeo y un estudio de la situación del acceso a Internet y a las tecnologías, y se identificaron varias zonas que no tienen las mínimas condiciones, como los municipios rurales, las zonas cercanas a las Cordilleras, los pueblos indígenas y los municipios de las profundidades de la Amazonía y el Chaco.

La tecnología debe ser un instrumento del maestro para los procesos de enseñanza, pero aseveró que la situación sanitaria no da para pensar en grandes planes sobre la educación virtual. “Pensar en comprar megas y superar las limitaciones de la tecnología choca con la realidad, porque en la pandemia la gente está preocupada por sobrevivir y alimentarse, y no hay condiciones”.

Una de las problemáticas que presenta el Kínder, fue la clausura del año escolar en la anterior gestión, que provocó una deserción escolar de más del 40 por ciento de su alumnado, según el registro interno que llevan en el kínder. Por otro lado, los padres o familiares asumieron el rol de educador, que de alguna manera se convirtió en un aspecto estresante tanto para padres o madres de familia ya que aparte de cumplir las labores de casa y trabajo, tuvieron que adecuarse al igual que los niños, a nuevos horarios y ritmos de trabajo, adecuarse tanto a las clases virtuales como al teletrabajo. Otra problemática que se presentó en el transcurso de este tiempo es el acceso limitado a la tecnología y equipos electrónicos.

Es necesario enfocarse en el proceso de la evaluación del desarrollo psicomotor infantil pues permite disponer de instrumentos que se ajusten cada vez mejor a las poblaciones, las cuales deben consistir en, detectar si el niño se comporta, reacciona y se relaciona según los parámetros normales del desarrollo.

Ante este panorama de cambios que modificó abrupta y drásticamente los modos de vida de los individuos y que exigen a estudiantes y tutores rapidez en la adaptabilidad a las nuevas formas de educación surgen las siguientes interrogantes de intervención en torno al tema en cuestión:

- ¿Qué habilidades motoras pueden estimularse efectivamente mediante la plataforma virtual Class dojo?
- ¿Resulta factible la estimulación psicomotriz mediante la plataforma virtual Class dojo?
- ¿Qué capacitación requieren los tutores de los y las estudiantes para hacer efectivo la estimulación de la psicomotricidad gruesa mediante la plataforma virtual Class dojo?
- ¿Es posible realizar una intervención personalizada en estimulación de la psicomotricidad gruesa mediante la plataforma virtual c
- Class dojo?

CAPITULO II

PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

2.1 Definición del área.

Tabla 1

Definición del área psicológica. Elaboración propia

Área	Población	Tipo de Intervención
Psicología Educativa Educativa	Grupo de 8 niños del kínder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz	Aprestamiento y estimulación psicomotriz

2.2 Diseño del plan de acción conforme al área de intervención.

La motricidad gruesa y fina está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. Comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva según la realidad a cada etapa evolutiva del individuo.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): Su característica principal es que la capacidad del niño o niña por representar y entender el mundo, el niño o niña aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. El niño es activo y aprenden de la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
- Etapa preoperacional (de los 2 a los 6 años): El niño es intuitivo, puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo. El niño o niña representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.
- Etapa operaciones concretas (de los 6 años hasta los 11): El niño es práctico, aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a fenómenos y objetos del mundo real. En esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

- Etapa del pensamiento operativo formal (desde los 11 a los 12 años aproximadamente en lo sucesivo): El niño es reflexivo, aprende sistemas abstractos del pensamiento, que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional. Las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget menciona el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo.

La estimulación temprana conocida como aprendizaje oportuno, es un conjunto de acciones que tienden a proporcionar a los niños las experiencias que necesitan para desarrollar al máximo sus potencialidades, “estas acciones van a permitir el desarrollo de la coordinación motora, empezando por el fortalecimiento de los miembros del cuerpo y continuando la madurez del tono muscular, favoreciendo con esto la movilidad y flexibilidad de los músculos, al mismo tiempo ayudara a desarrollar una mejor capacidad respiratoria, digestiva y circulatoria del cuerpo.

Los beneficios que se obtienen a través de la Estimulación Temprana, es el desarrollo y la fortaleza de los cinco sentidos y la percepción. Favorece también el desarrollo de las funciones mentales superiores como la memoria, la imaginación, la atención, así como también el desarrollo del lenguaje” (Estimulación Temprana. Lineamientos, 2002, p 10).

Para Sánchez, la estimulación precoz parte de la esencia del hecho, científicamente demostrado, para que se produzca un desarrollo normal, físico e intelectual, es necesario estimular adecuadamente el organismo durante su periodo de crecimiento. Son técnicas educativas y de aprendizaje que pueden comenzar incluso durante la gestación y desde el momento del nacimiento (González, 2007).

La estimulación temprana tiene como propósito principal el aprovechar la capacidad moldeable del cerebro del bebé o niño de manera que se adapte a diversas circunstancias y del entorno con facilidad.

Es importante considerar una estrategia de prevención primaria, que tiene que ser iniciada desde el momento del nacimiento del niño, tomando en cuenta las acciones ambientales y la alimentación, así como la salud y protección del niño hacia la madre e incluso antes del nacimiento, enfatizando la etapa de maduración neurofisiológica, en conjunto con el nivel preescolar y escolar del niño.

Los juegos combinados con estímulos y de forma repetitiva logran incrementar y fortalecer las funciones cerebrales en los aspectos sociales, sensoriales y físicos., que debe ser iniciada desde el momento del nacimiento del niño.

El ser humano en sus primeros años es un ser dependiente de sus padres y cuidadores, debido a que sus necesidades básicas como: alimentación e higiene son brindadas principalmente por sus padres, en especial de su madre. El bebé necesita madurar, ir desarrollando sus habilidades y aptitudes de supervivencia, su autonomía de manera paulatina y sistemática proporcionando cuidado y seguridad durante la estimulación temprana para optimizar este tipo de procesos.

La psicomotricidad otorga significación psicológica al movimiento, la mente y el cuerpo, enfoca el movimiento desde el punto de vista de su realización, valoriza el movimiento no solo en su dimensión neurofisiológica sino también como inteligencia y afectividad en mismo nivel. (Paniagua, 2011)

Según el autor Comellas y Perpinya la psicomotricidad en edad escolar, “El desarrollo psicomotriz grueso aborda la ejecución de movimientos grandes en diferentes partes del cuerpo donde existe el dominio de la motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, practica laboral, practica cultural, sociales. (2000 p. 34)

Mientras tanto el desarrollo el desarrollo psicomotriz fino según (Paniagua 2011 p. 13). “Describe a la acción fina de los músculos, al estilo motor que va desarrollando el niño que puede ser detalle, global, cuidadoso o descuidado”

Según Ordoñez y Tinajero, L (2012), Definen la estimulación temprana y estimulación adecuada, como una teoría basada en las neurociencias, en la pedagogía y en la psicología cognitiva y evolutiva, que se implementa mediante programas fundados con la finalidad de ayudar al desarrollo integral del niño.

La estimulación temprana hace uso de prácticas propias en las que actúan los sentidos, la percepción y el gusto de la exploración, el descubrimiento, el autocontrol, el juego y la expresión artística. Su finalidad es desarrollar la inteligencia, pero sin dejar de reconocer la importancia de unos vínculos afectivos consistentes y una personalidad segura. Los autores mencionan que los principios de estimulación temprana son:

- Orientación hacia el desarrollo integral. - El crecimiento de la inteligencia y la creatividad, a favor de las habilidades del hemisferio derecho e izquierdo.
- Creación de un clima de afecto. - Durante el proceso de estimulación temprana es primordial la afectividad, el buen trato, la formación de vínculos afectivos, la seguridad personal, la paz interior consigo mismo y con las demás personas.
- Énfasis en el descubrimiento, la explotación, el juego y el arte. - Las actividades que realicen en la estimulación pretenden desarrollar la exploración, el descubrimiento y el dominio de las habilidades a través del juego y la expresión artística.

- Ambientes variados. – Las experiencias en la intimidad del salón o en el hogar, deben ser espacios amplios, como en el parque, jardines y otros que haya variación dependiendo de la actividad.

El Programa de estimulación psicomotriz gruesa mediante la plataforma virtual Class dojo en niños de 4 a 6 años del Kínder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra. Tiene como propósito realizar actividades psicomotrices gruesas, para que los niños desde la primera infancia adquieran una mayor conciencia de sí mismos, de los demás y del entorno donde puedan desarrollar sus habilidades.

Por tal motivo el programa se enfocará en desarrollar actividades lúdicas como canciones, rondas que involucran mímica y movimientos, en el yoga se realizarán ejercicios de estiramiento y respiración, que ayudaran a fortalecer la coordinación psicomotriz gruesa, relacionada con el tono muscular, control psicomotor básico, equilibrio dinámico y estático, que son necesarios en el desarrollo de habilidades de coordinación, postura y equilibrio, para el desenvolvimiento de actividades dinámicas como estáticas.

La orientación y organización espacial le permitirá al niño a realizar tareas como la identificación de letras, lectura, escritura y el orientarse en un lugar determinado. El desarrollo psicomotor del niño va trabajando los diferentes aprendizajes escolares al utilizar las posibilidades expresivas, creativas y vivenciales del cuerpo en su conjunto, desde todos sus espacios motrices, los niños adquieren una mayor conciencia de sí mismos, de los demás y el entorno en donde se desenvuelven.

2.2.1 Plan de Acción

2.1.1.1 Diagnostico

Se procedió a revisar la base de datos del Kínder Carrusel de la ciudad de Santa Cruz, donde se pudo evidenciar que varios niños no dieron continuidad con sus estudios de manera virtual, así mismo se pudo identificar que un grupo reducido de niños/niñas presenta mayor dificultad en el área psicomotriz gruesa, por este motivo se ve la necesidad de realizar un programa de estimulación psicomotriz gruesa, con el propósito de fortalecer y contribuir con su desarrollo motriz, a través de actividades dinámicas y atractivas que puedan mejorar su desempeño y desarrollo.

Es necesario conocer y comprender la importancia de la psicomotricidad en el niño y niña durante la primera y segunda infancia, para que pueda desarrollar sus capacidades cognitivas, habilidades y destrezas. El desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial, aspectos necesarios para el desarrollo de la lectura y escritura.

El desarrollo psicomotor es de relevancia en el aprendizaje del niño, y está constituido por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que lo rodea y juega un papel esencial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

El desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción, por lo que se requiere dedicación no solo por parte del maestro si no de los padres de familia o la persona a cargo del niño.

Los niños que presentan dificultad con esta área pueden llegar a presentar problemas con el razonamiento, concentración o comprensión, también pueden presentar problemas de lateralidad, dislexia, dificultades en grafía, coordinación ocular, orientación espacial, percepción visual, etc.

El fortalecimiento de la motricidad gruesa reconoce que el niño adquiere valiosa experiencia cognitiva, afectiva, social de carácter académico y de una u otra forma tienen que ver con el desempeño del niño.

La problemática actual de la pandemia por coronavirus (Covid 19) causó, la paralización de todo tipo de actividad, entre ellas la educación, este acontecimiento dio lugar al cierre de toda actividad presencial en instituciones educativas de todos los niveles, con el fin de evitar la propagación del virus.

Actualmente la situación en el país no es favorable, porque existe un incremento de desempleo, pobreza y desigualdad social, que conllevan a tener efectos negativos tanto en la salud como en la educación.

En la gestión anterior se pudo evidenciar la desigualdad que existe en el tema de educación, tanto en el área urbana como rural, pues al implementar una educación virtual, muchas familias no cuentan con acceso a internet o dispositivos electrónicos para dar continuidad con la educación de sus hijos, esta es otra de las causas por lo que se incrementó la deserción escolar.

Si bien se debe dar continuidad con la educación por medios virtuales es importante que los padres tomen conciencia que la edad preescolar es de mucha importancia pues el niño desarrollará aspectos psicomotores, afectivos, psicosociales a través de juegos lúdicos, pues es en base a ello que irá descubriendo su propio cuerpo, su entorno que le permitirá desenvolverse en su medio.

A nivel educativo existen distintas plataformas de enseñanza tanto gratuitas como de paga, pero lo que se debe tomar en cuenta es que sean amigables, sencillas de fácil uso, tanto para educadores, padres de familia y alumnos, cabe mencionar que el aprendizaje a través del juego ayudara a formar vínculos con los demás, resolver conflictos y compartir entre sus pares.

Es de vital importancia que las clases tengan gran contenido de valor, sean sencillas y divertidas para que lograr mayores niveles de atención y la distracción sea mínima.

2.1.1.2 Objetivo General.

Fortalecer el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 4 a 5 años del Kínder Carrusel mediante la aplicación del programa de estimulación psicomotriz a través de la plataforma virtual Class dojo.

2.1.1.3 Objetivo Específico.

Los objetivos que me propuse desarrollar son los siguientes:

1. Desarrollar las habilidades de coordinación, postura y equilibrio, en los niños 4 a 5 años del Kínder Carrusel.
2. Implementar actividades en los niños para que consigan reconocer su esquema corporal y lateralidad.
3. Incrementar las habilidades de coordinación de movimientos de simples a complejos de rápidos a lentos.

2.1.1.4 Estrategias de intervención.

Este programa se basa en fortalecer las habilidades básicas motoras de los niños de 4 a 5 años del Kínder Carrusel. Se realizarán diferentes actividades lúdicas mediante la plataforma virtual Class dojo, enfocadas en la realización de ejercicios físicos para el reconocimiento del esquema corporal, tono muscular, equilibrio, ejercicios visuales y motrices para el reconocimiento de la lateralidad, orientación espacial y temporal.

El programa de estimulación psicomotriz gruesa se desarrollará en 4 etapas. Informativa, Evaluativa, Desarrollo de actividades, post evaluativa.

- Realizar una entrevista con los padres familia, entregarles una guía explicativa sobre la implementación del programa y manejo de la plataforma virtual.
- Elaboración y aplicación del programa de Estimulación psicomotriz.
- Realizar el post test de la Escala Abreviada de Desarrollo.
- Presentación de resultados.

2.1.1.5 Técnicas e Instrumentos.

Instrumentos

Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz.

La Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz. Adaptada por Frida Shedan de León, para la valoración del desarrollo del niño y de la niña desde su nacimiento hasta los 96 meses.

Esta Escala fue originalmente desarrollada en Colombia, fue probada, adaptada y utilizada con éxito en la evaluación de impacto de programas de amplia cobertura en Bolivia y Ecuador.

Se destaca la importancia del seguimiento y monitores del desarrollo psicosocial en los proyectos de carácter preventivo durante los primeros años. La evaluación misma se constituye en un recurso didáctico que resalta la importancia de indicadores sencillo,

pero sensibles para establecer la evolución del desarrollo y detectar a tiempo dificultades de desfases. Nelson Ortiz Pinilla, Santa Fe de Bogotá, febrero de 1997.

La Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz es un instrumento de evaluación diagnóstica, que ayuda a maestros y promotores de desarrollo infantil, a determinar si nuestros niños están progresando o si tienen algunas dificultades en alguna área de desarrollo al ejecutar determinadas actividades.

Así se puede saber en qué área o áreas necesitan más apoyo los niños, y programar actividades para que se desarrollen mejor.

La escala de desarrollo está organizada en cuatro áreas:

- Área de motricidad gruesa.
- Área de motricidad fina.
- Área de audición y lenguaje.
- Área personal y social.

Los parámetros de evaluación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz de son los siguientes:

- **ALERTA:** Corresponde a los que valoramos como “**deficiente**” (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5% inferior del grupo normativo).
- **MEDIO BAJO:** Se aproxima a lo que calificamos de “**regular**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).
- **MEDIO ALTO:** Recibe una valoración semejante a “**bueno**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).
- **ALTO:** Corresponde al puntaje máximo, nivel “**excelente**” (corresponde a puntajes superiores al percentil más próximo al 95%).

Plataforma virtual Class Dojo

Es una aplicación de gamificación gratuita. Es una herramienta bastante intuitiva y sencilla en su uso para toda la comunidad educativa. Gamificar en educación es el proceso formal mediante el cual se aplican los métodos y técnicas de los videojuegos con el fin de activar, procesar y consolidar conocimientos de manera creativa, espontánea y motivadora.



Figura 6. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

Class Dojo plataforma de gestión del aula en la que pueden participar profesores, alumnos e incluso padres. Es una herramienta para administrar el aula atractiva y fácil de usar. A los alumnos les encanta y suelen mostrar una gran motivación en su uso. Su aplicación permitirá al profesor o colaborador, alumnos y familias conectar con la clase y actividades.

CARACTERISTICAS



RETROALIMENTACION

Que consolide, y desarrolle, sus niveles de procesamiento de información.



REGISTROS

Crear rápidamente informes tanto individuales como grupales de la clase



CREAR INSIGNIAS

Se enfoca en insignias, puntos extras y todo tipo de premios para motivar a los participantes



RELACIONA CON LOS PADRES

Relacionar al profesor con los padres de los estudiantes



Figura 7. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

En su más básica función, sirve para otorgar a los alumnos puntos (positivos o negativos) por una serie de comportamientos que podemos configurar previamente. Es ideal para evaluar de una forma objetiva el porcentaje dentro de los criterios de calificación referidos al comportamiento, actitud, o como queramos llamarlo.



Figura 8. Contenido, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021

- Cada alumno está identificado con un avatar de monstruo de color. Uno de los aspectos más positivos de la aplicación, a parte de la ya mencionada motivación de los niños (por su componente de gamificación) es la posibilidad que tiene de conectar con las familias y que estén al tanto de lo que ocurre en clase: El profesor puede mandar un código privado a cada familia y pueden ver en tiempo real qué puntos ha recibido o dejado de recibir su hijo y por qué motivo. El profesor solo tiene que hacer un click para que eso ocurra. Además, hay un apartado que se llama Class story donde el profesor puede subir alguna foto de una actividad en concreto y los padres de esa clase pueden verla en el momento. Existen tres tipos de cuentas, interconectadas del siguiente modo: Cuenta del profesor: crea las aulas y los estudiantes que participan, se encarga de gestionar las puntuaciones de cada alumno, el "Class Story" y de la interacción con los padres.

1. REGISTRO

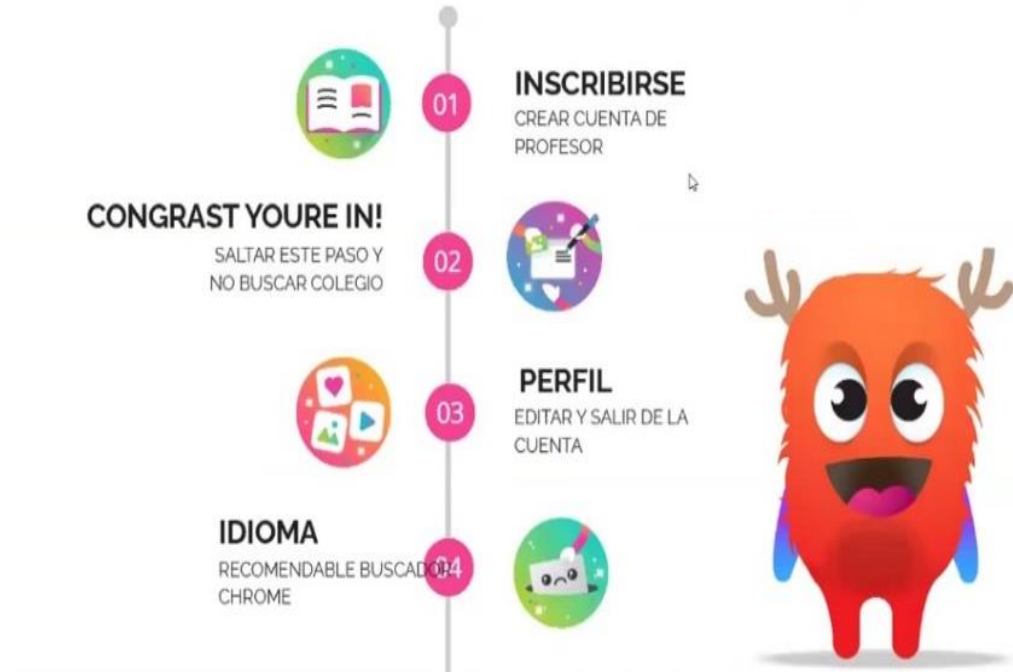


Figura 9. Características plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

- Cuenta del alumno: muy limitada, ya que solo permite personalizar el avatar (un pequeño monstruito) y comprobar la puntuación que tiene. No puede ver ni la puntuación de otros estudiantes ni, por supuesto, los mensajes que puedan intercambiarse padres con profesor.
- Cuenta de padre: puede visualizar las puntuaciones de su hijo, que insignias ha obtenido, tanto positivas como negativas, puede ver el "Class Story" o enviar mensajes al profesor. No podrá ver la puntuación ni evolución de otros alumnos.
- También existe una cuarta cuenta, pero de menor repercusión, que es la de líder de escuela: un director o un representante de un centro o institución, y que es el encargado de gestionar todas las aulas y asignar a ellas tanto profesores como alumnos.

2. CREAR UN AULA



Figura 10. Creaciones de aula virtual plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

- Cuando se crea por primera vez un aula, existen una serie de insignias predeterminadas y que pueden empezar a utilizarse. Son genéricas, tanto como ‘En la tarea’, ‘Participando’, ‘Persistente’, ‘Trabajando duro’ (positivas), ‘Irrespetuoso’, ‘Sin deberes’, ‘Hablando fuera de su turno’ (negativas). Lo mejor de todo es que el docente puede personalizar todos estos comportamientos como considere necesario, variando los ya existentes o asignando otros nuevos. Además, se puede modificar el número de puntos que suma/resta al alumno, en una escala entre 1 y 5.
- Esta es la mejor parte: la personalización. De esta forma adaptaremos la aplicación a las necesidades de nuestra aula.



Figura 11. Agregación de participantes plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

- Crea de forma automática informes tanto sobre los estudiantes como sobre el grupo, incluyendo evolución a lo largo del tiempo y cambios que en las puntuaciones de todos ellos.
- Esta información puede visualizarse en la web o exportarla a un fichero de hoja de cálculo, tipo Excel, para poder trabajar con mayor profundidad en ella.
- También cuenta con un apartado para pasar la asistencia de una manera muy sencilla.

4. ASIGNAR TAREAS



Figura 12. Asignación de tareas plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

- La herramienta es muy sencilla de usar y se puede utilizar en cualquier dispositivo (ordenador, tablet, móvil).
- Al principio se puede usar solo con los alumnos, pero poco a poco se puede ir introduciendo a las familias, que la verdad es que funciona muy bien.
- Con esta herramienta, los padres podrán conocer más sobre lo que se hace en clase y brinda una valiosa información objetiva del progreso de los alumnos en ese porcentaje tan abrupto de calificación como es el comportamiento o actitud en clase.

OPCIONES BASICAS DE AULA



SALON DE CLASES-AULA

SE ENCUENTRAN TODOS LOS AVATARES DE LOS ESTUDIANTES Y LOS GRUPOS. TOMAR ASISTENCIA Y ASIGNAR INSIGNIAS



PORTAFOLIO

PERMITE DAR TAREAS DE FORMA INTERACTIVA Y A LA VEZ SE BRINDA INFORMES DE CADA ESTUDIANTE



MENSAJES

PERMITE ENVIAR MENSAJES PRIVADOS PARA DAR SEGUIMIENTO AL AVANCE DE LOS ESTUDIANTES



HISTORIA DE LA CLASE

ES EL MURO DE LA CLASE. SE MANDA RECORDATORIOS, AVISOS Y COMUNICADOS

Figura 13. Opciones básicas de aula plataforma Class Dojo, por EduServer Bolivia. Curso Plataformas Educativas Gamificadas, enero 2021.

Las aulas virtuales Este concepto que se ha venido desarrollando a partir de la década de los ochenta, este término se le adjudica a Roxanne Hiltz quien la define como “el empleo de comunicaciones mediadas por computadores para crear un ambiente electrónico semejante a las formas de comunicación que normalmente se producen en el aula convencional”.

A través de este entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son propias de un proceso de enseñanza presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc.

Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos, es una nueva modalidad educativa que se desarrolla de manera complementaria o independiente a las formas tradicionales de educación, y que surge a partir de la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC), en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Actualmente se utiliza en muchas universidades, escuelas y organizaciones laborales.

En este espacio llamado aula virtual se realizan distintas formas de trabajo colaborativo configurando un escenario de enseñanza a través de los recursos de la web.

Las TIC abren, sin duda, por sus propias características, nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos formales de enseñanza y aprendizaje, pero la mera incorporación de herramientas tecnológicas a las prácticas educativas no garantiza en modo alguno que esa mejora se produzca realmente.

De hecho, existen indicios de que lo que ocurre, al menos en determinadas ocasiones, es exactamente lo contrario: que la introducción de las TIC en las prácticas educativas sirve más para reforzar los modelos dominantes y ya establecidos de enseñanza y aprendizaje que para modificarlos.

Se pueden reconocer cuatro dimensiones pedagógicas del aula virtual:

- Informativa: se trata del conjunto de materiales (textual, multimedia, gráfica o audiovisual) que colaboran con los participantes en el acceso autónomo a los conocimientos. Ejemplo de estos materiales son los temarios, clasificaciones, apuntes (en formato: PDF, Word, entre otros), presentaciones multimedia, mapas conceptuales, animaciones, enlaces o hipervínculos a bibliografía complementaria y a sitios de interés que permiten ampliar los contenidos o acceder a nuevos recursos de utilidad.
- Práctica: se vincula con el conjunto de acciones, tareas o actividades planificadas por el docente para facilitar el desarrollo de una experiencia activa en la construcción del conocimiento mediante, por ejemplo: la participación en foros de debate; la lectura y redacción de textos; la realización un diario personal; el análisis de casos prácticos; la búsqueda de información; la

creación de una base de datos; la elaboración proyectos individuales o grupales; la resolución de problemas y/o ejercicios; la planificación y el desarrollo de una investigación; el desarrollo de trabajos colaborativos mediante Wikis; o la realización de, entre otros.

- Comunicativa: trata de la variedad de recursos y acciones que supongan la interacción entre participantes y el docente a través de herramientas tales como los foros, los chats, la mensajería interna, el correo electrónico, la videoconferencia o la audioconferencia.
- Tutorial y evaluativa: Hace referencia a las funciones docentes como tutor o dinamizador de actividades individuales o grupales de aprendizaje, organizador de recursos telemáticos y evaluador de los trabajos y actividades.

2.1.1.6 Actividades.

Se desarrollarán las siguientes actividades:

- Reunión informativa con los padres de familia, donde se les explicará el programa de intervención psicomotriz, su implementación, se les entregará una guía para que tengan conocimiento del uso y activación de la plataforma virtual Class dojo.
- Elaboración y aplicación del programa de Estimulación psicomotriz, desarrollando todas las actividades que se planifico para contribuir con el mejoramiento del área psicomotriz gruesa.
- Realizar el post test de la Escala Abreviada de Desarrollo psicosocial de Nelson Ortiz y hacer un cuadro comparativo para saber si algún avance o mejoramiento.
- Presentación de resultados.

El programa contiene las siguientes actividades que se realizara con los niños del Kínder Carrusel gestión 2021.

Actividad 1

Baile de rondas para niños.

En esta actividad se pretende estimular el tono muscular, realizando movimientos de coordinación, en base a una coreografía que los niños deberán seguir, todos los movimientos que se les enseñará mediante la plataforma virtual Class Dojo, de esta manera se pretende estimular la coordinación, concentración y memoria, se puede mencionar también que el baile ayudará a liberar tensiones, y aumentará la confianza del niño.

Objetivo:

- Desarrollar la coordinación y memoria.
- Perfeccionamiento de movimientos complejos.

Desarrollo: Los niños deberán seguir una serie de instrucciones que se les dará mediante la plataforma virtual Class dojo, como bailar juntos y que la letra indique acciones, trata de coordinar los movimientos con las acciones que indica la canción, también pueden inventar nuevos movimientos y variar las canciones.

Materiales: Ropa cómoda, zapatillas deportivas.

La coordinación se puede definir como la capacidad para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada. Es decir, la coordinación es lo que nos permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible. Aunque la motricidad y el movimiento implican una gran cantidad de áreas cerebrales frontales, la principal estructura encargada de la coordinación es el cerebelo.

Existen varios tipos de coordinación en función de las partes de cuerpo implicadas en el movimiento y del órgano sensorial que aporte el feedback o retroalimentación. Los principales tipos son:

- **Coordinación motriz:** Coordinación de los diferentes músculos del cuerpo en función de lo que percibimos de todos nuestros sentidos. Se refiere a toda coordinación en su conjunto. Se relaciona principalmente con la motricidad gruesa e incluye los dos tipos que vemos a continuación.
- **Coordinación ojo-mano:** También es conocida como visomotora y óculo-manual. Hace referencia a la capacidad de manejar las manos en función de lo que percibimos con los ojos. Por ejemplo, teclear en el ordenador. Es el tipo de coordinación que requiere la motricidad fina.
- **Coordinación óculo-pédica:** Hace referencia a la capacidad de manejar los pies en función de lo que percibimos con los ojos. Este sería el caso de patear una pelota. También sería característico de la motricidad gruesa.

Actividad 2.

Yoga para niños.

Objetivos:

- Fortalecer el desarrollo de los músculos motores, fortaleciendo los brazos, piernas y mejorar la flexibilidad de las articulaciones.
- Desarrollar la capacidad de canalizar su energía física y perfeccionar los sentidos, favoreciendo la salud física y emocional.
- Proporcionar una calidad de vida más saludable.

Desarrollo: Realizar la consigna de la guía de implementación. Empezar la rutina con un precalentamiento, realizar las posturas que están en la guía.

Materiales: Ropa deportiva, una colchoneta o toalla para echarse.

El plano motor. Una falta de reestructuración del esquema corporal trae consigo una defectuosa coordinación y una torpeza motora. Esto es debido a que el niño sin una buena organización de su esquema corporal es incapaz de organizar su vida motriz; que el niño que padece una perturbación en su esquema corporal, por tanto, al no ejercer pleno control de su cuerpo, presentará, y en proporción a dicha falta de control, defectos de

coordinación o una disociación de los gestos, así como también una particular lentitud para organizar la acción, indicio de su falta de disponibilidad motriz.

El plano afectivo. La noción del esquema corporal se rige también por los estados emocionales del pequeño y como consecuencia de sus experiencias vividas. No es difícil comprender como un niño con desajustes en su esquema corporal y, como consecuencia, fallo de un buen desarrollo perceptivo y coordinativo, podrá tener dificultades para relacionarse, falta de autoestima, inseguridad, etc.

Actividad 3.

Cruzando el río.

Objetivos:

- Fortalecer el equilibrio.
- Desarrollar la coordinación de movimientos.

Desarrollo: Poner las figuras de las rocas en el piso, e indicar al niño que vaya saltando de uno en uno sin caerse.

Materiales: Recortes de las figuras de piedras de la guía de implementación, ropa cómoda y zapatillas deportivas.

El equilibrio y balance corporal de un niño dependerá de su esquema corporal, sin él no sería capaz de caminar, sentarse, inclinarse o realizar cualquier movimiento que implique coordinación y equilibrio”. (Paniagua, 2011) un estado particular por el que el sujeto puede, a la vez mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio (marcha, carrera, salto) utilizando la gravedad o, por el contrario, resistiéndola.

El equilibrio es una génesis que se apoya en leyes de la física y construye, a partir y en dirección de la maduración del sistema nervioso central, sistemas sinérgicos específicos y sucesivos que van desarrollándose en el sentido de la dificultad creciente para permitir así que el sujeto pueda mantener un equilibrio estable en situaciones, cada vez más dificultosas. (Chokler, 1988 p. 104-105)

El equilibrio es una condición básica de la organización psicomotora, ya que implica una multiplicidad de ajustes posturales equilibrio refleja, consecuentemente, la respuesta motora vigilante e integrada, de cara a la fuerza gravitatoria que actúa permanentemente sobre el individuo. El equilibrio reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas, abarcando el control postural y el desarrollo de las adquisiciones de locomoción. (Da Fonseca, 1998 p. 151)

“El equilibrio es un paso esencial del desarrollo psico neurológico del niño, luego un paso clave para todas las acciones coordinadas o intencionadas, que en el fondo son los apoyos de los procesos humanos de aprendizaje”. (Da Fonseca, 1998 p. 154)

Actividad 4.

Canción de las partes del cuerpo humano

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación de movimientos gestuales y su espacio corporal.
- Ejercitar la memorización a través de las canciones.

Desarrollo: Ejercitar movimientos, pueden estar acompañados de una recitación o canción para sea más fácil de recordarla.

Materiales: Uso de la plataforma virtual Class dojo.

En relación con su propio cuerpo el niño deberá:

- Tomar conciencia de su cuerpo en forma global.
- Descubrir que hace su cuerpo en forma autónoma.
- Toma de conciencia sobre actividad postural, tensión y distensión muscular.
- Reconocer modos de desplazarse.
- Descubrir el equilibrio.
- Conocer movimiento e inmovilidad.
- Usar los sentidos para descubrir.
- Sensaciones propioceptivas, interoceptivas y exteroceptiva.

- Conocer controlar y dominar las diferentes partes del cuerpo y descubrir sus acciones.
- Aplicar el movimiento motor fin.

Actividad 5

Laberintos.

Objetivos:

- Incrementar la concentración en los niños, para que aprendan a resolver problemas.
- Promover las habilidades motoras en el niño, ejercitar su mente e ingenio.

Desarrollo: El niño deberá tratar de encontrar el camino correcto para salir del laberinto.

Materiales: Laminas que se les proporciono en la guía de implementación, lápiz y colores.

Con esta actividad se pretende:

- Mejorar manipulación y precisión.
- Desarrollar imaginación.
- Descubrir la orientación espacial.

La motricidad gruesa incluye los movimientos de los músculos que afectan el desarrollo de acciones como caminar, correr o saltar.

La fase de la motricidad gruesa se da en diferentes etapas del crecimiento y todas son esenciales, pero la etapa del 1 a los 5 años se destaca especialmente pues el niño empieza, primero, a hacer cosas como caminar por su propia cuenta, a agacharse, subir, bajar escaleras. Después, todas esas habilidades se fortalecen y se empiezan a desarrollar otras como correr, saltar, tener equilibrio y, por ende, mayor autonomía.

Los movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen, espalda, y además se centra en la habilidad del niño para moverse, desplazarse y conocer el mundo que lo rodea con todos sus sentidos, la motricidad gruesa es un proceso fundamental para procesar y guardar información del entorno, además de ser un proceso que permite expresar destrezas no sólo físicas, sino cognitivas. Observar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa y trabajar las actividades indicadas es esencial para entender además de las capacidades, las dificultades y los progresos.

Actividad 6

Donde esta Laurita.

Objetivos:

- Que el niño logre identificar la posición de elementos en una figura, reconocer su izquierda, derecha, arriba abajo izquierda.
- Practicar la lateralidad en su entorno.

Desarrollo: El niño deberá reconocer la posición de los elementos que se vayan presentado en la figura que se les mostrará en la plataforma Class dojo.

Materiales: Video y figuras de la plataforma virtual Class dojo, herramientas de la misma plataforma.

La lateralidad es una función particular que ocurre más frecuentemente a un lado de un cuerpo que el otro y que tiene una representación en un hemisferio cerebral o en el otro. Cuando se menciona lateralidad, se hace referencia, también a dominancia hemisférica a nivel motor”. (Paniagua, 2011 p. 12) La construcción del espacio en la mente determina la lateralidad, que puede darse en varios niveles:

- El primer nivel de lateralidad, es la dominancia cerebral de un hemisferio sobre el otro, que el niño va adquiriendo espontáneamente y en base a las experiencias de movimientos que tenga.
- El segundo nivel de lateralidad es la conciencia de los planos espaciales, la conciencia de derecha e izquierda, es decir que el niño conozca su derecha y su izquierda y que también pueda identificar estas nociones espaciales en el plano gráfico.
- El tercer nivel de la lateralidad es la automatización de estos planos espaciales, en el cerebro del niño, es decir que el niño no utilizara ningún punto de referencia para ubicar derecha e izquierda y automáticamente reconozca y ubique estos planos.

La lateralidad traduce la capacidad de integración sensoriomotora de los lados del cuerpo, transformándose en una especie de radar Endo psíquico de relación y de orientación con y en el mundo exterior. En términos de motricidad retrata una competencia operacional, que preside a todas las formas de orientación del individuo. (Da Fonseca, 1998 p. 182)

Actividad 7

La figura humana.

Objetivos:

- Que el niño pueda reconocer las dimensiones de su cuerpo y de sus partes, mediante comparaciones o visualizaciones.
- Tenga la facilidad nombrar y localizar las partes del cuerpo humano.
- Desarrolle la capacidad de reconocimiento de su esquema corporal.

Desarrollo: Completar las láminas de la figura humana aumentando el grado de dificultad, es decir quitar más elementos para que el niño pueda representar correctamente una figura completa. En la lámina 2 encontrar sus pares.

Materiales: Láminas impresas secuenciadas para completar la figura humana, lápices y colores.

El esquema corporal se diferencia de la imagen y del concepto corporal, en que es enteramente inconsciente y cambiante de momento a momento. El esquema corporal, regula la posición de los músculos y partes del cuerpo en relación mutua, en un momento particular y varía de acuerdo con la posición del cuerpo”. (Paniagua, 2011 p. 9)

“El esquema corporal es la percepción de la posición relativa de las partes del cuerpo en el espacio personal. En todo movimiento que ejecutamos la relación espacial entre las diferentes partes del cuerpo está cambiando constantemente”. (Paniagua, 2011 p.9) Las aferencias sensoriales provenientes de los propioceptores de los músculos y las articulaciones brindan información sobre la posición de las partes del cuerpo en cualquier movimiento.

A medida que el niño desarrolla, llega a ser consciente de su propio cuerpo y mediante la experiencia logra finalmente, su adecuado conocimiento, control y manejo. Para M. Frosting (1966) el adecuado conocimiento del cuerpo está compuesto de tres elementos imagen corporal, concepto del cuerpo y esquema corporal.

La autora considera que si uno de esos tres elementos se encuentra alterado; de la misma forma, se altera la habilidad del niño para la coordinación viso motriz, la percepción y las relaciones espaciales. (Paniagua, 2011 p. 9) “Estas dificultades que a nivel del cuerpo se presentan, alteraran también la coordinación viso motriz a nivel del plano gráfico y la distribución espacial de las grafías, palabras y oraciones”.

Actividad 8

Observación e identificación.

Objetivos:

- Facilitar los procesos de integración, percepción y construcción del esquema corporal.

Desarrollo: Colocar la lana alrededor de la muñeca del niño para que vaya reconociendo visualmente su lado derecho, deberá colorear las láminas según las instrucciones que se desarrollaran en la plataforma.

Materiales: Una lana o cinta de 15 cm de largo, láminas de la guía para esta actividad, lápices de colores.

El esquema corporal es inconsciente, preconscious y consciente. El esquema corporal es evolutivo en el tiempo y en el espacio. (Dolto, 1986 p. 21-22) Cuando se encuentra elaborado el esquema corporal, el niño es capaz de representar su cuerpo mentalmente, sin ayuda de los datos externos. No por azar este momento se alcanza cuando está concluyendo el proceso de desarrollo cognoscitivo, cuando el niño puede realizar operaciones formales, manejar la abstracción. (Berruezo y Adelantado, 2000 p. 64-65-66).

Actividad 9

Ronda el trencito

Objetivos:

- Desarrollar la coordinación de movimientos complejos rápidos y lentos.

Desarrollo: Pedir al niño que realice los mismos movimientos que se les demostrará en la plataforma virtual Class dojo, deberá realizar movimientos y desplazamientos combinados en diferentes velocidades (rápido, lento) duración (largo, corto).

Materiales: Ropa cómoda y zapatillas deportivas.

Desarrollo de habilidades motrices en los niños Es una etapa fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño - niña y está determinada por factores biológicos y sociales que influyen en el resultado de la adaptación intelectual y motriz producto de la interacción de su organismo con el medio circundante. Cada acción significa una experiencia, las cuales se coordinan mediante esquemas que abarcan un radio de acción con influencias que van siendo cada vez más amplias y complejas.

Este proceso no es apresurado, sino lleva su tiempo y varía según los factores biológicos y sociales como la herencia, maduración biológica, desarrollo físico y crecimiento, experiencia práctica además del proceso de instrucción y formación en el que participe.

En estas edades resulta de gran importancia el perfeccionamiento de las funciones del organismo del niño, la contribución a su correcto desarrollo y el fortalecimiento físico, elevar la eficiencia y capacidad de trabajo, además del rápido crecimiento y desarrollo de los órganos y sistemas.

Según Herminia Watson Brown en su libro "Educación de la motricidad infantil entre las edades de 3-5 años los niños - niñas realizan los movimientos con mayor orientación espacio-temporal y mejor desarrollo de las capacidades coordinativas, además de variadas acciones con su cuerpo de forma individual con y sin objetos, combinándolos en pequeños grupos. Logran organizar juegos y actividades motrices, vinculando las tareas motrices con diversas construcciones organizadas por ellos, lo cual contribuye a enriquecer sus movimientos por iniciativa propia.

Es necesario mencionar que tener una rutina de actividades diarias, orientará al niño a lo que debe hacer, le enseñará a desarrollar valores como la responsabilidad, disciplina orden y compromiso. Establecer una rutina y tratar de cumplir las actividades lo más que se pueda. El desarrollar hábitos en los niños y niñas les ayudará a orientarse, formarse mejor, permitiéndoles organizarse tanto a nivel personal como colectivo. Los hábitos son conductas que se repiten muchas veces hasta que forman parte de nuestra actividad diaria, por eso es necesario que los niños la vayan adquiriendo hábitos desde que están pequeños.

En este tiempo que estamos atravesando la pandemia por covid-19 es necesario reforzar medidas y hábitos de higiene. Según recomienda el Centro de control y prevención de enfermedades:

Lavarse las manos con agua y jabón por al menos 20 segundos, y aliente a su hijo a hacer lo mismo. Lea más y mire un video sobre cómo lavarse las manos correctamente. Si no hay agua y jabón disponibles, use un desinfectante de manos que contenga al menos un 60 % de alcohol. Enséñele a su hijo que cubra todas las superficies de sus manos con desinfectante de manos y que luego las frote hasta que sienta que están secas. Si su hijo tiene menos de 6 años, permita que use el desinfectante de manos bajo su supervisión.

Usar mascarilla o barbijo, asegurarse de que todos los integrantes de su hogar usen mascarilla (si tienen 2 años más) al estar en público y con otras personas que no viven en su casa. Asegúrese de que su hijo use su mascarilla de forma correcta y segura. A algunos niños puede resultarles difícil usar una mascarilla. Si a su hijo le resulta difícil, puede considerar otras alternativas.

Evite el contacto directo, asegúrese de que su hijo y todos los integrantes de su hogar mantengan al menos 6 pies de distancia de las personas que no viven con ellos y de las personas que están enfermas (por ejemplo, quienes tosen y estornudan).

Cúbrase la nariz y la boca al toser y estornudar, al toser o estornudar, cúbrase la boca y la nariz con un pañuelo desechable, bote su pañuelo desechable en el cesto de residuos más cercano y lávese las manos. Aliente a su hijo y a los demás integrantes de su hogar a hacer lo mismo.

Lleve a su hijo a sus consultas de atención médica, los chequeos médicos y las vacunas de rutina de los niños son esenciales, incluso durante la pandemia del COVID.

Lleve a su hijo a las consultas de control y de vacunación las vacunas son una parte importante para preservar la salud de su hijo ya que lo protegen de enfermedades que se pueden prevenir con la vacunación. Hay vacunas eficaces para enfermedades como el sarampión, la influenza (gripe) y la tos ferina, entre otras, que pueden propagarse de persona a persona. Aunque aún no hay ninguna vacuna que nos proteja contra el COVID-19, su hijo debería recibir todas sus vacunas recomendadas.

Ayude a su hijo a mantenerse activo, la actividad física regular puede mejorar la salud física y mental de su hijo. Asegúrese de que su hijo se mantenga activo cada día a la vez que toma las medidas preventivas cotidianas recomendadas. Obtenga más información acerca de cuánta actividad física debería hacer su hijo a diario. Sea un ejemplo positivo al llevar un estilo de vida activo e incorporar la actividad física a la rutina diaria de su familia.

Ayude a su hijo a mantenerse conectado socialmente, hablen con amigos y familiares por teléfono o chats de video.

Ayude a su hijo a sobrellevar el estrés, la pandemia del COVID-19 puede ser una situación estresante tanto para los adultos como para los niños. Obtenga más información acerca de los signos del estrés en los niños, formas de apoyar a su hijo y cómo cuidar de su propia salud mental. Además de seguir las recomendaciones mencionadas arriba, evalúe tomar precauciones adicionales si su hijo tiene alguna discapacidad o trastorno conductual o del desarrollo.

2.3 Cronograma.

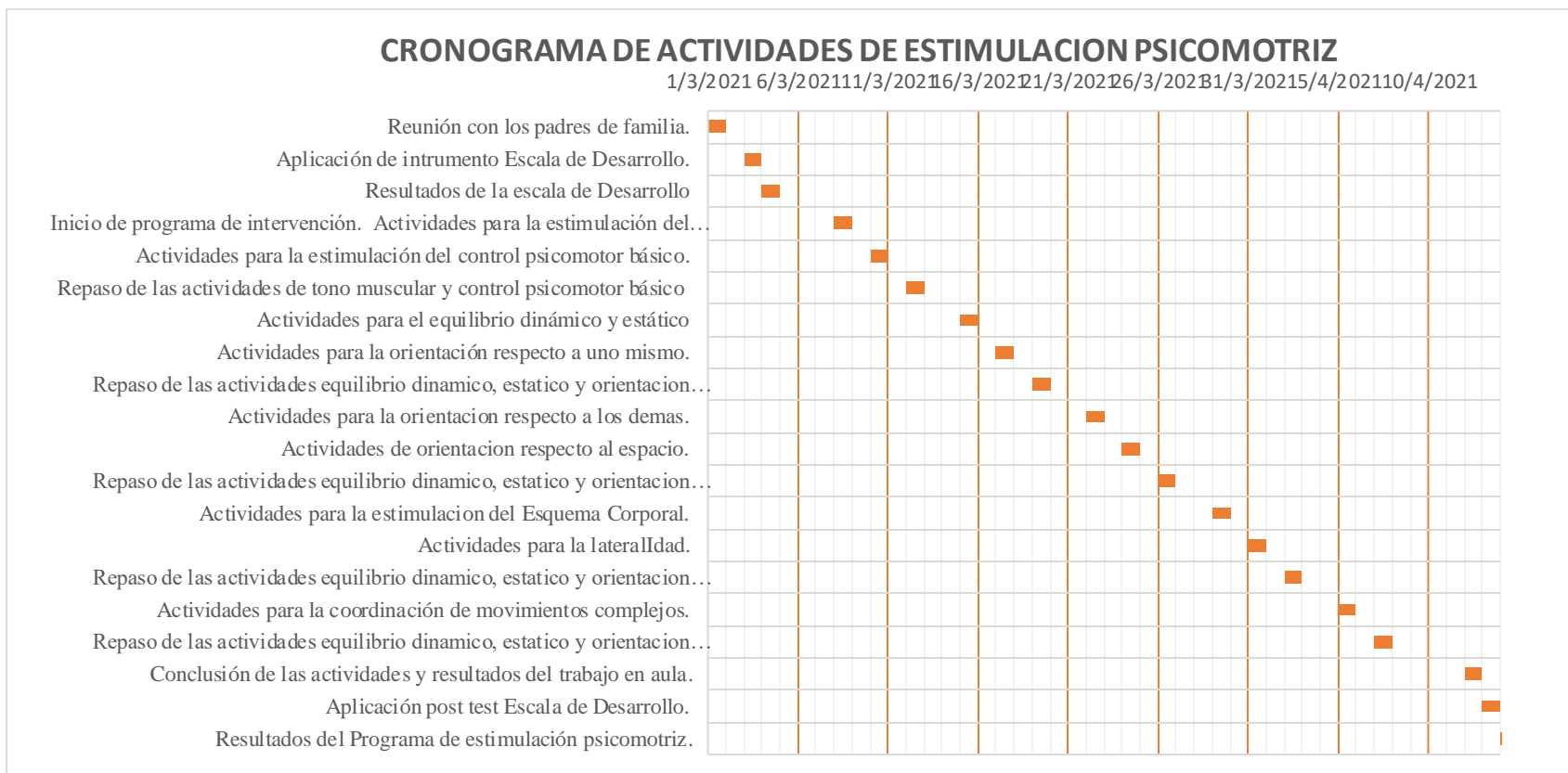


Figura 14. Cronograma de actividades, elaboración propia.

CAPITULO III

RESULTADOS DE INTERVENCION

3.1 Descripción de los resultados.

A continuación, se detallará los datos obtenidos en el Programa de estimulación psicomotriz gruesa mediante la plataforma virtual Class dojo.

Población: Representada por un grupo de 8 niños del Kínder Carrusel de los cuales 3 corresponden al sexo masculino y 5 del sexo femenino.

Resultado general del pretest Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz: Se pudo evidenciar, que según los parámetros de la escala 2 niños se encontraban en el rango de Alerta y 6 se encontraban en el rango Medio bajo, en el área de motricidad gruesa.

Resultado comparativo individual entre pre y post test: Se realizó un análisis comparativo de cada participante del programa de estimulación psicomotriz gruesa entre el pretest y post test.

Resultado general post test Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz: según los parámetros los resultados demuestran que se logró incrementar puntuaciones más elevadas demostrando que las actividades realizadas favorecieron de manera positiva en la puntuación.

Resultado comparativo general del pretest y post test: Según los resultados de comparación se pudo evidenciar que los niños no solo mejoraron en el área motriz, sino que pudieron elevar o mantener resultados favorables en otras áreas, el programa no solo contenía actividades en motricidad gruesa, también incluía, actividades en motricidad fina, memoria y concentración, que ayudaron a mejorar

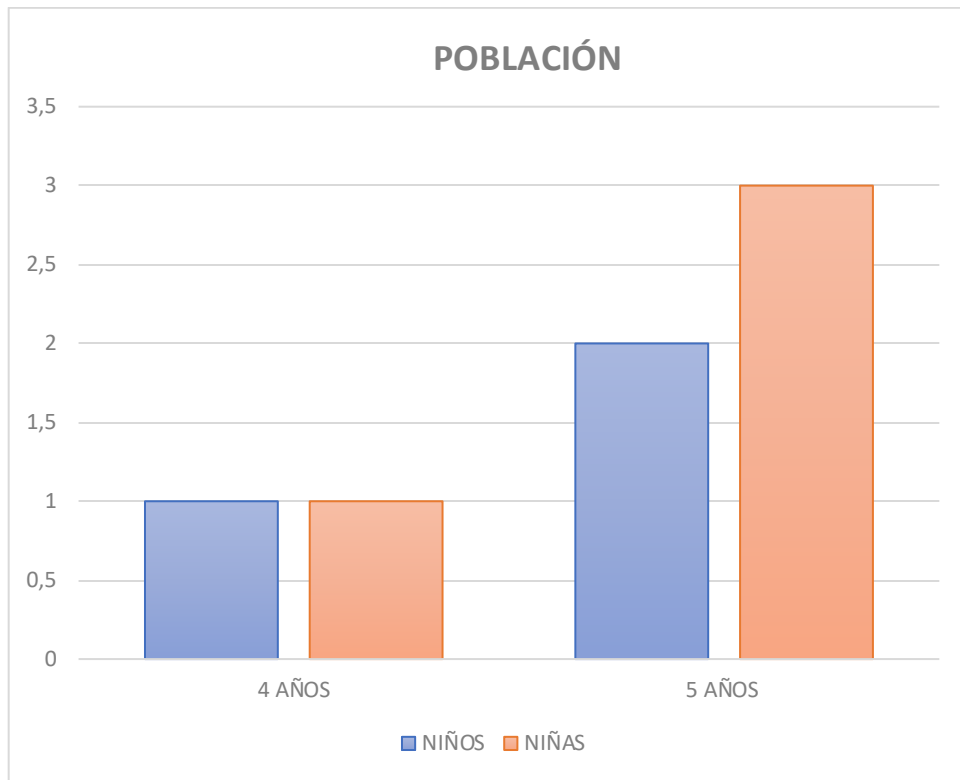


Figura 15. Población

Detalla la cantidad de niños con los que se realizaron las actividades. De acuerdo con el cronograma se procedió a realizar la preprueba de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, tomando en cuenta la edad de los niños, hitos del desarrollo a evaluar en cada área, materiales recomendados en la guía de evaluación. Se trabajó con un grupo de 8 niños, de manera virtual mediante la plataforma Class dojo.

Tabla 2

Población. cantidad de participantes para realizar las actividades. Elaboración propia.

<i>Edades</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>	<i>Total</i>
4 años	1	1	2
5 años	2	4	6

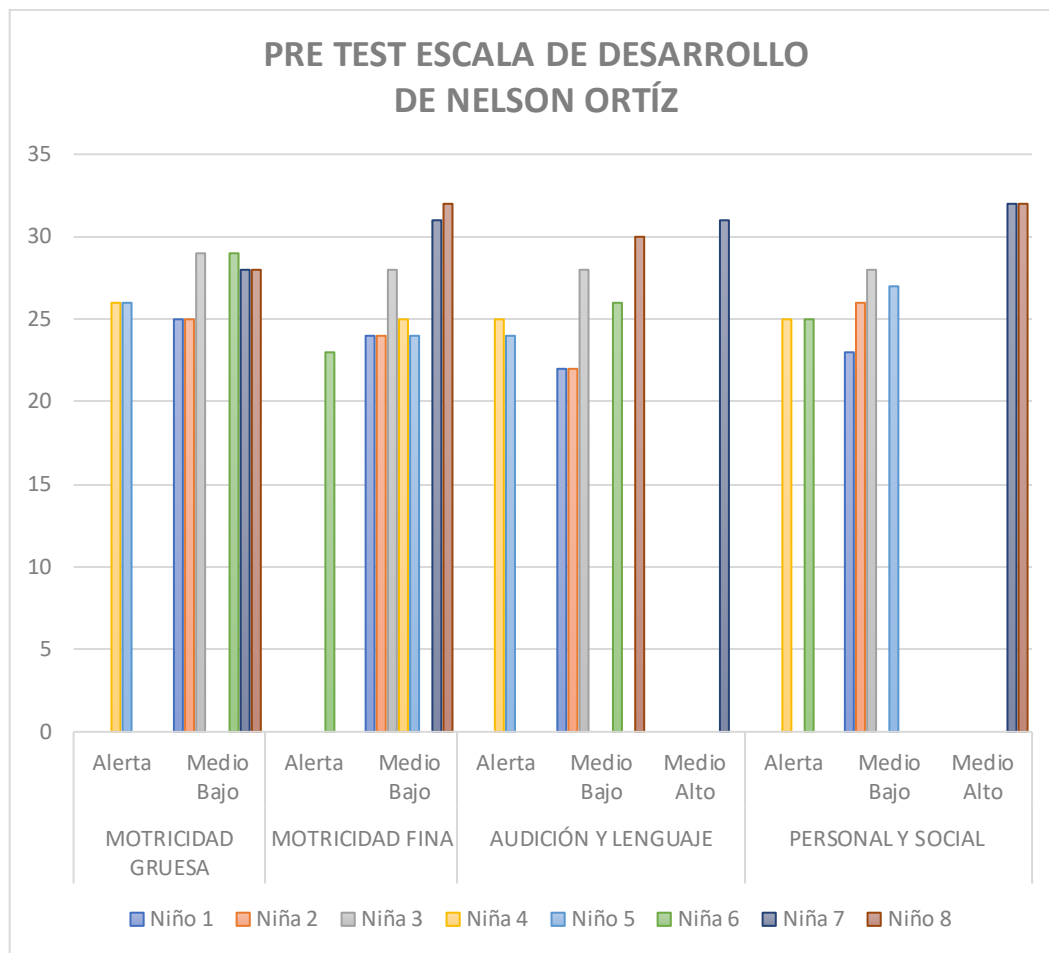
Los parámetros de evaluación de la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz de son los siguientes:

ALERTA: Corresponde a los que valoramos como “**deficiente**” (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5% inferior del grupo normativo).

MEDIO BAJO: Se aproxima a lo que calificamos de “**regular**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

MEDIO ALTO: Recibe una valoración semejante a “**bueno**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).

ALTO: Corresponde al puntaje máximo, nivel “**excelente**” (corresponde a puntajes superiores al percentil más próximo al 95%).

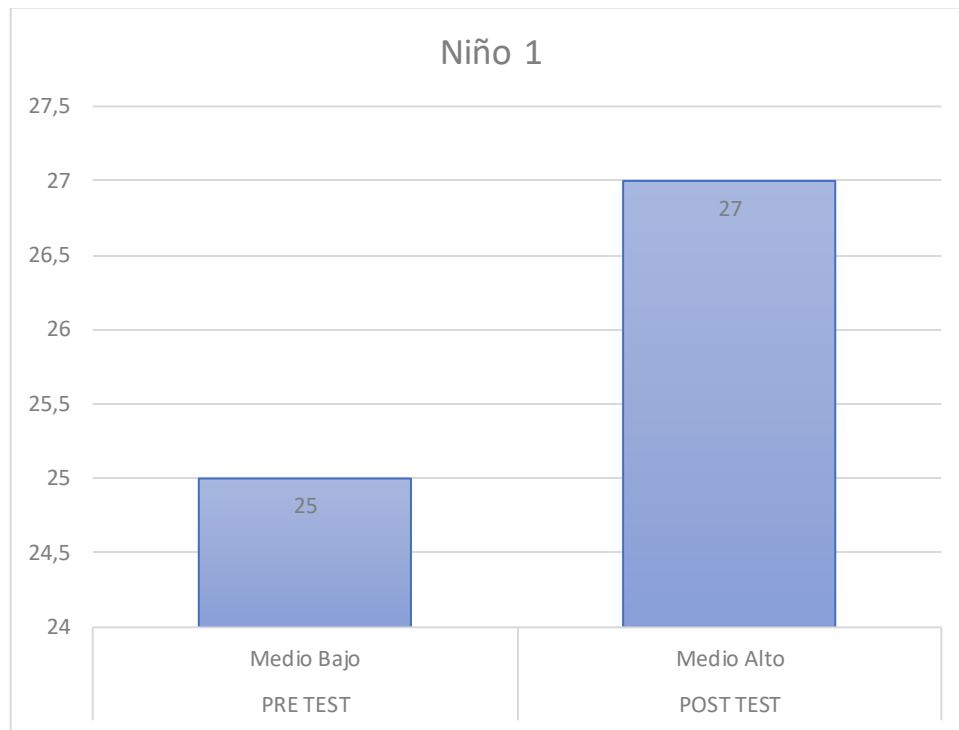


La figura 16. Pretest. Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz.

Muestra el resultado de la aplicación del pre- test de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz en el Área de motricidad gruesa la niña 4 y el niño 5 cuya edad comprenden los 4 años se ubicaron en el rango de alerta, que según los parámetros normativo representa deficiente. Los Niños 1,2,3,6,7 y 8 se encuentran en el parámetro de Medio bajo que es considerado regular.

En el área de motricidad fina solo la niña 6 se encuentra en alerta y las demás en el parámetro medio bajo considerado como regular, en audición y lenguaje los niños 4 y 5 en el parámetro alerta que corresponde deficiente según los parámetros de la escala, 5 niños en el parámetro medio bajo (regular) y la niña 7 con una puntuación medio alta (bueno), en el área personal y social la niña 4 y 6 en el parámetro de Alerta, los niños 1, 2, 3, 5 medio bajo (regular) y 7 y 8 en el rango medio bajo.

Estos resultados demuestran que la falta de actividades escolares puede repercutir de manera desfavorable en algunas áreas del desarrollo del niño.

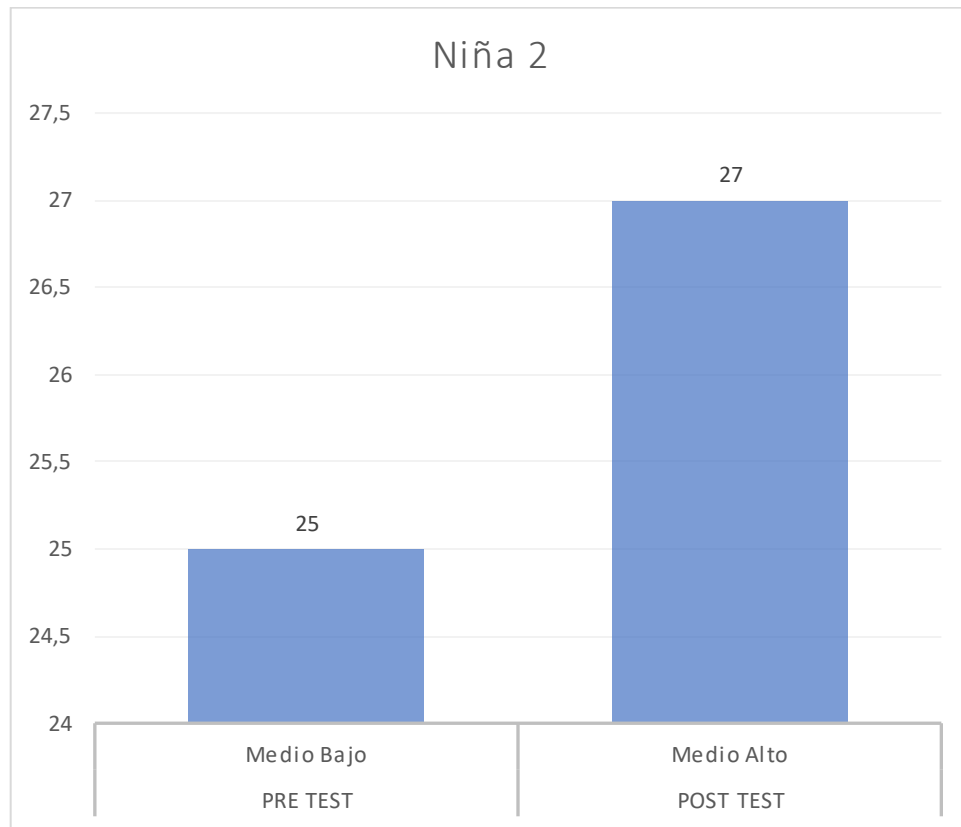


La figura 17. Resultados Comparativos de evaluación Niño 1

Representa la comparación entre el pre y post tes de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, que se le tomo al niño 1 el área de Motricidad Gruesa, dando los siguientes resultados pre-test puntaje de 25 según el parámetro normativo, medio bajo que se aproxima a lo que calificamos de **“regular”** (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

En la cartilla de evaluación presento dificultad en caminar en línea recta, saltar, coordinar movimientos, y marchar. Las actividades de baile y yoga ayudaron a fortalecer la coordinación de los movimientos encontrando un compás y ritmo al ejecutarlo, ambas actividades ayudan a mejorar la memoria y concentración.

Posterior a la actividad se tomó el post- test dando el resultado de 27 que representa, medio alto valoración semejante a “bueno” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior). Si bien el margen no es muy alto se considera necesario continuar con las actividades por periodos más largos.

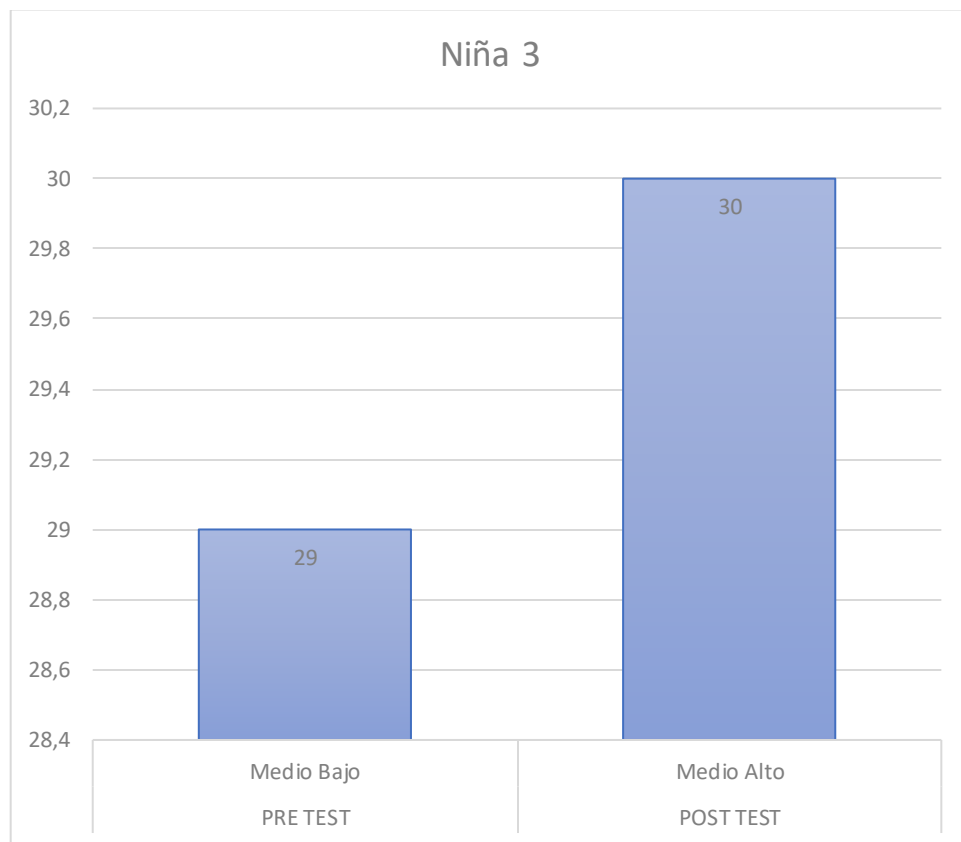


La figura 18. Resultados Comparativos de evaluación Niña 2

Representa la comparación entre el pre y post tes de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, que se le tomo a la niña 2 el área de Motricidad Gruesa. En el pre -test la niña obtuvo una puntuación de 25 que es considerado medio bajo: Se aproxima a lo que calificamos de “regular” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

Al momento de la evaluación la niña tuvo dificultades en saltar tres o más pasos en un solo pie, saltar desde 50cm. De altura, abrir y cerrar las manos alternando. Tanto las actividades de yoga, baile y cruzando el río ayudaron a mejorar el equilibrio y coordinación de movimientos.

Al realizar el post test la puntuación que logro obtener es de 27 que está en el rango de medio alto que tiene una valoración semejante a **“bueno”** (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).



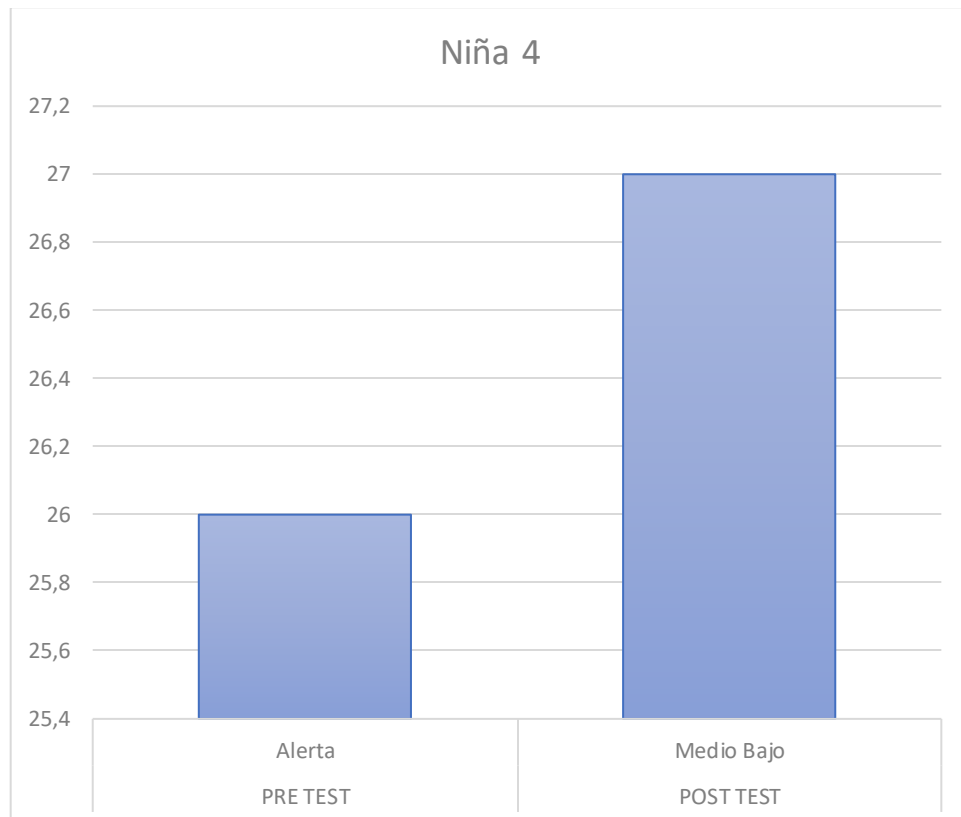
La figura 19. Resultados Comparativos de evaluación Niña 3.

Representa la comparación entre el pre y post tes de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se evaluó a la niña 3 obtenido el resultado de 29 considerado medio bajo que se aproxima a lo que calificamos de **“regular”** (corresponde a puntajes comprendidos

entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

Al realizar la actividad presento dificultad al caminar en línea recta, hacer rebotar y agarrar la pelota, saltar combinando los pies y saltar la soga.

Las actividades desarrolladas de baile, yoga, rondas, cruzando el río ayudaron a mejorar esta área ya que dichas actividades están relacionadas en mejorar tono muscular, equilibrio y coordinación. Posterior a ello se tomó el post test dando un resultado de 30 que está en el parámetro de medio alto, recibe una valoración semejante a “bueno” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).



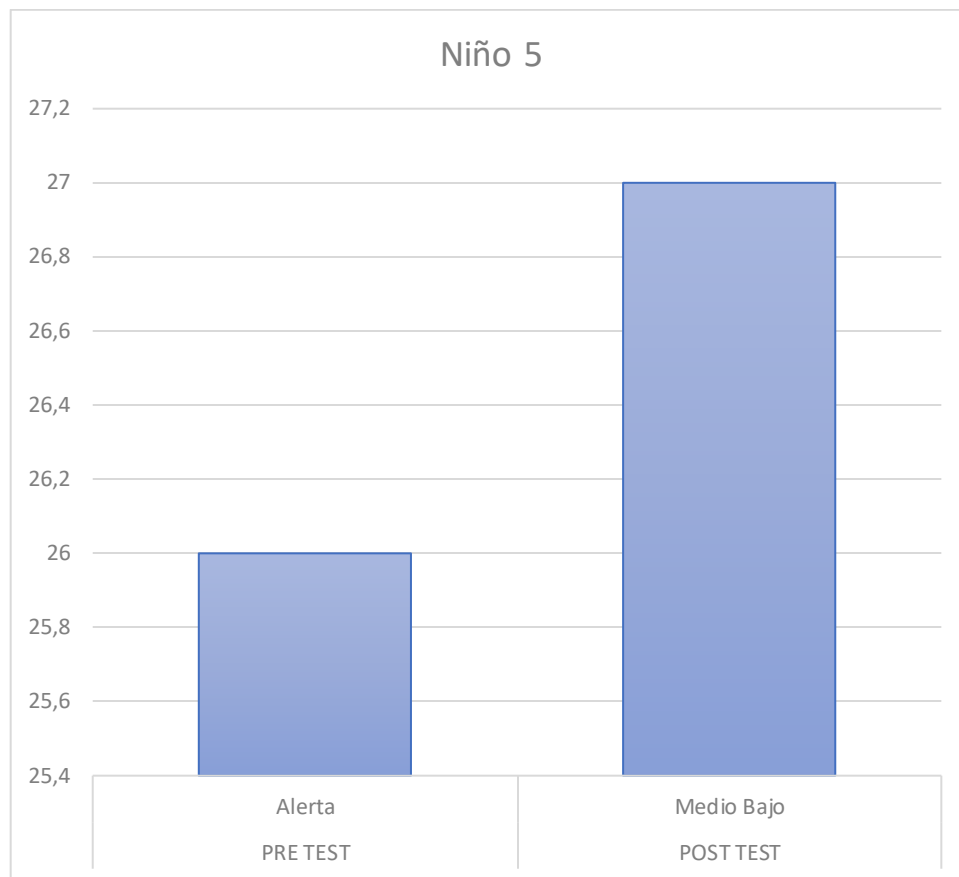
La figura 20. Resultados Comparativos de evaluación Niña 4

Representa la comparación entre el pre y post tes de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se evaluó a la niña 4 el pretest dio una puntuación de 26 que representa alerta que valoramos como “**deficiente**” (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5% inferior del grupo normativo).

Al realizar la evaluación presento dificultad en parase en un solo pie, rebotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos, que juegue tunkuña (avioncito) abrir y cerrar las manos alternando.

Realizando las actividades se logró mejorar el equilibrio, coordinación de movimientos. Posterior a las actividades se realizó post test dando un resultado de 27 valorado como medio bajo que calificamos de “**regular**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

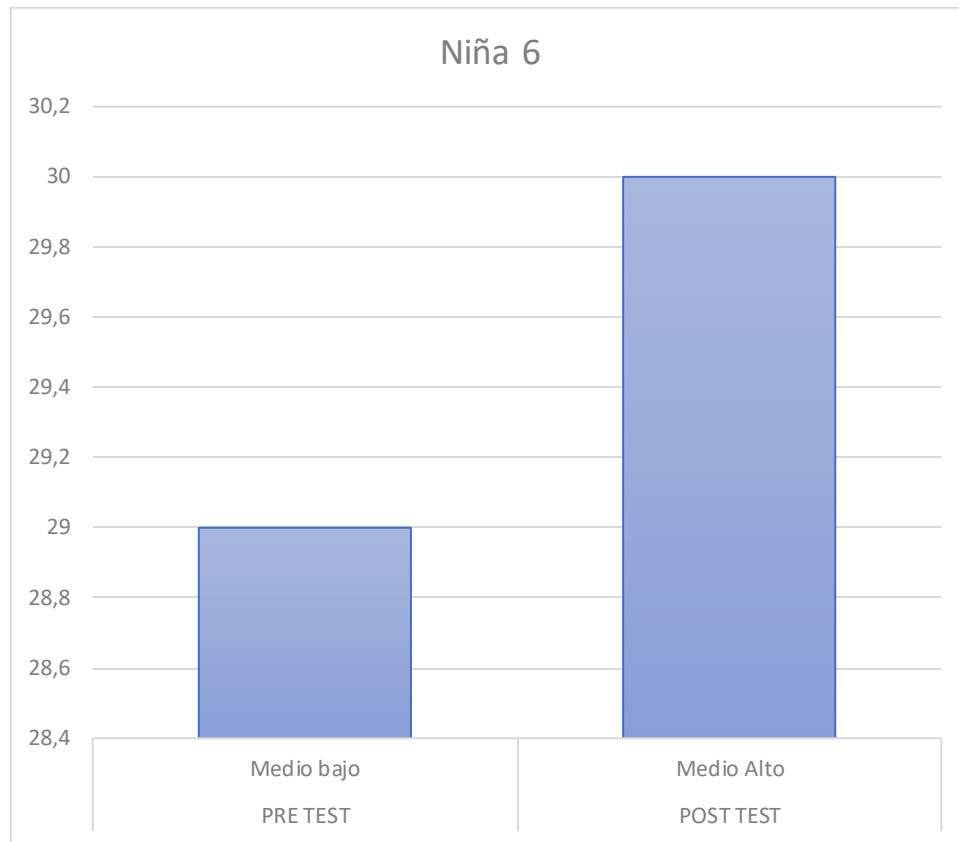
Es necesario realizar las actividades con mayor frecuencia porque de esta manera se podrá alcanzar mejores resultados.



La figura 21. Resultados Comparativos de evaluación Niño 5

Representa la comparación entre el pre y post tes de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se evaluó al niño 5 el pretest dio una puntuación de 26 considerado como alerta que corresponde a los que valoramos como “**deficiente**” (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5% inferior del grupo normativo).

Al realizar la evaluación el niño presento dificultad en pararse en solo pie, lanzar y agarrar la pelota, saltando, combinando los pies, saltar de 50 cm. De altura, marchar sin perder el ritmo, y saltar la soga. Posterior a las actividades se pudo evidenciar un leve cambio en la puntuación, obteniendo 27 que representa medio bajo como medio bajo que calificamos de “**regular**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).



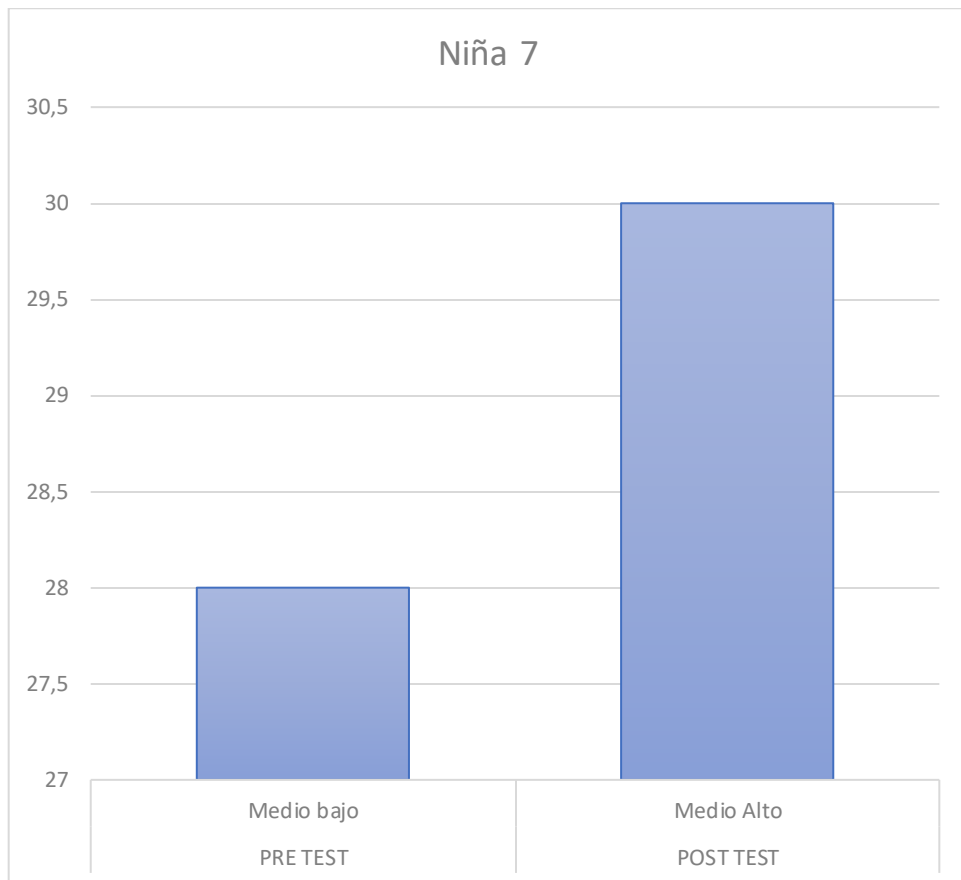
La figura 22. Resultados Comparativos de evaluación Niña 6

Representa la comparación entre el pre y post test de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, en el pretest se evaluó a la niña 6 obteniendo una puntuación de 29 que según el parámetro de evaluación representa medio bajo que calificamos de **“regular”** corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior).

Presentó dificultad en pararse en un solo pie, saltar combinando los pies, no juega tunkuña (avioncito), marcha perdiendo el ritmo, dificultad en abrir y cerrar alternando, las manos.

Las actividades realizadas fueron el baile que permite que el niño pueda adquirir coordinación a través de la coreografía, en la actividad cruzando el río el niño podrá mejorar el equilibrio practicando saltos en un solo o ambos pies, el yoga cuya función es de fortalecer y dar flexibilidad a todos los músculos. Posterior a las actividades se procedió a realizar el post test dando los siguientes resultados, una puntuación de 30 según el rango

medio alto con una valoración semejante a “bueno” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).

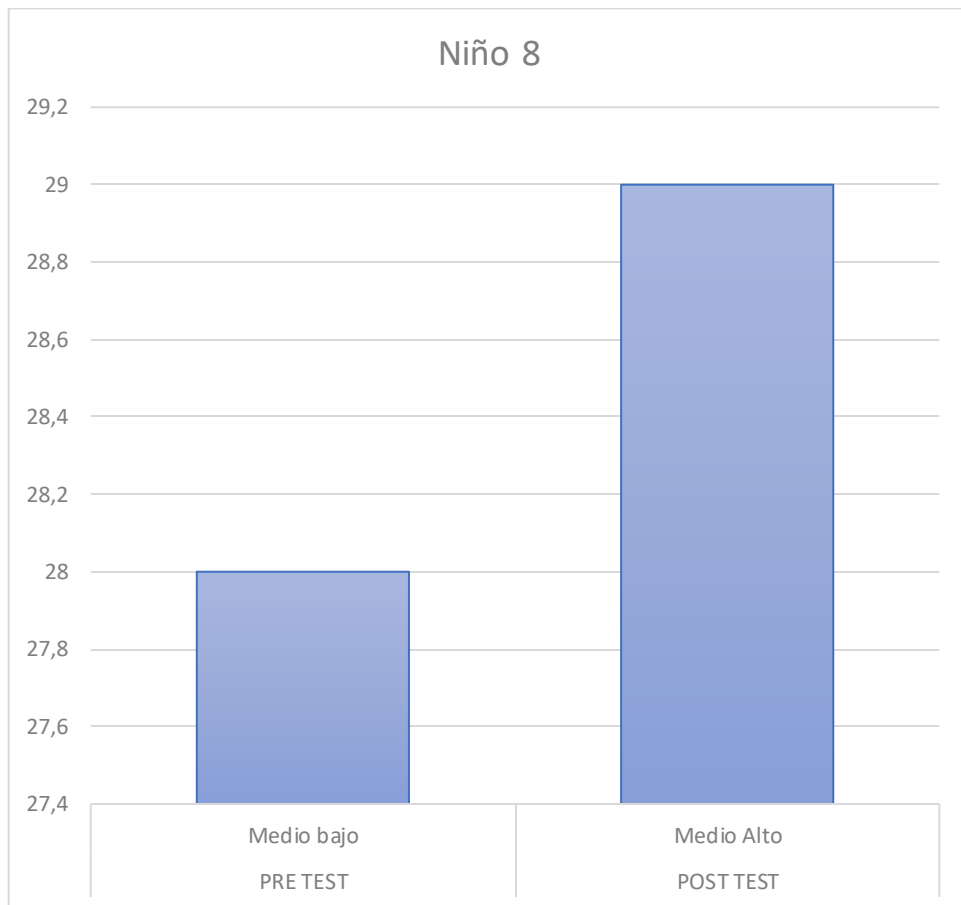


La figura 23. Resultados Comparativos de evaluación Niña 7.

Representa la comparación entre el pre y post test de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, en el pretest se evaluó a la niña 7 obteniendo una puntuación de 28 que es valorado como medio bajo que calificamos de “regular” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior). Al realizar la evaluación presento dificultades en lanzar y agarrar la pelota, saltar con brincos en un solo pie, saltar combinando los pies saltando, y hacer construcciones sencillas.

Posterior a la evaluación se realizaron las actividades de baile, yoga, cruzando el río, canciones de las partes del cuerpo de esta manera, el niño podrá reconocer entre izquierda derecha, mejorar su equilibrio y coordinación de movimientos.

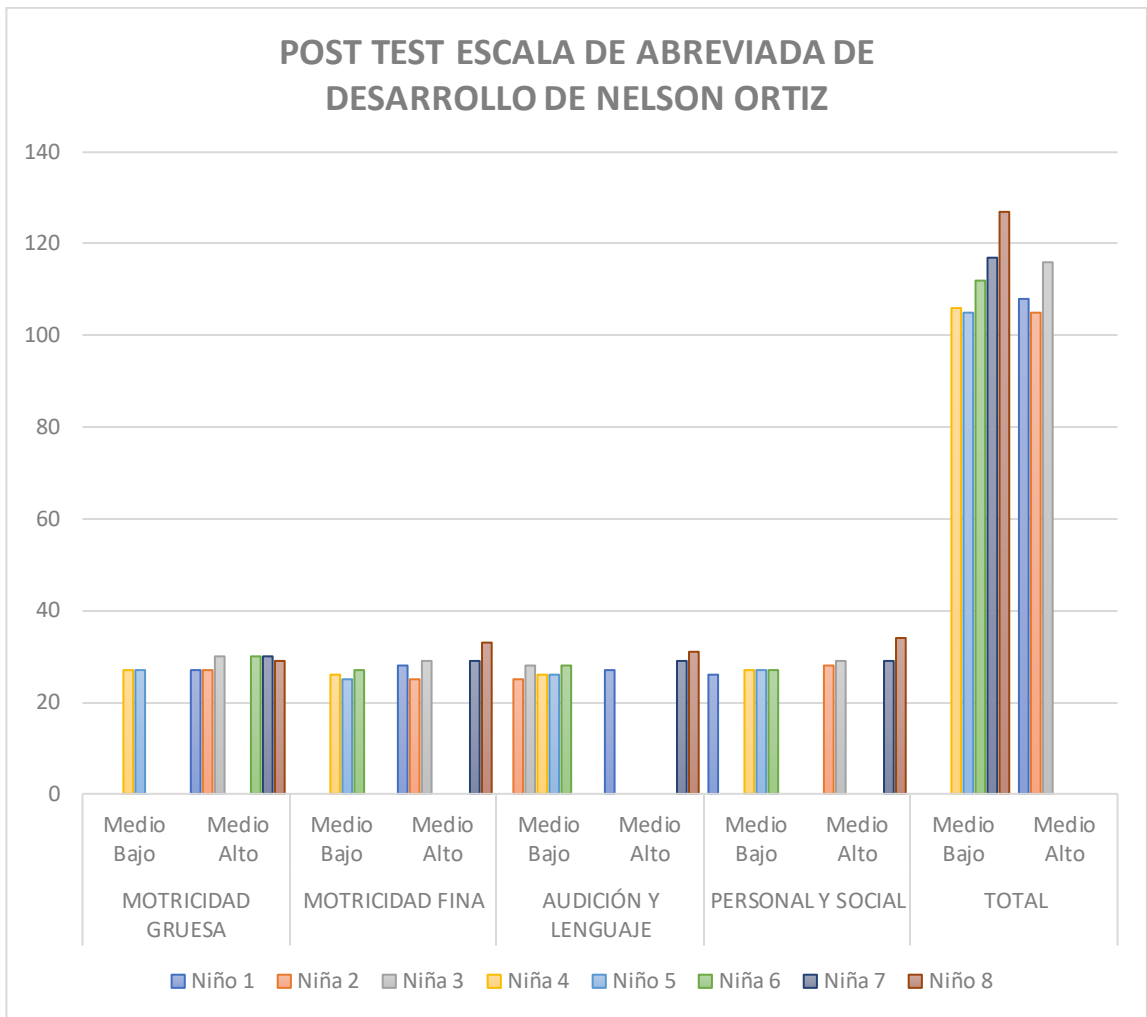
Posteriormente a las actividades se realizará el post test que dio una puntuación de 30 según el parámetro evaluativo corresponde medio alto una valoración semejante a “bueno” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).



La figura 24. Resultados Comparativos de evaluación Niño 8.

Representa la comparación entre el pre y post test de la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, en el pretest se evaluó al niño 8 obteniendo una puntuación de 28, que representa medio bajo que calificamos de “**regular**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5 % en el extremo inferior y 50% en el extremo superior). En la evaluación presento dificultad en rebotar y agarrar la pelota, saltar, jugar tunkuña (avioncito) y marchar sin perder el ritmo.

Las actividades de baile ayudan a ejercitar la coordinación, agilidad de movimientos y el equilibrio. El yoga fortalece músculos motores y proporciona elasticidad, las actividades de cruzando el río, el espejo, es de ayuda pues ejercita la memorización a través de las canciones. El post test dio como resultado 29 que corresponde a medio alto una valoración semejante a “**bueno**” (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 50% en extremo inferior y 95% en el extremo superior).



La figura 25. Resultados Post test Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz.

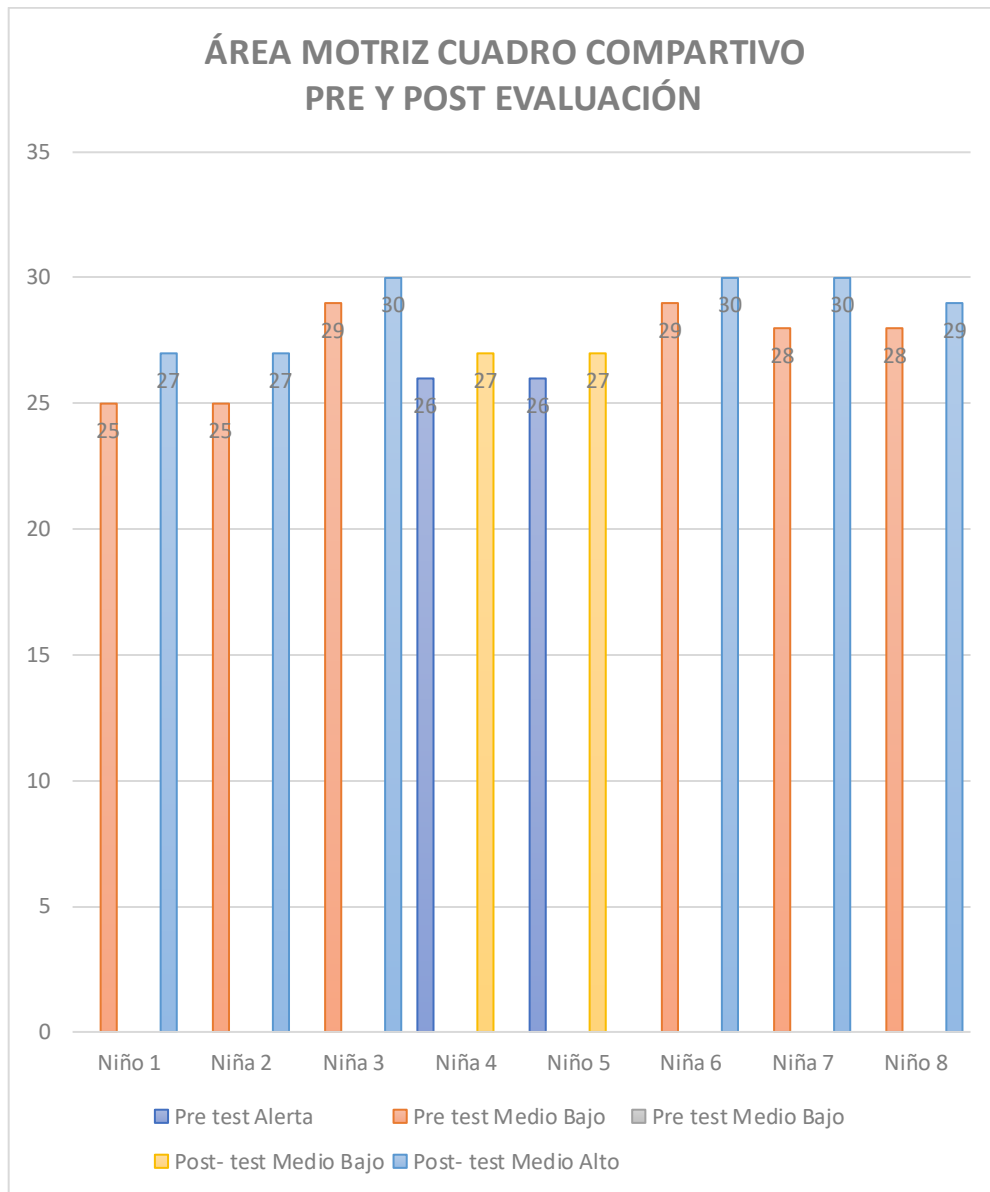
Muestra el resultado de la aplicación del post - test de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz en el Área de motricidad gruesa el niño 1 y la niña 5 cuya edad comprenden los 4 años se ubicaban en el rango de alerta, posteriormente a la evaluación incrementaron su puntuación acercándose al rango medio bajo.

En el área de motricidad fina, la niña 4, 6 y niño 5 alcanzaron un promedio medio bajo definido como regular, los niños 1,2,3,7,8 lograron una puntuación de medio alto los niños que corresponde a la valoración de bueno, en el área de audición y lenguaje los niños 1,2,3,4 medio bajo que corresponde a regular los niños 5,7, 8 medio alto valorado

como como bueno, en área personal y social 1,4,5,6 medio bajo que es calificado como regular y los niños 2,3,7,8 medio alto que recibe una valoración de bueno.

Estos resultados indican que, si hubo una mejoría, según los parámetros de evaluación. Los Niños 5,6,7 mantuvieron su puntuación en el nivel de medio bajo que es considerado como regular. Los niños 2,3,8 lograron colocarse en el rango de medio alto que recibe una valoración semejante a bueno.

Las actividades como las rondas, el baile, yoga ayudaron a mejorar el equilibrio, postura, movimiento y coordinación. Las otras actividades contribuyeron en las otras áreas, ya que había actividades tanto de motricidad en área de motricidad fina como, el área audición y lenguaje.



La figura 26. Área Motriz Cuadro Comparativo Pre y Post Evaluación.

Indica la comparación entre Pre y Post test de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz. En el pretest se pudo evidenciar que las puntuaciones que se encontraban en un nivel de desarrollo inferior lograron incrementarse en el post test, demostraron un nivel medio alto, lo que indica que la aplicación del programa fue exitosa, logrando fortalecer el nivel en el área motriz gruesa.

Las actividades de rondas que incluyen coreografías, el yoga y cruzando el río, incremento en los niños mayor agilidad en los movimientos de coordinación general, tono muscular, control psicomotor básico, equilibrio dinámico y estático.

3.2 Análisis de los Hallazgos.

Según los resultados del pretest de la Escala de Desarrollo se pudo identificar a 2 niños que se encuentran en el parámetro de Alerta que, según la escala es valorado como deficiente y (corresponde a puntajes inferiores al percentil más próximo al 5% inferior del grupo normativo). El grupo restante se encuentra en el parámetro Medio Bajo, se aproxima a lo que calificamos de regular (corresponde a puntajes comprendidos entre los percentiles más próximos al 5% en el extremo inferior y 95% en el extremo superior).

Es necesario mencionar que, en este programa de Estimulación Psicomotriz, se dará mayor énfasis al área motriz gruesa, si bien la Escala de Desarrollo evalúa 4 áreas, cada una importante en el desarrollo del niño, este es el área con una puntuación más baja.

Las actividades que se desarrollan con los niños deben ser creativas para fortalecer y potenciar su desarrollo y aprendizaje, más aún si se encuentran detrás de la pantalla donde hay muchos estímulos distractores. Con las actividades desarrolladas se pretende cumplir con los objetivos planteados.

Las sesiones que se desarrollaron en los niños de 4 a 5 años ayudaron a fortalecer sus habilidades de coordinación, postura y equilibrio. He aquí la importancia de haber escogido actividades específicas como el yoga cuya función principal es la de fortalecer el desarrollo de los músculos motores, fortificando los brazos, piernas y mejorando la flexibilidad de las articulaciones.

Las actividades de representaciones gráficas de las figuras humanas, rondas y recitaciones facilitaron a que el niño pueda reconocer su imagen corporal de manera estable y segura, esto permite desarrollar un punto de partida de las percepciones para las

respuestas motoras. Los bailes y rondas ayudaron a estimular el tono muscular, realizando movimientos de coordinación simples a complejos de rápidos a lentos.

Es necesario concientizar a los padres de familia para que interactúen con sus niños (as) en todo momento y seguir realizando rutinas de actividades diarias, pues esto orientará al niño a lo que debe hacer, le enseñará a desarrollar valores como la responsabilidad, disciplina, orden y compromiso. Si bien se cumplió con las actividades es necesario dar constancia con las mismas, pues es la constancia continua la que permitirá alcanzar las metas que nos hemos propuesto.

Los resultados más relevantes que mencionamos son los cambios significativos que se produjeron en los 8 niños que participaron del programa de estimulación motriz, las actividades que incluían actividades físicas o de movimiento contribuyeron con el fortalecimiento de habilidades motoras de coordinación y equilibrio. En cambio, en las otras actividades de escritorio que se realizaron contribuyen en incrementar la concentración a través de imágenes visuales como la actividad donde esta Laurita pues los niños deben estar atentos en contestar correctamente la consigna, otra actividad de la que necesitan estar concentrados es al momento de cortar las fichas que está en el manual de actividades.

CAPITULO IV

DESCRIPCION DE LA PROYECCION PROFESIONAL

4.1 Planteamientos de futuros desafíos a nivel profesional.

La crisis sanitaria por causa del covid 19, trajo consigo muchos cambios y desafíos no solo a nivel educativo, social y familiar. En el nivel educativo se alteró por completo la vida diaria de muchas familias, y maestros, la alternativa que se planteo fue cambiar de un aprendizaje presencial a uno virtual, trayendo consigo muchas desventajas en la educación, porque no todas las familias cuentan con dispositivos para dar continuidad con el aprendizaje, a eso se suma la adaptación al uso de plataformas virtuales.

Por este motivo es necesario que el profesional se capacite constantemente, se actualice con las nuevas tendencias y herramientas, porque la era digital trajo consigo muchos desafíos y cambios no solo para los maestros, padres de familia y demás. El no tener el conocimiento necesario, resultara ser un limitante.

Los aspectos importantes que debe desarrollar el profesional, es trabajar de manera conjunta con los maestros, orientar sobre el contenido que deben tener su clase para que de esta manera sea más atractiva para los alumnos. Utilizar herramientas en línea como videos, tutoriales y otros recursos, e impartir el uso correcto de las mismas.

Es necesario crear un espacio que ayude a contribuir con la promoción, prevención e intervención a nivel educativo desde la primera infancia, generar espacios que fomenten un vínculo sano en los primeros años de vida, a través de capacitaciones a padres de familia, para que tengan el conocimiento necesario y sepan la importancia del desarrollo en la etapa preescolar.

Implementar programas virtuales como el que se desarrolló dentro de la curricular escolar, traerá muchos beneficios pues hay colegios que la no incluyen como materia, pero es necesario potenciar las habilidades y destrezas desde una temprana edad.

Desarrollar materiales didácticos que sirvan como guías para la implementación en la educación virtual, e incluir actividades precisas que pueden ayudar a mejorar el desarrollo del niño desde su hogar con la ayuda de sus padres.

Si bien la pandemia trajo consigo muchas repercusiones en el área social, afectiva y educativa es necesario sacar provecho de esta experiencia para mejorar en futuros aprendizajes y poder superarlos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y WEBGRAFIA.

- Berruezo, Pedro P. y Adelantado “*El contenido de la Psicomotricidad*”. Buenos Aires. Miño y Dávila. 2000.
- Comellas, M. J.; Perpinya, A. *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona. Ceac. 2000.
- Chokler Mirtha Hebe. *Los organizadores del desarrollo psicomotor Del mecanismo a la psicomotricidad preoperativa*. Argentina. Ediciones cinco 1988.
- Da Fonseca Vítor. *Manual de observación Psicomotriz. Significación psico neurológica de los factores psicomotores*. Inde Publicaciones. España 1998.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2001). *Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz- adaptación: Frida Sheda de León, La Paz - Bolivia, diciembre del 2001*.
- Ordoñez, M; Tinajero, A. (2005). *Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva*. España, Madrid. CULTURAL, S.A.
- Ordoñez L., María del Carmen y otros (S/año), *Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva*. (MMXII Ed.). España: Editorial Grupo Cultural.
- Paniagua Gonzales, Marianela *Batería De Evaluación De Madurez Escolar Para Niños De Pre-Escolar, Instituto Internacional de Ciencias de la Educación INCE, Editores INCE pasaje Iturralde Edificio Pairo 2011*.
- Alejo David Santos. Maestro de Infantil, Primaria e inglés bilingüe, coordinador TIC y director en el colegio público CEBIP Antonio Machado de Majadahonda (Madrid).
<https://www.pildorasdeeducacion.com/portfolio>
- CDC Centro para el control y prevención de enfermedades. *Mantener a los niños sanos durante la pandemia del Covid*. Disponible en:
<https://espanol.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/daily-life-coping/children.html>
- Esquema corporal y psicomotricidad Neureduca Tarra. Disponible en:
<https://neureduca.com/esquema-corporal-y-psicomotricidad/>

León, A. (2010). *El Yoga como estrategia de la educación holística que permite la inclusión de los niños/as de 5 a 6 años con conductas agresivas de la Escuela Hernán Malo De la perturbación a la calma*. Universidad de Cuenca. Facultad de Filosofía y letra de la Educación. Cuenca – Ecuador. Recuperado el 13 de agosto de 2016. Disponible en: <https://dspace.ucucenca.edu.ec/bitstream/12345678/2832/1/te4145.pdf>

Los Tiempos periódico digital. *Identifican cinco problemas para la educación en Tiempos de pandemia. 22 de mayo 2020* Disponible en: <https://www.lostiempos.com > actualidad > pais > identi...>

Pérez, D. (2010). *Propuesta Pedagógica para potenciar el desarrollo integral de niños de 5-6 años de edad mediante la práctica de Yoga*. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de educación. Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá, D.C. Recuperado el 13 de agosto 2016. Disponible en: <https://repositry.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6675/1/tesis135.pdf>

Anexos.

ESCALA DE DESARROLLO

Ficha del Niño

Nombre Completo: _____ Fecha de Nacimiento: ____/____/____

Centro: _____ Fecha de evaluación: ____/____/____

Sexo Edad En meses Peso Talla

EDADES	NUMERO	A MOTRICIDAD GRUESA	PUNTAJE	B MOTRICIDAD FINA	PUNTAJE	C AUDICION Y LENGUAJE	PUNTAJE	D PERSONAL Y SOCIAL	PUNTAJE
	1	Patalea		Sigue moviendo horizontal y vertical del objeto.		Se sobresalta con un ruido		Sigue con la mirada los movimientos de la cara	
1 a 3	1	Levanta la cabeza boca abajo		Abre y mira sus manos		Busca el sonido con la mirada		Reconoce a su madre.	
	2	Levanta la cabeza y pecho boca abajo		Sostiene un objeto en la mano		Pronuncia dos sonidos diferentes		Sonríe al acariciarlo.	
	3	Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos		Se lleva un objeto a la boca		Balbucea con las personas		Se volta cuando se le habla.	
4 a 6	4	Sostiene la cabeza sentado		Agarra objetos voluntariamente		Pronuncia 4 o más sonidos diferentes		Agarra las manos del examinador.	
	5 6	Se voltea de un lado a otro Intenta sentarse solo		Sostiene un objeto en cada mano Pasa un objeto de una mano a otra		Ríe a carcajadas Reacciona cuando se le llama		Acepta y agarra el juguete. Pone atención a la conversación.	
7 a 9	7	Se sostiene sentado con ayuda		Agarra varios objetos a la vez		Pronuncia tres o más sílabas		Ayuda a sostener la taza para tomar.	
	8	Se arrastra en posición boca abajo		Agarra un objeto con los dedos		Hace sonar la sonaja		Reacciona ante su imagen en el espejo.	
	9	Se sienta sin ayuda		Agarra un cubo con el pulgar e índice		Pronuncia una palabra clara		Imita los aplausos.	
10 a 12	10	Galea		Mete y saca objetos de la caja		Niega con la cabeza		Entrega un objeto al examinador.	
	11	Se agarra y se sostiene de pie		Agarra un tercer objeto sin soltar otros		Llama a la madre o acompañante		Pide un juguete u objeto.	
	12	Se para sin ayuda		Busca objetos escondidos		Entiende una orden sencilla		Toma en taza solo.	
13 a 18	13	Da pasos solo		Hace torre de tres cubos		Reconoce tres objetos		Señala una prenda de vestir.	
	14 15	Camina solito Corre		Pasa hojas de un libro Espera como sale la pelotita		Combina dos palabras Reconoce seis objetos		Señala dos partes del cuerpo Avisa para ir al baño.	
19 a 24	16	Patea la pelota		Tapa bien la caja		Nombra 5 objetos		Señala 5 partes del cuerpo.	
	17	Tira la pelotita con las manos		Hace garabatos circulares		Usa frase de tres palabras		Trata de contar experiencias.	
	18	Salta con los pies		Hace torre de 5 o más cubos		Pronuncia más de 20 palabras claras		Controla en el día su orina.	
25 a 36	19	Se para de puntas		Ensarta seis o más cuentas		Dice su nombre completo.		Diferencia hombre - mujer.	
	20	Se levanta sin usar las manos		Copia línea horizontal		Conoce alto - bajo, grande - pequeño		Dice nombre de su Papá y Mamá.	
	21	Camina hacia atrás		Separa objetos grandes y pequeños		Usa oraciones completas		Se lava solo las manos y cara.	
37 a 48	22	Camina en punta de pies		Figura humana rudimentaria I		Conoce para qué sirven cinco objetos		Puede desvestirse solo.	
	23	Se para en un solo pie		Corta papel con las tijeras		Repite tres números		Comparte juego con otros niños.	
	24	Lanza y agarra la pelota		Copia cuadrado y círculo		Describe bien el dibujo		Tiene amigo especial.	
49 a 60	25	Camina en línea recta		Dibuja figura humana II		Cuenta dedos de las manos o cubos		Puede vestirse y desvestirse solo.	
	26	Salta tres o más pasos en un solo pie		Agrupar por color y forma		Distingue: adelante-atrás, arriba-abajo		Sabe cuántos años tiene.	
	27	Hace rebotar y agarra la pelota		Dibuja escalera		Nombra 4-5 colores		Organiza juegos.	
61 a 72	28	Salta con los pies juntos sogas a 25 cms		Agrupar por color, forma y tamaño		Expresa sus opiniones		Hace "mandados"	
	29	Corre saltando combinando los pies		Hace gradas de 10 cubos		Conoce izquierda y derecha		Conoce nombre de la comunidad que vive.	
	30	Salta desde 50 cms de altura		Dibuja una casa		Conoce días de la semana		Habla de su familia.	
73 a 84	31	Juega Thunkuna demuestre		Escribe letras y/o números		Identifica letras iguales		Sabe qué lugar ocupa en su familia	
	32	Hace construcciones sencillas		Modela una persona		Dice frases con entonación		Participa en actividades.	
	33	Salta combinando los pies (cabalitos)		Copia figura con líneas curvas		Conoce ayer, hoy, mañana		Conoce fechas especiales.	
85 a 96	34	Abre cierra las manos alternando		Colorea figura		Cuenta hacia atrás desde 10.		Relaciona el tiempo con actividades diarias	
	35	Marcha sin perder el ritmo		Hace figura con papel		Pone órdenes en secuencia		Indica recordo	
	36	Salta la sogas		Recorta curvas círculo		Conoce en orden días de la semana		Habla sobre sí mismo	

RESULTADOS POR AREAS

A MG	B MF	C AL	D PS	TOTAL