

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



**TESIS DE GRADO**

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL”**

**(PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN)**

**POSTULANTE: Maxima Cari Paco**

**TUTOR (A): Dra. Margaret Teresa Hurtado López**

**La Paz – Bolivia**

**2015**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la vida e iluminar mis pasos en momentos difíciles, brindándome fe y esperanza.

A mis padres por brindarme su amor, comprensión y sobre todo su apoyo moral incondicional y económico que me dieron a lo largo de toda mi vida.

A la universidad Mayor de San Andrés por cobijarme durante estos cinco años de estudio en la carrera.

A todos los docentes de la carrera Ciencias de la Educación quienes contribuyeron a mi formación profesional.

A mi tutora Dra. Margaret por su colaboración y mis tribunales quienes contribuyeron para una mejor realización de la presente investigación.

A todas las personas que me impulsaron a que continúe trabajando con perseverancia. En especial mi prima Silvia por su apoyo y colaboración.

## **DEDICATORIA**

A mis papás por depositar toda su confianza en mí.

A todas aquellas personas que trabajan en el quehacer educativo.

## ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Agradecimiento.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Introducción.....	xi
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	5
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2.1. EL JUEGO .....</b>	<b>9</b>
2.1.1. Definición.....	9
2.1.2. Características del juego.....	10
2.1.3. Juego como recurso pedagógico.....	11
2.1.4. El juego educativo.....	11
2.1.5. Importancia del juego en el proceso de la formación escolar.....	12
2.1.6. Clasificación de los juegos.....	16
2.1.7. Tipos de juegos educativos.....	17
<b>2.2. JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>17</b>
2.2.1 .Avioncito.....	19
2.2.2. Chutis.....	20
2.2.3. Huevo collo.....	20
2.2.4. Pasara, pasara mi barquito.....	21
2.2.5. Carrera de bolsas.....	22
2.2.6. La cuerda.....	23
2.2.7. El yoyo.....	23

<b>2.3. ORIENTACIÓN ESPACIAL.....</b>	<b>24</b>
2.3.1. El espacio.....	25
2.3.2. Canales espaciales.....	27
2.3.2.1. Visual.....	27
2.3.2.2. Auditivo.....	27
2.3.2.3. Canal kinestésico.....	27
2.3.2.4. Canal táctil.....	28
2.3.2.5. Canal laberíntico.....	28
2.3.3. La adquisición de la noción del espacio.....	28
2.3.3.1. Espacio topológico.....	28
2.3.3.2. Espacio euclidiano.....	29
2.3.3.3. Espacio proyectivo o racional.....	29
2.3.4. Evolución de la espacialidad.....	29
2.3.4.1. El espacio perceptivo.....	29
2.3.4.2. El espacio representativo.....	30
2.3.5. Influencia de la orientación espacial, sobre la lectura y la ortografía.....	31
2.3.5.1. Sobre la lectura.....	31
2.3.5.2. Sobre la ortografía.....	32
2.3.6. Educación o reeducación de la orientación espacial.....	33
2.3.7. Etapas del desarrollo sensoriomotor del niño.....	33
2.3.7.1. Periodo sensoriomotor.....	33
2.3.7.2. Periodo preoperatorio.....	34
2.3.8. Aplicación de ejercicios de orientación espacial.....	36
2.3.8.1. El cuerpo como eje estático de referencia.....	36
2.3.8.2. El cuerpo como eje dinámico, la relación con el medio y los objetos modificada por el desplazamiento.....	37
2.3.8.3. Los objetos en el espacio y sus relaciones entre si.....	37
<b>2.4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>37</b>
<b>2.5. El aprendizaje, la enseñanza y evaluación.....</b>	<b>38</b>
2.5.1. El aprendizaje.....	38
2.5.2. La enseñanza.....	39

<b>2.5.3. El proceso de evaluación.....</b>	<b>39</b>
2.5.3.1. FUNCIONES DE LA EVALUACIÓN.....	40
2.5.3.2. MOMENTOS DE EVALUACIÓN.....	42
2.5.3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	43
<b>2.6. EL ROL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.....</b>	<b>43</b>
<b>2.7. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>44</b>
<b>2.8. EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA.....</b>	<b>44</b>
2.8.1. Condiciones necesarias para su correcto aprendizaje de la lecto escritura.....	45
2.8.2. Prerrequisitos para la lecto escritura.....	45
2.8.2.1. Psicomotricidad.....	46
2.8.2.2. Esquema corporal.....	46
2.8.2.3. Coordinación viso motriz.....	47
2.8.2.4. Lateralidad.....	47
2.8.2.5. Conducta perceptivo motrices.....	48
2.8.2.6. Organización espacial.....	48
2.8.2.7. Estructuración espacio temporal.....	49
2.8.2.8. Habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio.....	49
2.9. Desarrollo motriz del niño (a).....	55
2.9.1. Preparación en la motricidad gruesa.....	55
2.9.2. Preparación en la motricidad fina.....	56
2.10. Consciencia.....	56
2.11. Definición y diferencias entre sensación y percepción.....	58
2.11.1. Sensación.....	58
2.11.2. Percepción.....	58
2.11.3. Percepción y cognición.....	59
2.12. Atención.....	59
2.13. La memoria.....	60
2.14. ESCALA DE NELSON ORTIZ.....	60
2.14.1. Organización de las áreas.....	61
2.14.2. Condiciones del ambiente para la realización de la prueba.....	62

2.14.3.	Condiciones del niño.....	62
2.14.4.	Tiempo de evaluación.....	63
2.14.5.	Orden de aplicación de la escala.....	63
2.14.6.	Punto de iniciación y punto de corte.....	63
2.14.7.	Calificación y registro de los datos.....	64

### **CAPÍTULO III**

3.	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>67</b>
3.11.	Tipo de investigación.....	67
3.2.	Diseño metodológico de la investigación.....	67
3.3.	Población.....	68
3.4.	Muestra.....	69
3.4.1.	Tipo de muestra.....	69
3.4.2.	Características de la muestra.....	70
3.4.2.1.	Característica Cultural.....	70
3.4.2.2.	Característica social.....	70
3.4.2.3.	Característica económica.....	71
3.5.	Ambiente.....	71
3.6.	Instrumentos de la investigación.....	72
3.6.1.	Escala abreviada de desarrollo psicosocial de Nelson Ortiz.....	72
3.5.2.	Lista de cotejo.....	72
3.6.2.	Observación participante.....	72
3.7.	Hipótesis de la investigación.....	73
3.8.	Operacionalización de variables.....	74
3.9.	Fases de trabajo.....	76
3.9.1.	Fase de inicio.....	76
3.9.2.	Fase de desarrollo.....	76
3.9.3.	Fase de conclusión.....	76
10.	<b>PLAN DE TABULACIÓN.....</b>	<b>76</b>
11.	<b>PLAN DE ANÁLISIS.....</b>	<b>76</b>

## **CAPÍTULO IV**

<b>FORMA DE PLANIFICACIÓN GENERAL, EL TRABAJO DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>87</b>
<b>PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN BASE A LOS JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>79</b>
<b>I. Fase de pre test.....</b>	<b>79</b>
<b>II. Fase de desarrollo de la aplicación de los juegos tradicionales.....</b>	<b>79</b>
<b>III. Fase de post test.....</b>	<b>98</b>

## **CAPÍTULO V**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

<b>ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL.....</b>	<b>100</b>
<b>1. MOTRICIDAD GRUESA.....</b>	<b>100</b>
<b>2. MOTRICIDAD FINA.....</b>	<b>101</b>
<b>4. AUDICIÓN Y LENGUAJE.....</b>	<b>103</b>
<b>5. PERSONAL Y SOCIAL.....</b>	<b>104</b>
<b>TABLA GENERAL POR POBLACIÓN: ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL.....</b>	<b>106</b>
<b>TABLA GENERAL POR POBLACIÓN: LISTA DE COTEJO “ORIENTACIÓN ESPACIAL” .....</b>	<b>107</b>

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>110</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>112</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>114</b>

## **ANEXOS**

### **ANEXO Nº 1**

DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....118

### **ANEXO Nº 2**

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL.....125

### **ANEXO Nº 3**

LISTA DE COTEJO: ORIENTACIÓN ESPACIAL.....128

### **ANEXO Nº 4**

FICHA DE REGISTRO: JUEGOS TRADICIONALES.....129

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro N° 1 Aspectos que mejora el juego.....</b>	<b>15</b>
<b>Cuadro N° 2 Población de la investigación.....</b>	<b>68</b>
<b>Cuadro N° 3 Motricidad Gruesa.....</b>	<b>100</b>
<b>Cuadro N° 4 Motricidad Fina.....</b>	<b>101</b>
<b>Cuadro N° 5 Audición y Lenguaje.....</b>	<b>103</b>
<b>Cuadro N° 6 Personal y Social.....</b>	<b>104</b>
<b>Cuadro N° 7 Tabla general por población, escala abreviada de desarrollo psicosocial.....</b>	<b>106</b>
<b>Cuadro N° 8 Tabla general por población, lista de cotejo: orientación espacial.....</b>	<b>107</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Grafico N° 1 Motricidad Gruesa.....</b>	<b>100</b>
<b>Grafico N° 2 Motricidad Fina.....</b>	<b>102</b>
<b>Grafico N° 3 Audición y Lenguaje.....</b>	<b>103</b>
<b>Grafico N° 4 Personal y Social.....</b>	<b>105</b>

## RESUMEN EJECUTIVO

La capacidad de orientación espacial, es considerada de vital importancia para todos los niños y niñas por ser la base del aprendizaje de la lecto-escritura y de sus futuros aprendizajes durante toda su vida y con predominancia en la educación primaria, por la ubicación de las letras, números, figuras y formas. Para lo cual, en la presente investigación se implementó los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de conceptos básicos de orientación espacial de niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil "09 de abril" durante la gestión 2014, que presentaban dificultades de aprendizaje.

La presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin controlar el aumento o disminución de esas variables, con diseño metodológico pre-experimental de pre-prueba y post-prueba con un solo grupo.

En cuanto a los resultados obtenidos, fue posible apreciar que la presente investigación alcanzó los objetivos planteados, puesto que después de la Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de conceptos básicos de Orientación Espacial que posteriormente facilitará el inicio de la lecto escritura de niños y niñas en el nivel primario, además de desarrollar capacidades de atención, memoria y concentración a fin de poder comprender, retener e interpretar los símbolos auditivos y visuales involucrados en la lectura y escritura.

En conclusión, los juegos tradicionales como estrategia didáctica dio buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril, por lo tanto se sugiere puedan ser implementados tanto en unidades educativas como en centros infantiles con el fin de que los niños y niñas no presenten, en un futuro próximo, dificultades en el aprendizaje en la lectura y escritura; considerando además las particularidades y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña para poder lograr entender, comprender y colaborar en el proceso de su formación.

## INTRODUCCIÓN

El creciente número de fracasos en los primeros años de la escuela primaria, fundamentalmente en el primer grado, es motivo de una enorme preocupación en nuestro país debido a que en esta etapa los niños y niñas aprenden a leer y escribir.

Pese a la diversidad de factores que originan los fracasos en el primer y segundo grado, son menos numerosos cuando los educandos han asistido al nivel Inicial, o tienen el apoyo de su familia, por parte de los padres, hermanos quienes hacen posible que los niños y niñas consoliden sus conocimientos.

Hoy por hoy el aprendizaje de la lectura y escritura son aspectos relevantes en la formación integral del ser humano. Principalmente en un mundo de cambios permanentes donde se hace indispensable un aprendizaje significativo en el cual los niños y niñas aprendan de manera más rápida dependiendo del método que se emplee en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De tal modo, para que dicho aprendizaje sea significativo y pueda ser una llave de ingreso al mundo del conocimiento de su propia realidad lo realice jugando, participando y decodificando su aprendizaje. En especial, hay que tomar en cuenta que los niños y niñas aprenden con facilidad a través de los juegos tradicionales que son fáciles de realizar y que involucra la participación activa de los educandos.

La investigación del presente estudio es la valoración de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas que presentan dificultades en el aprendizaje de las nociones básicas para implementar y hacer posible a través de los mismos un aprendizaje significativo.

Esta investigación se desarrolló en el Centro Infantil "9 de Abril" con niños y niñas inscritos de la Zona Alto Chijini provenientes de familias en su mayoría disgregadas que se dedican en su mayor tiempo a trabajar; razón por la cual no reciben estimulación temprana para los cursos posteriores.

Por todo ello, el presente estudio en su estructura presenta los siguientes capítulos:

El primer capítulo refleja el contexto de la investigación, en la que se desarrolla el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos de investigación y su justificación correspondiente.

El segundo capítulo presenta toda la parte teórica de diferentes autores que sustentan la presente investigación.

El tercer capítulo trata acerca del planteamiento metodológico en la que se refleja el tipo de investigación, el diseño metodológico de la investigación, la población, la muestra, el tipo y características de la muestra, la descripción del ambiente en la que se realizó la investigación, los instrumentos de recolección de datos, la hipótesis y su operacionalización de variables, además de los planes de la tabulación y de análisis.

El cuarto capítulo se refiere a la forma de planificación y ejecución del trabajo de investigación con niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil "9 de abril."

El quinto capítulo hace referencia a la presentación y análisis de datos de acuerdo a la realidad que se estudia.

El capítulo sexto presenta las conclusiones y recomendaciones que pueden ser tomadas en cuenta por los padres de familia, profesionales del área y el mismo ministerio de educación.

Finalmente, los anexos, que respaldan y dan fe de la seriedad con el cual se enfocó el presente trabajo.

CAPÍTULO I  
CAPÍTULO I

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN  
CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

## **2. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la actualidad el Estado Plurinacional de Bolivia atraviesa diversos problemas educativos siendo uno de los problemas fundamentales el bajo nivel de asimilación de los niños con respecto a la lectura y escritura en el nivel primario. Debido a que no se lograron desarrollar, en el nivel inicial, el área de la orientación espacial que tiene que ver con nociones consideradas básicas en el proceso de educativo como: “ARRIBA - ABAJO, ADELANTE - ATRÁS, DENTRO - FUERA, GRANDE - PEQUEÑO, ALTO - BAJO, LEJOS - CERCA”; los mismos que inciden en la lateralidad, discriminación visual, discriminación auditiva que ocasionan las dificultades de aprendizaje que se presenta en los primeros años de escolaridad en las Unidades Educativas.

Se puede observar que en las escuelas existe poca implementación de los juegos tradicionales como estrategia lúdica que permita a los niños y niñas un desarrollo pleno e integral de sus habilidades, debido que se les enseña a través de textos descontextualizados y poco participativos en su entorno que hacen que los niños y niñas no disfruten su aprendizaje; razón por lo cual partiendo de esta experiencia se sugiere implementar los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo y fortalecimiento de la orientación espacial en el Nivel Inicial lo cual incidirá tener mejores resultados en el nivel primario.

No todos los métodos se adecuan a todos los niños y niñas, sin embargo existen métodos que logran fortalecer y consolidar sus habilidades de manera más comprensiva como lo es la implementación de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Orientación Espacial, que es aplicable a niños y niñas que presentan dificultades para el desarrollo de esta área.

La presente investigación se realiza con niños y niñas de 4 a 5 años de edad en el Centro Infantil “9 de Abril”, ubicado en la Zona Alto Chijni, Distrito Max Paredes. Debido a que de cada diez niños y niñas inscritos en este centro, ocho presentan

problemas en el desarrollo de las diferentes actividades como ser: pintado, collage de lana, periódico, papel crepe, uso de tijeras, copia de figuras y otros, en los mismos presentan confusión de la ubicación del espacio.

En relación a estas ideas, en las que se fundamenta la problemática general de la presente investigación, se pueden mencionar las siguientes constataciones:

- Los niños y niñas tienen dificultades en el desarrollo de diferentes actividades manuales, motricidad fina y de movimiento.
- Los niños y las niñas no tienen nociones básicas de arriba - abajo, adelante - atrás, dentro - fuera, grande - pequeño, alto - bajo, lejos – cerca.
- Existen prerequisites para encausar ordenada y secuencialmente el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y las niñas que se inician en la escuela primaria, pero los mismos no son tomados en cuenta en el nivel inicial.

Luego de una evaluación realizada a niños y niñas del Centro Infantil “9 de abril” del Distrito de Max Paredes, se considera la necesidad de implementar los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la Orientación Espacial que facilite la asimilación adecuada del contenido de las diferentes actividades a favor de niños y niñas de 4 a 5 años de edad que presentan dificultades al momento de desarrollar las actividades planificadas.

## **2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

*¿Cuál es la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil “9 de Abril” de la ciudad de La Paz durante la gestión 2014 que presentan dificultades de aprendizaje?*

## **2.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.3.1. Objetivo general**

Establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial, del Centro Infantil “9 de abril” de la ciudad de La Paz que presentan dificultades de aprendizaje.

### **2.3.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo de la orientación espacial y por ende integral de niños y niñas.
- Conseguir que los niños y niñas se familiaricen y comprendan términos relacionados con la espacialidad.
- Enriquecer sus niveles de atención y memoria adecuadas a fin de poder comprender, retener e interpretar los símbolos auditivos y visuales involucrados en la lectura y escritura.
- Determinar la importancia de la implementación de los juegos tradicionales por parte del investigador a favor de los niños y niñas.

## 2.4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realiza para aportar y facilitar estrategias que coadyuven al desarrollo integral y consolidación de la orientación espacial en niños y niñas que se encuentren en proceso de formación educativa en el nivel inicial.

Puesto que tener una buena percepción del espacio posibilita la capacidad de situarse, de moverse en este espacio, de orientarse, de tomar direcciones múltiples, de analizar las situaciones y de representarlas. Entonces la consolidación de la percepción del espacio es importante para todo niño, como se lo afirma Castañer: “La educación de la percepción del espacio es importante para el niño en lo referente a su motricidad, desarrollo intelectual o afectivo y, sobre todo, en su relación con los aprendizajes escolares (lectura, escritura...) y supone una relación entre el cuerpo y el medio exterior” (Castañer, 2001)

Las actividades para el conocimiento del espacio pretenden potenciar en el niño la capacidad para reconocer el espacio que ocupa su cuerpo, y dentro del cual es capaz de orientarse. El conocimiento del espacio en su totalidad está basado en una progresión que va desde la localización egocéntrica a la localización objetiva.

Existe la necesidad de que las futuras generaciones saquen adelante a nuestro país promoviendo el desarrollo creativo, sus diferentes capacidades y la imaginación, y que posteriormente sean capaces de plantear soluciones imaginativas de acuerdo a nuestras necesidades como país.

De acuerdo al instrumento de Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz aplicadas a los niños y niñas del Centro Infantil “9 de abril”, durante el primer semestre de la gestión 2014, presentan dificultades en las 4 áreas que comprenden: motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje y personal y social que ésta evalúa; sin embargo en la presente investigación se pretende fortalecer la Orientación Espacial que se encuentra dentro de la tercera área que corresponde a Audición y Lenguaje. Siendo que en la mencionada área, se

encuentra los conceptos básicos de orientación espacial lo cual incide en todos los otros niveles de aprendizaje que van relacionados directamente con la espacialidad. Esto significa que de cada 10 niños que se inscriben en los Centros Infantiles en los primeros años de edad escolar 8 presentan dificultades en el desarrollo de las diferentes actividades.

Estos problemas tal vez se podrían solucionar si se implementaran los diferentes juegos tradicionales para el desarrollo de la orientación espacial, de manera apropiada, llevadas a cabo por profesoras del nivel inicial en distintas unidades educativas y sobre todo en el área rural donde se puede implementar los juegos tradicionales aprovechando su contexto. Los mismos que puedan ayudar a desarrollar las capacidades creativas del niño en su formación lo cual genera un gusto y apasionamiento por el aprendizaje.

El aporte práctico de la presente investigación corresponde a la aplicación de los Juegos Tradicionales que coadyuvan al aprendizaje significativo y participativo de los educandos, lo que generó que los niños/as logren superar sus dificultades y disfrutar su aprendizaje; considerando esta efectividad se podría considerar la implementación de los Juegos tradicionales en las unidades educativas y centros infantiles.

Se evidencia que los educadores tienen poco conocimiento sobre los juegos tradicionales que actualmente son reemplazados por la tecnología y los juegos de la computadora, celulares y la televisión; razón por lo cual este trabajo realizó una investigación de los mismos generando un aporte teórico sobre los juegos tradicionales; además de la experiencia vivida.

Por tal motivo se considera importante esta investigación a favor de todos los niños y niñas que presentan dificultades en la orientación espacial y que es de vital importancia por ser la base de su formación integral y de sus futuros aprendizajes durante toda su vida y con predominancia en la educación primaria por la ubicación

de las letras, números, figuras y formas. E igualmente importante resulta ser en el trabajo de los docentes que trabajan con niños y niñas que presentar dificultades de aprendizaje, como los referidos a orientación espacial.

Los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica facilitarán el desarrollo de la capacidad de atención y concentración que les facilite realizar las diferentes actividades de manera comprensiva relacionándolas con el medio en que se encuentran. La primera etapa de preparación tiene que ver con las habilidades que los niños alcanzan normalmente en el Nivel Inicial antes de que puedan sacar provecho de la instrucción formal de la escritura y lectura en el Nivel Primario.

CAPÍTULO II  
CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO  
MARCO TEÓRICO

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. EL JUEGO**

Existen diversas acepciones respecto al juego, sin embargo, se puede exponer que el juego es una actividad natural presente en todos los seres humanos a lo largo de toda la vida pese a que se la asocia habitualmente con la infancia, considerándose por lo mismo una actividad muy importante para el desarrollo de los niños puesto que es valorado como el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciendo con él todo el desarrollo físico y psicomotor, intelectual y socio-afectivo.

##### **2.1.1. Definición**

Así podemos ver las siguientes definiciones:

Según Papalia y otros “El juego es el trabajo de los niños y contribuye a todas las áreas del desarrollo. Mediante el juego, los niños estimulan los sentidos, aprenden como usar sus músculos, coordinar la visión con el movimiento, obtienen dominio sobre su cuerpo y adquieren nuevas destrezas”. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2005: 308)

J. Huizinga, Homo Ludens; afirma que el juego es "una actividad u ocupación voluntaria que se ejecuta dentro de unos límites fijados de tiempo y de lugar según reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, que tiene su finalidad en sí misma y que va acompañada de sensación, goce y la conciencia de ser algo diferente de la vida ordinaria". (Instituto de Estudios Bolivianos, Instituto Boliviano de Lexicografía y otros Estudios Lingüísticos, 2002:9)

Igualmente Butrón asevera que “El juego es una actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño. Constituye la manifestación espontánea y el modo

peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad". (Butrón, 2007: 20)

Por tanto, el movimiento es una actividad fundamental en el ser humano desde su nacimiento, constituye además de ser la primera necesidad del niño porque ésta le permite desarrollar su motricidad, favorece el desarrollo orgánico y la coordinación de sus movimientos, para lograr su óptimo desarrollo físico y su madurez emocional, intelectual y social.

Además, el juego proporciona al niño la libertad de crear libre y espontáneamente las más variadas acciones, y la praxis de la misma lo conducirá al descubrimiento de lo nuevo, poniendo en evidencia su dinamismo motor, íntimamente ligado al proceso de desenvolvimiento psíquico y social del educando.

Otro aspecto importante del juego en el niño es que por medio de ello el niño aprende a respetar las reglas del juego, a adquirir hábitos de orden, esperar turnos, a asumir responsabilidades, ser cooperativo e incluso podría impulsar a tomar la iniciativa en el grupo reflejando de esta manera su seguridad.

### **2.1.2. Características del juego**

Sandoval realiza un listado de las características generales del juego, que se presentan a continuación: (Sandoval, 2011:107)

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente relativo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

### **2.1.3. Juego como recurso pedagógico**

Desde el punto de vista pedagógico, el juego es considerado como un recurso que “Ayuda al docente a mejorar su calidad de enseñanza” considerado como “...la principal herramienta en la educación del niño”...es una fuente de gran provecho para el educando...Los juegos didácticos se consideran recursos pedagógicos para mejor comprensión de los educandos en el aprendizaje”. (Gutiérrez, 2010: 273). Por ello debe ser una acción libre, continua y dinámica que forma parte del desarrollo del niño y su función más importante es la imaginación ya que le permite entrar a un mundo de fantasía y de creatividad.

### **2.1.4. El juego educativo**

Jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparece el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a

aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

El **juego educativo** como tal, es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito orientado al aprendizaje de algo específico. Un objetivo que explícitamente puede ser programado por el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, profesor, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., pensado para que el niño o los niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos educativos.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños y niñas aprendan algo concreto, por lo tanto debe tener un objetivo externo, un objetivo de aprendizaje. En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje, deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje.

La importancia del desarrollo de juego educativo orientado a temas específicos nos podrá ayudar a crear espacios de intercambio de experiencias, vivencias y conocimientos acerca de un tema planificado en la currícula educativa, sin dejar de lado la construcción de teoría a través de la práctica educativa.

### **2.1.5. Importancia del juego en el proceso de la formación escolar**

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego puesto que éste es una actividad natural y espontánea que permite al niño desarrollar "...su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar". (López, 2010: 24)

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia.

Por lo tanto, el juego se convierte en una situación ideal para aprender, siendo así una pieza clave para el desarrollo intelectual. Desde este punto de vista no habría diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias a los ojos del niño, se podría considerar como una oportunidad de aprendizaje, al cual los niños se predispondrán con placer obteniendo como resultado un aprendizaje notable que serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

“Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego”. (López, 2010: 25)

Según Des “El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego” (López, 2010: 25).

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932).

Por otro lado, Eisen, George ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro. (López, 2010)

Según Mujina, en el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble ya que durante el juego, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico, impulsados por sus emociones y la necesidad de comunicación. (López, 2010: 27).

“El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva”, continúa (López, 2010: 28).

Entonces el juego es un instrumento por el cual se logra un aprendizaje significativo, sin embargo conviene aclarar que todas las afirmaciones anteriores no excluyen a otro tipo de contribuciones didácticas, y que el juego no sustituye a otras formas de enseñanza.

Dicha intervención didáctica sobre el juego, según López (2010), debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas

- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, se presenta una tabla en la que aparece cada aspecto por separado, puesto que es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y esta interacción es una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

**Cuadro N° 1 Aspectos que mejora el juego**

<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos.</li> <li>- Dominio de los sentidos.</li> <li>- Discriminación de los sentidos.</li> <li>- Coordinación óculo-motriz.</li> <li>- Capacidad de imitación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención,</li> <li>la memoria,</li> <li>la imaginación,</li> <li>la creatividad,</li> <li>la discriminación de la fantasía y la realidad, y</li> <li>el pensamiento científico y matemático.</li> <li>- Desarrolla el</li> </ul>	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás.</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto.</li> <li>- Preparación para la vida laboral.</li> <li>- Estimulación de la moralidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño.</li> <li>- Produce satisfacción Emocional.</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad.</li> </ul>

- Coordinación motora	rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	<u>Juegos cooperativos</u> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	- Facilita la resolución de conflictos. - Facilita patrones de identificación sexual.
-----------------------	---	--	--

Elaborado por: López Chamorro, Irene “El juego en la educación infantil y primaria”

### 2.1.6. Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos ha sido y es uno de los temas más controversiales que fueron tipificados por diferentes autores desde sus propios criterios. A continuación se presenta la clasificación realizada por (Moreno, 2013)

- Juego libre/reglas
- Juego espontáneo /dirigido
- Juego simbólico /creativo/ imaginativo
- Juego adivinanza/ palabras
- Juego sensomotor/ psicomotor
- Juego de ritmo/ con música/ con canciones
- Juego de construcción
- Juego de fantasía/proeza/de competición
- Juego infantil/ de jóvenes/ de adulto/de senectud

- Juego autóctono/ popular/ **tradicional**
- Juego recreativo/didáctico
- Juego de salón/ de sobremesa/de aperitivo/de velada/de expresión/humoradas/show o espectáculo.
- Juegos sensoriales/perceptivos/de relajación
- Juegos motores
- Juegos de oposición y apoyo (competición y cooperación)

### **2.1.7. Tipos de juegos educativos**

Pers afirma que en la actualidad “...existe una variedad indescifrable de juegos orientados a la educación que incluyen desde los **juegos tradicionales**, juegos de competencia, juegos de roles, juegos de actuación, juegos de recreación y juegos interactivos en computadora para enseñar temas como: lenguaje, ciencias sociales, matemáticas, química, física, historia, geografía, memoria, inteligencia emocional, etcétera”. (Pers, 2009: 09). Mismos que representan una simulación de la realidad para participar en situaciones cotidianas y vivenciales.

Se ha podido constatar que el ser humano desde que nace le gusta competir y le gusta jugar un rol en la vida para desarrollar todas sus habilidades y destrezas.

## **3.2. JUEGOS TRADICIONALES**

Son prácticas transmitidas de generación en generación. Su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Han pasado no solamente de padres a hijos, sino que también muchas instituciones y entidades que se preocuparon por la no desaparición de este tipo de juego en el tiempo, se encargaron de conservarla y divulgarla.

Los juegos tradicionales están muy ligados a la historia, la cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

Para definir un juego tradicional, Pers señala que "...podemos remitirnos a lo que hacíamos de niños/as en nuestra casa, nuestro barrio, nuestro colegio, y otros espacios de interacción social. Evidentemente, todos los juegos que compartimos y aprendimos vienen de la invención, la creación y la simulación de situaciones reales llevadas a un juego.

Existen juegos tradicionales de competencia y trabajo en equipo para el desarrollo de destrezas y habilidades bio-psico-socio-culturales. Por ejemplo, conocemos juegos como la "tuncuña", "pelota quemada", "pasa pasa", "marinero marinerito", "competencia de cuerdas por equipos", "salto de liga", "chorromorro", "trompo", "bolitas o chutis", "oculta oculta", "pesca pesca", "mono mayor", "huevo kollo", "carrera de carritos", "carrera de sacos", etcétera.(Pers, 2009: 9)

Todos los juegos tradicionales responden a un tiempo y a un momento específico de la vida de las personas (padres, abuelos) donde se puede simular distintas situaciones que ayudan a la recreación, socialización y aprendizaje social.

A continuación se describen los juegos tradicionales considerados y aplicados en la presente investigación para fortalecer la orientación espacial en niños y niñas del nivel inicial, estos son: **avioncito, chutis, huevo collo, pasara - pasara mi barquito, carrera de bolsas, la cuerda y el yoyo**; citados por el (*Instituto de Estudios Bolivianos, 2002*) y el *Lic. Gutiérrez junto a un grupo de estudiantes de la UPEA, 2010*); mismas que se desarrollaron con pequeñas variaciones al momento de adecuar cada juego tradicional a la edad de los sujetos de investigación y a los objetivos planteados por el investigador.

### 2.2.1 .Avioncito

**Participantes:** Dos, varones y/o mujeres. Pueden ser más.

**Instrumentos y materiales:** Una illa por jugador. En este caso se usó una tapa de pintura rellena.

Previamente, los jugadores dibujan en el suelo una serie de cuadrados numerados, generalmente, del uno al nueve, distribuidos en forma de avión. Mediante sorteo, uno de los participantes, de pie frente al avión, inicia el juego lanzando la tapa destinada para el juego al primer cuadrado. Luego, hace un recorrido de ida, saltando de cuadro en cuadro, sobre un solo pie o sobre los dos, cuando se requiera, pero sin pisar el cuadrado en el que la tapa se encuentra. En el retorno, recoge la tapa, repitiendo la misma acción. El juego continúa de la misma forma desde el cuadrado dos al nueve. Una vez que el participante ha recorrido todas las casillas, debe pararse fuera de la casilla número nueve y, de espaldas, lanzar la tapa con el fin de que caiga en alguno de los cuadrados. Si lo consigue, obtiene su corona y señala la casilla con su inicial o con algún símbolo que lo identifique. Si no lo consigue, cede su turno a otro participante. En cada jugada, no se debe pisar ninguna raya trazada ni la corona de otro jugador, porque, si esto sucede, el jugador pierde su turno. El juego concluye cuando el avioncito se llena de +- coronas. Gana el juego quien logra más +- coronas.

En este caso se obvió el marcado de coronas y se priorizó el aprendizaje de los conceptos de posición dentro – fuera.

**Otros nombres asignados al juego:** Coja-coja, corcova, pata coja, tuncu-tuncu, tuncuña, tuncutuncuña, tuncuna.

**Observaciones:** Se usa siempre en diminutivo.

### 2.2.2. Chutis

**Participantes:** Dos, varones y/o mujeres. Pueden ser más.

**Instrumentos y materiales:** Bolitas de cristal.

Juego que consiste en que los participantes, por turno, tratan de hacer chocar su canica con la de otro jugador, impulsándola con un tijcho, generalmente con el dedo índice, que se desplaza desde la yema del pulgar hasta el extremo del dedo, para golpear la bolita de su contrincante. El que consigue chocar las tres bolitas (trillar) es el ganador y se queda con la canica del otro jugador, como premio (bolitas).

En este caso enfatizando los conceptos de tamaños: grande – pequeño, distancia: lejos - cerca

**Otros nombres asignados al juego:** Canicas, bolitas.

### 2.2.3. Huevo collo

**Participantes:** Seis, varones y/o mujeres. Pueden ser más.

**Instrumentos y materiales:** Un pañuelo.

Previamente, todos los participantes, menos uno (excluido por sorteo), forman, de cuclillas, un círculo, teniendo la cara hacia el centro del mismo. El juego se inicia cuando el niño, que se halla fuera del círculo, da vueltas alrededor del círculo con un pañuelo en la mano (amarrado de tal manera que aparente ser una pelota de trapo). En el momento menos pensado, cautelosamente, deja caer el pañuelo detrás de alguno de los otros niños, tratando de que no lo advierta hasta completar una vuelta. Si logra su objetivo, el jugador marcado con el pañuelo queda eliminado del juego, (concentrándose en el centro del círculo). Entonces, todos los participantes exclaman: "¡huevo collo!, ¡huevo collo!". Pero, si el niño que está de cuclillas se da

cuenta, recoge el pañuelo y persigue (siempre alrededor, vale decir, por fuera del círculo) al que se lo puso, con la intención de quemarlo. Si lo logra, éste es el huevo colto. El niño que escapa puede evitar ser quemado si logra dar una vuelta alrededor del círculo y ocupar el lugar del que lo persigue. El juego concluye cuando la mayoría de los participantes se eliminan. Juego en la que se trabajó la interiorización de los conceptos de posición: delante – detrás, dentro – fuera, derecha – izquierda.

**Otros nombres asignados al juego:** Huevo podrido, huevo quemado.

#### 2.2.4. Pasara, pasara mi barquito

**Participantes:** Cinco, varones y/o mujeres. Pueden ser más.

**Roles:** Dos participantes, por sorteo, dirigen el juego.

Previamente, los participantes que dirigen el juego eligen, en secreto, dos nombres de frutas, países, colores, etc., y, de pie, frente a frente, tomados de ambas manos, forman un arco. El juego se inicia cuando el resto de los niños forman una cadena, agarrándose de las manos, sin soltarse, pasan por debajo del arco, cantando:

Pasara,  
pasara,  
mi barquito,  
el último,  
se quedará.

Los niños, que forman el arco, retienen al último niño de la cadena y le dan a elegir entre uno de los dos nombres previamente acordados. Según la fruta, el país, el color, etc. que elija, va a colocarse detrás del niño al que le corresponda el nombre

escogido, mientras los demás niños continúan su recorrido. Esta misma acción se repite, cambiando los nombres, con los demás participantes hasta formar dos bandos. El juego concluye cuando ambos grupos miden fuerzas, jalando cada cual en dirección contraria -tomados los primeros niños de las manos y el resto cogidos por la cintura- en un espacio separado por una línea divisoria que trazan en el suelo. Pierde el equipo que pasa la línea. En la que se trabajó la identificación de las posiciones delante – detrás, dentro – fuera, derecha – izquierda.

**Observaciones:** Se usa siempre en diminutivo.

### 2.2.5. Carrera de bolsas

**Participantes:** Dos, varones y/o mujeres. Pueden ser más o equipos.

**Instrumentos y materiales:** Bolsas o costales.

Es un juego de competencia física. Previamente, los jugadores determinan el punto de partida, el campo que deben recorrer y la línea de meta. El juego se inicia cuando los participantes arrancan de la línea de partida, al mismo tiempo, y recorren el campo, saltando, teniendo las extremidades inferiores dentro de un costal, que sujetan con las manos a la altura de las caderas. Gana el juego el participante que logra alcanzar primero la meta. En este caso se trabajó el reconocimiento de las posiciones dentro – fuera y los conceptos alto – bajo.

**Otros nombres asignados al juego:** Carrera de costales, carrera de gangochos, carrera de saquillos.

**Observaciones:** Este juego de competencia física pertenece a la clase de juegos bufos.

### 2.2.6. La cuerda

**Participantes:** Dos, varones y/o mujeres. Pueden ser más.

**Instrumentos y materiales:** Una soga de, aproximadamente, tres metros.

Existen dos modalidades de juego; uno que es de manera individual (donde cada participante toma la cuerda de ambos extremos de la misma haciéndola girar sobre su propio eje para luego saltar sobre ella) y la otra de manera grupal (donde dos jugadores toman la cuerda cada uno de un extremo diferente, para girar la cuerda y el resto de los participantes inician el juego saltando la cuerda según orden. Cuando se equivoca, cede su lugar al siguiente jugador. En el transcurso del juego, los niños saltan de diferentes formas, según las modalidades previamente establecidas, como, por ejemplo: con los dos pies juntos, cojitos, cruzado, etc. Gana el juego el participante que consigue saltar más modalidades en un número de veces, previamente determinado, que puede ser de diez, quince, veinte, etc.

Competencia en la que consideró el aprendizaje de conceptos alto – bajo.

**Otros nombres asignados al juego:** Soga.

### 2.2.7. El yoyo

**Participantes:** La cantidad es indistinta, pero el juego es realizado de manera individual, cada quien con su respectivo yoyo.

**Instrumentos y materiales:** Un yoyo por persona

El juego consiste en hacer subir y bajar el yoyo de manera hábil, un extremo de la cuerda se la fija en el dedo medio, luego se envuelve la cuerda al yoyo pasándola por el medio, para que el mismo pueda subir y bajar. El juego inicia cuando el participante despliega el yoyo hacia abajo, con cierto impulso y lograr que

esta regrese a su posición inicial (arriba entre sus manos), dando un pequeño tirón de la cuerda para favorecer el retorno, para luego realizar varias veces los mismos movimientos e incluso representar todo tipo de figuras mientras el objeto baila, se puede hacer trucos como: el columpio, la vuelta al mundo, el sube y baja, el dormilón, etc. Sin embargo, en este caso se obvió dichos trucos para dar paso al aprendizaje de los conceptos de posición arriba – abajo.

### **3.3. ORIENTACIÓN ESPACIAL**

Antes de ocuparnos de la orientación espacial como tal, es necesario poner en claro las diferencias existentes entre el esquema corporal y el esquema espacial.

El esquema corporal es la toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre éstas, en situación estática y en movimiento, y de su evolución con relación al mundo externo... por tanto, el conocimiento del yo. (Tasset, 1996: 27)

Esquema espacial según la misma es "...la orientación, la estructuración del mundo externo, relacionado éste con el yo referencial, en primer lugar, y luego con otras personas y objetos, así se hallen en situación estática o en movimiento" (Tasset, 1996: 27). Por lo tanto, el conocimiento de los otros y de los elementos del mundo externo, se la realizan a partir del yo como referente.

Por lo que una correcta orientación espacial depende directamente del conocimiento del esquema corporal. Por consiguiente, no se puede negar la existencia de una estrecha relación entre el esquema corporal y la orientación espacial.

Por lo tanto, la orientación espacial "Es una aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el

espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición”. (Castañer, 2001)

Para una mejor comprensión es necesario considerar los conceptos que se muestran a continuación.

### **3.3.1. El espacio**

Es el medio en el que nos movemos y transcurre el movimiento. Lo percibimos siempre que haya elementos que lo definan como un objeto, un móvil, nosotros mismos, etc. Así, el espacio se irá organizando a partir de datos muy pequeños a partir de los datos percibidos por la visión.

Para Le Boulch “el espacio es la diferenciación del “yo” corporal respecto del mundo exterior”.

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado puesto que se encuentra limitado; Sin embargo, con el transcurrir del tiempo, mediante el movimiento y la actuación va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares de referencia y se orienta respecto a los objetos, hasta lograr que el cuerpo sea su punto de referencia, y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor, gracias al desarrollo de los mismos.

Según Arce, se puede distinguir en primer lugar un espacio de ocupación y un espacio de situación. Es decir, por un lado el espacio es el lugar que ocupan los objetos y, por otro lado, es el lugar en el que se sitúan. Nuestro cuerpo ocupa un espacio y se sitúa en el espacio. Visto desde la perspectiva del ser humano podemos distinguir un espacio postural, el que ocupa nuestro cuerpo y que se corresponde con el resultado de las percepciones y sensibilidades referidas a nuestro cuerpo en el cual podemos situar los estímulos (por ejemplo el dolor) o reconocer las posiciones o

movimientos, y un espacio circundante, que constituye el ambiente en el que el cuerpo se sitúa y establece relaciones con las cosas. Hay quien afirma más y distingue en el espacio que rodea al individuo tres sub-espacios: el espacio corporal, que corresponde a la superficie del cuerpo, el espacio de apresamiento, que es el que se encuentra al alcance inmediato del sujeto, y el espacio de acción, donde los objetos se sitúan y el individuo actúa gracias a su movimiento y a la posibilidad de desplazarse en el espacio. (Arce, 2011:23)

Afirma además, que el mundo físico está compuesto de objetos materiales que tienen volumen, mismos que ocupan un espacio, tienen dimensiones espaciales y además guardan relaciones espaciales con el resto de los objetos. Estas relaciones son absolutas, pero las que los objetos mantienen con la persona son relativas a la posición de ésta. El espacio nos introduce en el mundo de las dimensiones, de las formas, de la geometría, de la relación variable.

La información que nuestro cuerpo recibe del espacio circundante la recoge a través de dos sistemas sensoriales: el visual y el táctilo-kinestésico, este último facilitando información muy diversa acerca de la presión, el desplazamiento, la tensión, el tacto, la temperatura, la vibración, el peso, la resistencia, etc.

Desde el punto de vista espacial, el sistema receptor táctilo-kinestésico proporciona varios tipos de información. Continúa afirmando (Arce, 2011: 24)

- Postura: posición relativa de las partes del cuerpo y lugar del cuerpo que hace de soporte.
- Desplazamiento: movimiento de una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.
- Superficie: Información acerca de la textura, dureza o velocidad que se percibe a través del contacto con los objetos.
- Velocidad: rapidez del desplazamiento, aceleración o desaceleración.

- **Orientación:** lugar hacia donde se produce el desplazamiento, sentido del giro.

La noción del espacio se va elaborando y diversificando de modo progresivo a lo largo del desarrollo psicomotor y en un sentido que va desde lo próximo a lo lejano y de lo interior (esquema corporal) a lo exterior (mundo circundante) en el que se desarrolla la acción.

Los seres humanos somos capaces de organizar el espacio, de orientarlo, de conferirle, una estructuración en función de la situación con referencia a nuestro cuerpo, al de los otros o a los objetos.

### **3.3.2. Canales espaciales**

La percepción del espacio se produce a través de los llamados canales espaciales, están conformados por los receptores exteroceptivos y propioceptivos mediante las cuales el niño percibe y construye el espacio. Los canales espaciales más empleados son:

**2.3.3.1. Visual.** Es el receptor de información más utilizado e importante del espacio.

**2.3.3.2. Auditivo.** Cobra especial importancia en ausencia del canal visual. Sin embargo los individuos que tienen visión no lo desarrollan suficientemente.

**2.3.3.3. Canal kinestésico.** Los receptores kinestésicos dan una idea muy específica de los componentes que están en movimiento, los receptores de nuestros músculos y articulaciones, nos informan de la posición de nuestro cuerpo en el espacio.

**2.3.3.4. Canal táctil.** Ayuda a la orientación y la localización espacial; sobre todo en las personas invidentes a través de contactos sobre la piel.

**2.3.3.5. Canal laberíntico.** Nos informa con gran precisión de las evoluciones de nuestro cuerpo en el espacio, gracias a él, sabemos en todo momento la posición de nuestra cabeza y cuerpo en el espacio.

#### **2.3.4. La adquisición de la noción del espacio**

Las primeras clasificaciones complejas acerca de las nociones espaciales aparecen en Piaget (1948), citado por Fernández (2003) el cual fundamenta y expone que la adquisición del espacio se da en tres etapas:

##### **2.3.3.1. Espacio topológico**

Abarca desde el nacimiento hasta los tres años y en principio se limita al campo visual y las posibilidades motrices del niño. Al conquistar la habilidad motriz básica de la marcha el espacio se amplía, se desenvuelve en él y capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles, distinguiéndose las siguientes posibilidades para el espacio topológico:

- **Vecindad:** relación de cercanía entre los objetos.
- **Separación:** relación entre un grupo de objetos que se hallan dispersos.
- **Orden:** relación que guardan un grupo de objetos respecto a un sistema de referencia.
- **Envolvimiento:** relación en que un sujeto u objeto rodea a otro.
- **Continuidad:** relación en la que aparecen una sucesión constante de elementos.

### **2.3.3.2. Espacio euclidiano**

Transcurre entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de:

- **Tamaño:** grande, pequeño, mediano.
- **Dirección:** a, hasta, desde, aquí.
- **Situación:** dentro, fuera, encima, debajo.
- **Orientación:** derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

### **2.3.3.3. Espacio proyectivo o racional**

Cumplidos los siete primeros años de vida el espacio se proyecta como un esquema general del pensamiento, fundamentándose en la representación mental de la derecha e izquierda. Se da en aquellos casos en los que existe una necesidad de situar a los objetos en relación a otros, por lo tanto se adquiere el concepto de perspectiva, en el que permaneciendo los objetos o sujetos inamovibles, respecto a un sistema de referencia, cambiará la relación entre los objetos.

### **2.3.4. Evolución de la espacialidad**

En esta evolución se dan 2 tipos de espacios y se desarrollan de la siguiente manera: Según Piaget.

#### **2.5.4.1. El espacio perceptivo**

Se desarrolla de 0 a 7 u 8 años y comprende el período sensorio-motriz y el periodo preparativo. La interiorización de este espacio se apoya sobre la vivencia motriz y el espacio perceptual inmediato, construye su espacio, se va estructurando progresivamente por una coordinación cada vez más compleja de las acciones y desplazamientos del niño (enlaza, funciones perceptivas - funciones motrices.) Este considera el espacio según su sólo punto de vista.

#### 2.5.4.2. El espacio representativo

Inicia a los 7 u 8 años, en la cual el niño adquiere progresivamente la posibilidad de analizar los datos inmediatos de la percepción y elaborar las relaciones espaciales más complejas implicando, en particular, la referencia de los puntos de vista sobre el mundo, de los otros con su propio cuerpo; lo que está en el origen de la objetividad de los juicios, fundamento del desarrollo del pensamiento lógico, matemático y de apertura a la vida social.

Viendo estos dos últimos parámetros, observamos que la ontogénesis de la percepción espacial se desarrolla de forma progresiva partiendo del propio sujeto hasta configurar el espacio que le rodea y de desarrollar empatía. De esta manera diferenciamos tres tipos de espacio en relación al yo del sujeto:

- **Espacio propio.** Localizarse a sí mismo.
- **Espacio próximo.** Localizarse a sí mismo dentro de un espacio.
- **Espacio lejano.** Localizar objetos en el espacio (sin necesidad de referirse a sí mismo).

En concreto, Arce menciona que debemos fundamentalmente a Piaget (1975) el estudio de la evolución del espacio en el niño. Al afirmar que “En los primeros meses de vida se reduce al acampo visual y al de las posibilidades motrices, podría hablarse de espacio no coordinados al referirnos a los diferentes campos sensoriales que intervienen en la captación espacial. La consecución de la marcha supone un gran avance en la adquisición del espacio puesto que ofrece al niño la posibilidad de conectar las sensaciones visuales, cinéticas, y táctiles. Se inicia un espacio general, que se elabora principalmente gracias a la coordinación de movimientos. Este espacio característico del periodo sensoriomotriz es un espacio de acción que Piaget denomina espacio topológico, con predominio de las formas y las dimensiones”. (Arce, 2011: 25)

A su vez afirma, que en el periodo preoperacional el niño accede al espacio euclidiano en el que predominan las nociones de orientación, situación, tamaño y dirección. Finalmente en el periodo de las operaciones concretas se alcanza el espacio racional que supera la concepción del espacio como esquema de acción o intuición y lo entiende como un esquema general del pensamiento, como algo que supera la percepción y ocupa su lugar en el plano de la representación.

Le Boulch afirma que “Al final del periodo preescolar, la evolución de la correspondencia cuerpo-espacio culmina en una organización egocéntrica del universo. El niño ha descubierto su predominio, lo ha verbalizado y accede así a un cuerpo orientado que va a servirle de referente para situar los objetos que están en el espacio que le rodea. Entonces, la orientación de la cosas se hace en función de la posición actual del cuerpo del niño.”(Le Boulch, 2000: 23)

## **2.5.5. Influencia de la orientación espacial, sobre la lectura y la ortografía**

### **2.3.5.1. Sobre la lectura**

Se habla frecuentemente de orientación espacial en relación con la dislexia. “Cuando un niño invierte las letras, se supone una carencia de orientación espacial. En efecto, cuando el niño invierte la letra d – b- q- p, es porque tiene problemas de orientación espacial” (Tasset, 1996: 28) lo cual genera en el estudiante una dificultad al momento de la lecto-escritura, por ejemplo:

Arriba a la izquierda = q

Arriba a la derecha = p

Abajo a la izquierda = d

Abajo a la derecha = b

Entonces, es evidente la relación entre la orientación espacial y la lectura, A su vez es necesario comprender que en la lectura también se da la existencia de espacios: entre las letras, entre palabras, en el punto, y en la coma.

Un individuo normalmente desarrollado desde el punto de vista de la orientación espacial, percibe inconscientemente esos diferentes espacios. Es una comprobación realizada por el individuo automáticamente, sin necesidad de pensarlo especialmente.

El niño con retardos desde el punto de vista de la orientación espacial no diferencia adecuadamente el espacio dado entre letras, del espacio entre palabras. Lee una sucesión de sonidos o de sílabas sin distinguir las palabras y, por tanto, con escasa o nula comprensión del texto. (Tasset, 1996). Lo mismo ocurre con relación a los otros espacios del texto, aquellos en los que se debe hacer una pausa. Colocando frente a una frase como:

“Andrés va a cerrar la puerta”

El niño lee: “Andresvaacerrarlapuerta”

Por tal razón el aprendizaje de los conceptos básicos de orientación espacial toma importancia, puesto que a través de ello se pueden evitar futuras dificultades de aprendizaje. Sin dejar de lado la necesidad de fortalecer los niveles de atención y memoria a fin de que el niño pueda comprender, retener e interpretar los símbolos auditivos y visuales involucrados en la lecto-escritura.

### **2.3.5.2. Sobre la ortografía**

La orientación espacial es eminentemente importante para los futuros aprendizajes de la lectura y escritura, puesto que de ello dependerá su correcto desarrollo, evitándose de esta manera futuras omisiones, sustituciones o rotaciones durante la escritura.

El conocimiento del espacio favorece, la lectura así como también en la adquisición de la ortografía. Es necesario, en efecto, que el niño sepa que hay espacios entre las palabras si quiere encontrar el fin de una para ponerla en singular o plural. Cuando esta comprobación no se realiza automáticamente, el niño se ve obligado a detenerse en cada palabra para saber dónde termina, cosa que lo retrasa y que no le deja tiempo para verificar las otras concordancias gramaticales. Este niño comete, por tanto, una enormidad de faltas de ortografía. (Tasset, 1996: 29)

### **2.5.6. Educación o reeducación de la orientación espacial**

El procedimiento necesario para llevar a un buen fin en la educación o la reeducación de la orientación espacial, según Tasset, es como se presenta a continuación:

- Analizar el esquema corporal del niño
- Verificar el nivel actual en el que se encuentra en niño
- Formular un programa progresivo de la enseñanza que se le impartirá
- Efectivizar ese aprendizaje

Puesto que este proceso de reeducación de la orientación espacial se propone compensar los retardos que han sido acumulados por el niño en este terreno, es necesario saber cuál es el nivel de desarrollo sensoriomotor en el que se encuentra. Se describen a continuación las etapas de ese desarrollo que servirá de guía para consultar y comprobar cuáles son las aptitudes que el niño no ha adquirido aún y programar luego la enseñanza de manera progresiva, partiendo del nivel actual del desarrollo observado con el propósito de alcanzar el nivel en el que normalmente debería de estar ubicado.

### **2.5.7. Etapas del desarrollo sensoriomotor del niño**

#### **2.3.7.1. Periodo sensoriomotor (de las 4 semanas a los 2 años)**

A grandes rasgos se menciona que durante este periodo, se inicia con la toma de conciencia de los objetos mediante la vista descubriendo gradualmente el mundo externo, mediante los sentidos de la vista, oído y tacto, pasando de la pasividad a la activa, a los 6 meses comienza el desarrollo de la memoria de reconocimiento, a los 7 meses toma conciencia de la individualidad del objeto; su peso, tamaño, forma y textura, comprendiendo el significado de duro, arriba, abajo, al lado afuera, adentro hacia los 10 meses, a los 11 meses comprende 2 posiciones distintas pero no 3, es la etapa de la organización de los desplazamientos, puede seguir con la vista el movimiento de un objeto, pero no es capaz de imaginar el trayecto que ha recorrido cuando dejó de ver el objeto por unos instantes, es capaz de imaginar relaciones de causa – efecto entre dos objetos o entre sus acciones, siempre que haya contacto físico y espacial, a los 15 meses desarrolla ideas de altura, de profundidad de, aquí y de allá experimentado arrojando juguetes. Puede trazar líneas por imitación. A los 18 meses adquiere la idea de recorrido y marca el comienzo de la memoria espacial reconociendo los lugares que ha recorrido y la ubicación de las cosas reclamándolos si están fuera de su alcance.

### **2.3.7.2. Periodo preoperatorio (de los 2 a los 7 años)**

A los 2 años el niño inicia con la representación mental.

En resumen, se señala que en el niño/a a los dos años de edad aparecen los juegos simbólicos, se divierte representando escenas de la vida adulta, se completa sus nociones de altura interesándose además por todo aquello que se mueve. A los 2 años y  $\frac{1}{2}$  se da un aumento en la memoria de evocación, es el momento del desarrollo de la idea de finalidad. A los 3 años aumenta la posibilidad imaginativa, la frecuencia de los juegos simbólicos, el desarrollo de la habilidad motriz, la clasificación, colección de objetos según sus similitudes y la reproducción de objetos de tres dimensiones. A los 3 años y  $\frac{1}{2}$  el niño/a adquiere una visión de conjunto del mundo externo, deja el egocentrismo, y comienza a tornarse altruista, sus garabatos poseen una significación precisa, se consolida la idea de finalidad, se emancipa queriendo elegir su camino, conoce el significado de las palabras, grande, chico, grueso, delgado.

Ahora para resaltar el desarrollo de los cuatro a cinco años, edad con la que se trabajó en la presente investigación, se detalla lo siguiente:

- **Desarrollo sensoriomotor del niño/a de 4 años de edad**

- El mundo imaginario del niño se aproxima crecientemente al mundo real. Se prepara para el realismo de los 5 años. Se interesa por las cosas abstractas y por el funcionamiento de las mismas. Ejemplo: ¿Quién hizo el sol? ¿...y la luna? Interés por la muerte, etc. Puede representarse mentalmente ciertas escenas del mundo externo, aquellas que el mismo ha visto u oído.
- Su imaginación se coordina con su propio desarrollo espacial. Puede imaginar construcciones.
- Puede reproducir un cuadrado.
- Se desarrolla su espíritu de observación. Agrega más detalles a sus relatos y sus dibujos.
- Adquiere percepción de la simetría y conoce el significado de las palabras “igual” y “diferente”.
- Se desarrolla su orientación espacial abstracta, esto al menos para los términos “alto” y “bajo”. El niño es capaz de hacer solo un trayecto a pie de unos 10 minutos, pero únicamente por el camino que ya ha conocido por experiencia. No existe posibilidad de trasposición espacial.
- Reconoce y designa su mano derecha y su mano izquierda.
- Comienza a aprender los números del 1 al 10.

El niño a los 5 años empieza a interesarse por lo abstracto, es capaz de realizarse una autocrítica, es también capaz de respetar consignas. A los 6 años de edad continúa el desarrollo de la orientación espacial relativa a lo abstracto, comprende el concepto de igualdad, comienza a interesarse por lo externo, por actividades como las deportivas, por lo que ve y escucha fuera de su casa. A los 7 años se produce la culminación de los juegos simbólicos y el comienzo de la

descentración que se halla en la base de las operaciones concretas, adquiere la seriación operativa, comienza a establecer relaciones entre las diversas acciones que se producen dentro de su entorno humano y a ser capaz de representarse mentalmente un objeto en movimiento.

### **2.5.8. Aplicación de ejercicios de orientación espacial**

Los ejercicios de la orientación espacial son esenciales, y junto a los de atención y memoria deben preceder a toda la enseñanza, ya que tanto los desplazamientos, como algunas de las ejercitaciones psicomotrices primordiales de esta etapa...necesitan de ese previo conocimiento para su desarrollo. (Delfino y Tejerina, 1977: 86)

Según Delfino y Tejerina las nociones de ubicación y orientación espacial: arriba, abajo, delante, atrás, al costado, juntos, separado, cerca lejos, derecha, izquierda; son acontecimientos que serán el eje alrededor del cual girará toda la enseñanza posterior.

Para la identificación de los distintos lugares del espacio es necesaria una ejercitación intensiva y seriada, que toma como punto de referencia el propio cuerpo del niño. En primer lugar establece en función de la estática las relaciones de éste con el medio que lo rodea, y viceversa (niño – objeto; objeto - niño); en segundo término se ejercitan esas mismas relaciones modificadas por el desplazamiento, siempre manteniendo el punto de referencia cuerpo – eje; en tercer lugar se prescinde ya de este punto de referencia, y se establecen las relaciones de los objetos entre sí independientemente del sujeto niño.

#### **2.5.8.1. El cuerpo como eje estático de referencia**

Para el aprendizaje de las nociones de orientación espacial como: Arriba, abajo, adelante, atrás, al costado.

El primer punto de la ejercitación se lleva a cabo por medio de dos pasos sucesivos, que consideran estas nociones de ubicación:

- a) En el medio ambiente con relación al niño.
- b) En sí mismo con relación al medio.

### **2.3.8.2. El cuerpo como eje dinámico, la relación con el medio y los objetos modificada por el desplazamiento**

Arriba, abajo, adelante, atrás, al costado, juntos, al lado, separados, cerca, lejos, ordenación en fila: primero y último.

Estas ejercitaciones, en las cuales las relaciones se modifican por el desplazamiento, son todas, por supuesto, de carácter dinámico.

### **2.3.8.3. Los objetos en el espacio y sus relaciones entre si**

Para lo cual se recomienda la utilización de pelotas, bastones, pequeños juguetes de plástico: gatitos, autitos, etc.

Reconocimiento verbal de la ubicación de los objetos del aula, con referencia a otros indicados por la maestra o educadora.

## **2.6. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Las estrategias de aprendizaje son un “Conjunto de procedimientos, que un educando adquiere y emplea en forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas...” (GUTIERREZ; 2010; 179)

Para (RADA; 2008; 32) “Las estrategias de aprendizaje, son un conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las

áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje”

Por tal razón se deduce que la utilización de estrategias de enseñanza – aprendizaje son verdaderamente importantes para el logro de objetivos que pretende alcanzar el educador frente al educando.

## **2.7. El aprendizaje, la enseñanza y evaluación**

### **2.7.1. El aprendizaje**

Para García, Albea (2002) el aprendizaje es: “un cambio relativamente permanente en la potencialidad de la conducta que ocurre como consecuencia de la práctica reforzada” (Senzano, 2011:32)

Entonces, el aprendizaje es un proceso consciente que permite al individuo cambiar su conducta respecto a algo a alguien como resultado de una práctica permanente, siguiendo una finalidad.

Ayma (1996) al respecto señala: “Aprendizaje es un proceso a través del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores”. (Senzano, 2011:32)

Por lo tanto, aprendizaje es un proceso consciente a través del cual el individuo internaliza nuevos conocimientos que le permitirán actuar eficazmente en el medio social que se desenvuelve.

En el nuevo diseño curricular para educación inicial en familia comunitaria respecto a los contenidos curriculares y ejes articuladores señala que “...el aprendizaje y la formación de niñas y niños se constituyen en elementos

indispensables que generan experiencias de aprendizaje práctico y concreto. Se organizan de manera interconectada y dinamizadora por áreas, que son espacios curriculares, en los cuales convergen y se integran los valores, actitudes, saberes y conocimientos, habilidades prácticas, producciones y transcendencias y campos de saberes y conocimientos relacionados con la vida práctica familiar y comunitaria de la niña y niño.”

### **2.7.2. La enseñanza**

Para Diaz (1999) “La enseñanza puede ser descrita como un proceso continuo de negociación de significados...” (Senzano, 2011:32)

En consecuencia la enseñanza es un proceso permanente de intercambio de conocimientos entre los sujetos.

Al respecto Feuerstein (2002) señala: “La enseñanza, es el proceso mediante el cual comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos”. (Senzano, 2011:33)

La Ley Educativa vigente Abelino Siñani y Elizardo Pérez, señala que dentro de la Educación inicial en familia comunitaria escolarizada “Se desarrollan capacidades y habilidades básicas de carácter cognitivo, psicomotriz y socio-afectivo mediante experiencias vinculadas a las actividades cotidianas de las niñas y niños.”

### **2.7.3. El proceso de evaluación**

Bedoya (2000) considera que la “Evaluación puede conceptualizarse como un proceso dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las

conductas y rendimientos, mediante el cual verifiquemos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos". (Senzano, 2011:33)

Entonces, la evaluación es un proceso dinámico, continuo y sistemático a partir del mismo podemos identificar los logros obtenidos en función de los objetivos propuestos. En otras palabras es un acto que consiste en emitir un juicio de valor, en función de un conjunto de informaciones a los resultados obtenidos con el propósito de mejorar y tomar las decisiones pertinentes.

### **2.7.3.1. Funciones de la evaluación**

Según el diseño curricular del Ministerio de educación menciona siete funciones de la evaluación que se mencionan a continuación.

- **Función pedagógica**

Considerada como una evaluación auténtica, ya que permite reflexionar sobre los procesos educativos con la finalidad de corregirlos y mejorarlos. Esta función permite, principalmente, la identificación de capacidades, conocimientos, saberes, actitudes, vivencias, estilos de aprendizaje, etc., durante todo el proceso educativo, con la finalidad de adecuar la programación curricular a las particularidades de las niñas y los niños, con el fin de detectar logros y dificultades que permitan aplicar medidas pertinentes para mejorar su rendimiento.

- **Función instructiva**

Considerada de gran importancia, porque contribuye al perfeccionamiento de los procesos teórico-práctico-productivos y a la fijación de hábitos y habilidades, logra ampliar, profundizar y sistematizar los saberes y conocimientos, verificando el logro de los objetivos de manera efectiva.

- **Función diagnóstica**

Constituye el punto de partida sobre la cual se diseña el proceso enseñanza - aprendizaje de las niñas y los niños a partir de sus potencialidades, intereses y necesidades. Se la aplica a inicios del desarrollo de un tema, un periodo o una gestión escolar, recurriendo para ello a instrumentos y técnicas evaluativos, cuyos resultados cuantitativos y cualitativos permiten la aplicación adecuada de métodos, procedimientos, recursos y materiales didácticos adecuados.

- **Función de desarrollo**

La evaluación contribuye al desarrollo integral de niñas y niños, fortaleciendo el pensamiento independiente y la creatividad, la memoria racional, la atención, así como la habilidad de comparar, reflexionar y seleccionar lo más importante, y hacer conclusiones y generalizaciones.

- **Función de control**

Permite comprobar la cantidad y calidad de los aprendizajes adquiridos por años, etapas y niveles educativos; asimismo, posibilita que profesores, directores y autoridades educativas emitan criterios estadísticos sobre los avances curriculares institucionales y los desempeños personales de los estudiantes y maestros.

- **Función social**

Determina que los aprendizajes adquiridos respondan a las necesidades, requerimientos y aspiraciones de su contexto familiar y comunitario.

**Por lo tanto, permite:**

- Verificar el cumplimiento de los objetivos holísticos.
- Realizar el seguimiento al desarrollo de las dimensiones del ser humano.
- Recoger, sistematizar, interpretar, comunicar e informar sobre el desarrollo del proceso educativo.
- Expresar en términos cualitativos los avances del proceso educativo.
- Mejorar los procesos pedagógicos, en diálogo comunitario.
- Reajustar permanentemente el diseño y desarrollo curricular.
- Tomar decisiones en las acciones educativas.
- Promover la evaluación como práctica de vida continua.

**2.7.3.1.1. Momentos de la evaluación**

En el actual diseño curricular del ministerio de educación, se contempla tres momentos de evaluación que son: en la etapa inicial, durante el proceso y una evaluación de resultados, vale decir en la etapa final del proceso.

- **Evaluación Inicial**

Tiene el propósito de establecer criterios que permitan determinar el estado inicial del acercamiento a los objetivos de los lineamientos curriculares y los planes y programas curriculares. Se realiza al iniciar el proceso educativo en cada etapa, a partir de indicadores específicos. Toma en cuenta el desarrollo de niñas y niños, sus intereses, necesidades, posición de los actores educativos y los elementos internos y externos que intervienen con relación al ámbito educativo.

- **Evaluación de proceso**

Tiene como finalidad identificar y valorar el funcionamiento armónico de los procesos curriculares relacionados con un campo y área, detectando principalmente

los problemas que surgen en el proceso pedagógico. La evaluación de proceso se da de manera continua en la implementación de los planes y programas en función del logro de los objetivos propuestos, tomando en cuenta el contexto y el desempeño de los actores que intervienen directa o indirectamente en la aplicación del currículo. Debe ser practicada por todos los actores involucrados en la educación de las niñas y los niños de este nivel.

- **Evaluación final (de producto-resultado)**

Determina el grado de cumplimiento de los objetivos de las áreas al término de cada ciclo educativo a través del desarrollo de los planes y programas curriculares, y ayuda a identificar las necesidades de complementación en el siguiente ciclo. Consecuentemente, la evaluación de resultados se convierte en la evaluación diagnóstica del siguiente ciclo.

### **2.7.3.2. Técnicas e instrumentos de evaluación**

Las técnicas e instrumentos de evaluación son herramientas pedagógicas que se utilizan para obtener información del desarrollo de saberes y conocimientos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La técnica es el procedimiento mediante el cual se lleva a cabo la evaluación del proceso educativo y a través del cual se obtiene información del proceso.

## **2.8. EL ROL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO**

“El papel del maestro en la formación del niño es tan importante y fundamental como el que juegan los padres de familia en el hogar. Se puede decir que el 50% de lo que aprende en niño en la escuela es responsabilidad de maestro. Su rol debe ser el ser facilitador, guía y orientador de los aprendizajes que internaliza el niño.

Por esta razón, en esta etapa de la vida del niño, el docente debe ser estimulador de los procesos de aprendizaje y garantizar para que el desarrollo, se dé en mejores condiciones de realización, mostrando para ello ciertas características actitudinales como: (Butrón, 2007: 15)

- Tener el conocimiento de la realidad social y cultural de la familia y del medio ambiente en el que se desenvuelve.
- Mostrar una actitud de respeto, amor e interés por la etapa de crecimiento
- Comprender el ritmo y los estilos de aprendizaje de cada niño.
- Ser un estimulador mediante el juego u otras actividades que motiven al niño a realizar las acciones requeridas en un ambiente de tranquilidad y afectividad.
- Realizar actividades que puedan potenciar las capacidades psicomotrices, intelectuales, habilidades y destrezas, teniendo en cuenta los estadios de desarrollo infantil.

## **2.9. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE**

En la actualidad se entiende por dificultades de aprendizaje a los “...desordenes de uno o más de los procesos psicológicos básicos (memoria, percepción visual o auditiva, lenguaje, razonamiento) implicados en la comprensión o uso del lenguaje (oral o escrito), el cual se puede manifestar en la escucha, pensamiento, habla lectura, escritura o cálculo” (Woolfolk, 1996: 470) en la que se muestra evidentemente una discrepancia entre el potencial del alumno y su rendimiento, claramente inferior.

## **2.8. EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA**

“El lenguaje es una adquisición humana que se realiza por medio de la audición; hace posible la comunicación a través del tiempo y la distancia. Para aprender a leer y escribir son necesarias la percepción visual, auditiva y la coordinación motriz fina; por ello, el lenguaje escrito establece patrones adecuados

para reconocer y reproducir el lenguaje hablado como un fenómeno de codificación y decodificación, requerido para el manejo correcto de la comunicación simbólica de las ideas.” (Aguirre, 2004: 102)

### **2.8.1. Condiciones necesarias para su correcto aprendizaje de la lecto escritura**

Para lograr un correcto aprendizaje de la lecto- escritura, el niño debería haber logrado: (Butrón, 2007: 76)

- a) Una correcta expresión oral; en caso contrario, le será difícil trasladar los sonidos articulados a una forma simbólica.
- b) Desarrollar su educación perceptual tomando en cuenta todas las áreas que esta involucra
- c) Un nivel de atención y memoria adecuadas a fin de poder comprender, retener e interpretar los símbolos auditivos y visuales involucrados en la lectura y escritura.
- d) Usar preferentemente una parte de su cuerpo, principalmente su mano, ojo, pie y oído. esta preferencia debe lograrse entre los 3 y 7 años de edad.
- e) Desarrollar la correlación del ojo y la mano el mismo lado. esta correlación mejora con la edad y es primordial para el aprendizaje de la escritura y de buena caligrafía.

### **2.8.2. Prerrequisitos para la lecto escritura**

Antes de introducir a los niños y niñas en el proceso de lectoescritura es necesario asegurarse de que se haya desarrollado determinadas habilidades, como los que se nombran y explican a continuación: (Rada, 2008: 54)

### **2.8.2.1. Psicomotricidad**

Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

La educación psicomotriz prepara al niño para la vida ya que se considera que las actividades psicomotrices disponen para logros de aprendizajes significativos en cada área de desarrollo (motriz, cognoscitivo y afectivo); permitiendo detectar y descubrir las potencialidades de cada niño. (Butrón, 2007: 16)

Es decir, la actividad psicomotriz desencadena aprendizajes significativos en diversas áreas que se quiera estimular, basta encaminar hacia un objetivo concreto.

### **2.8.2.2. Esquema corporal**

El esquema corporal es punto de partida del desarrollo de las capacidades del individuo, se organiza a través de las simples sensaciones que el propio cuerpo percibe al interactuar con el ambiente estas sensaciones pueden ser: interoceptivos, propioceptivos, kenestesicos visuales y táctiles. También intervienen de forma decisiva los mensajes verbales que el interno continuamente está emitiendo con referencia a su cuerpo. La organización del esquema corporal lleva consigo.

- Percepción y control del propio cuerpo, es decir, conocimiento de cada uno de sus elementos y posibilidad de ejercer movimientos de estos voluntariamente con la independencia de su totalidad.
- Dominio postural, buscando un equilibrio en todas sus actitudes habituales
- Control de la respiración

- Reconocimiento de los ejes imaginarios del cuerpo (longitudinal y transversal) que posibilite una mayor independencia en el control motriz y reconocimiento de cada uno de sus segmentos.
- capacidad de hincar e inhibir movimientos de una forma voluntaria, todos los ejercicios que se realicen deben hacerse de una forma conciente, buscando la superación de los aspectos mencionados.

### **2.8.2.3. Coordinación viso motriz**

Toda coordinación motora muscular depende de la interrelación de la respuesta muscular y la estimulación, del desarrollo del músculo y de la coordinación a través de la práctica. En el caso de la coordinación ocular- manual, se confirma y se observa que el aprendizaje, lleva a una mayor habilidad.

Para la correcta ejecución conjunta, se requiere poseer la imagen mental del movimiento que hemos de realizar. Esta imagen mental de los movimientos se va con experiencias de la misma característica.

Como definición nos parece adecuada la de Dalila Molina quien dice: “que la coordinación viso motriz es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal que responde a estímulo visual y se adecua positivamente a él”. (Rada, 2008). En esta definición queda implícito el aspecto espacial que interviene en la educación de la respuesta motriz que se emite.

### **2.8.2.4. Lateralidad**

Empleamos el término lateralidad para referirnos Al predominio o dominio de sus hemisferios cerebral sobre otro. En virtud del cruce de las vías motoras piramidales, las personas que usan con mayor destreza la mano derecha tienen por hemisferio dominante el izquierdo en lo que se refiere a las actividades motrices

manuales, viceversa para los que poseen en la mano izquierda de todas formas no todas las funciones dependen del hemisferio dominante.

Hasta aquí nos venimos refiriendo a la motricidad, pero es importante reseñar que la lateralización no solo afecta a lo motriz, sino a lo sensorial (vista y oído)

#### **2.8.2.5. Conducta perceptivo motrices**

Este es un punto de importancia, dado que a través de los sentidos el organismo se adapta al medio ambiente que le rodea.

Las personas poseemos un alto grado de especialización sensorial que más permite responder adaptativamente a la situación.

El niño a través de la sensibilidad propios escéptica (de su propio cuerpo) conoce la actividad o pasividad de su cuerpo y la situación o posición de cada una de sus miembros, gracias a los receptores de la piel damos capacidad de discriminar la forma de los objetos, a través del tacto, valiéndose de las sensaciones de peso, temperatura y de sus propia especialidad.

Con respecto a la visión, gusto, olfato, y tacto las sensaciones son de dualidad distinta que más hace clasificar, por contraste, la vivencia tenida con cada tipo de sensaciones, aparece una reacción favorable o desfavorable de tipo afectuoso y motivación personal. (Rada, 2008)

#### **2.8.2.6. Organización espacial**

No se puede lograr este estado sin haber conseguido una maduración previa del esquema corporal.

Las nociones espaciales se ubican en sí mismo a través de toda actividad, la vivencia conciente de cada elemento del cuerpo (desarrollo perceptivo) y la continua asociación verbal que se incorpora el entorno.

El niño desarrolla, previo a las nociones de derecha, izquierda, las de delante-detrás. Las nociones de delante- atrás; derecha- izquierda; arriba- abajo, llegan a identificarse tanto en el propio cuerpo como a nivel simbólico, conjugándose mutuamente para detectar el punto concreto, Por ejemplo; sitúa el lápiz, delante a la derecha.

#### **2.8.2.7. Estructuración espacio temporal**

Paralelamente a las adquisiciones espaciales se van incorporando las diferentes al tiempo la dificultad que se nos plantea al aislarlo del espacio es la de sus percepción, para facilitar su reconocimiento en educación psicomotriz, necesitamos dar una forma material y una traducción visible a los diferentes elementos que entran el concepto de tiempo, tales como velocidad, duración sucesión.

#### **2. 8.2.8. Habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio**

Rada considera habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. (Rada, 2008)

- **Coordinación**

La coordinación puede definirse como el control nervioso de las contracciones musculares en la realización de los actos motores. También, como la capacidad de sincronización de la acción de los músculos productores de movimientos, agonista y antagonistas, interviniendo los mismos en el momento preciso y con la velocidad e intensidad adecuadas.

- **Tipos de coordinación**

Atendiendo a las partes del cuerpo que intervienen en el movimiento podemos distinguir:

Coordinación **dinámica general**: Aquella que agrupa los movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras.

Coordinación **óculo-manual y óculo-pédica**: Aquella que va dirigida a las manos o pies. Los ejercicios para desarrollarlas van encaminados a los lanzamientos y las recepciones.

Coordinación **dinámico-manual**: Corresponde al movimiento bimanual que se efectúa con precisión.

La coordinación dinámica general, sirve de base a todos los movimientos, estando presente en todas las habilidades básicas.

Se pretende que el movimiento cumpla su finalidad con el mínimo gasto. Características propias de la coordinación son:

La precisión en la ejecución.- Su realización con el mínimo gasto, la facilidad y seguridad de ejecución y el grado o nivel de automatismo.

- **Desplazamientos**

Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la marcha y la carrera, sobre todo desde el punto de vista educativo y de utilidad. Aunque existen otras modalidades

en la forma de desplazarse como la cuadrupedia, a pata coja, etc.

### ○ **La Marcha**

Es una consecuencia de la adquisición de una mayor fuerza y desarrollo de los mecanismos sensoriomotores que permiten mejor equilibración y mayor coordinación neuromuscular.

La marcha evoluciona durante la primera infancia (reptación, cuadrupedia, marcha bípeda) hasta los 4 años, llegando a una marcha más armoniosa, semejante a la del andar adulto. Sus características son:

- Tronco recto
- Brazos en oposición a las piernas
- Movimiento rítmico de la zancada
- Seguimiento de la línea de marcha.

### ○ **La Carrera**

De estructura similar a la marcha, se diferencia de ésta en la llamada fase aérea y en la necesaria mayor fuerza para recibir el peso del cuerpo durante la misma. Se inicia a partir de los 2-3 años con dificultades para el giro o la detención brusca, siendo ya bien utilizada en los juegos a la edad de 5-6 años en que llega a asemejarse a la del adulto. Sus características son:

- Tronco ligeramente inclinado hacia adelante.
- Cabeza y mirada hacia adelante.
- Brazos con balanceo libre en el plano Sagital.
- Elevación de la rodilla.
- Fase de vuelo.

### ○ **Saltos**

El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la marcha, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas. En todo salto existen dos fases:

- Fase previa o preparación al salto.
- Fase de acción, o salto propiamente dicho.

Su realización implica la puesta en acción de los factores de Fuerza, equilibrio y coordinación, tratándose por consiguiente de una **habilidad filogenética** que se perfecciona con el crecimiento psicofísico y el desarrollo de dichos factores.

### ○ **Giros**

Entendemos por giro todo aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y Sagital.

Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación del individuo, favoreciendo el desarrollo de las habilidades perceptivo espacial y temporal, capacidad de orientación espacial (orientar el cuerpo en la dirección deseada, por ejemplo), coordinación dinámica general y control postural (maduración neuromuscular y equilibrio dinámico), así como del esquema corporal (el niño, a través de las sensaciones que le producen los giros, se percibe mejor a sí mismo).

Podemos establecer varios tipos de giros:

- Según los tres ejes corporales: Rotaciones, Volteretas, Ruedas.
- Giros en contacto con el suelo.
- Giros en suspensión.
- Giros con agarre constante de manos (barra fija).
- Giros con apoyos y suspensión múltiples y sucesivos.

### ○ **Lanzamientos y Recepciones**

Implican un proceso cognitivo en el que intervienen tres factores fundamentales: Velocidad, Distancia y Precisión; además de la fuerza y flexibilidad.

A los 6 meses el niño puede hacerlo desde la posición de sentado.

A los 2-3 años, logra el lanzamiento con la extensión de los brazos.

Hacia los 5-6 años el lanzamiento va alcanzando la madurez adulta, con adelantamiento de la pierna opuesta al brazo lanzador y adoptando éste la posición de armado por encima del hombro.

Podemos distinguir dos tipos de lanzamiento:

- Lanzamiento **de distancia**, dominado por los aspectos cuantitativos de la acción motriz, fuerza, velocidad y potencia.
- Lanzamiento **de precisión**, dominado por los aspectos cualitativos, sobre todo de la habilidad perceptivo-motriz.

### ○ **Equilibrio**

Es un factor estrechamente ligado al sistema nervioso central, que precisa de la información del oído, vista y sistema cinestésico. Por equilibrio podemos entender, la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

Su desarrollo está relacionado con factores de tipo psicomotor tales como la coordinación, fuerza, flexibilidad, etc. y con aspectos funcionales tales como la base, la altura del centro de gravedad, la dificultad del ejercicio, etc.

Hacia los 5 años el equilibrio estático y dinámico alcanza una gran madurez. Pero no será hasta los 7 años hasta cuando se complete la maduración completa del sistema de equilibrio hasta andar en línea recta con los ojos cerrados. Podemos hablar

de dos tipos de equilibrio: Dinámico y Estático

- **Actividad tónica**

Según Stamback "La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales" (Rada, 2007).

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es preciso la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores.

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.

La actividad tónica está estrechamente unida con los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad intervenimos también sobre el control de los procesos de atención, imprescindibles

para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular, y dada la relación entre ésta y los sistemas de reactividad emocional, la tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad, con la forma característica de reaccionar del individuo. Existe una regulación recíproca en el campo tónico-emocional y afectivo-situacional. Por ello, las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares. Para la psicomotricidad resulta interesante la posibilidad de hacer reversible la equivalencia y poder trabajar con la tensión/relajación muscular para provocar aumento/disminución de la tensión emocional de las personas.

Para desarrollar el control de la tonicidad se pueden realizar actividades que tiendan a proporcionar al niño o a la niña el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones (de pie, sentado, reptando, a gatas), en actitudes estáticas o dinámicas (desplazamientos) y con diversos grados de dificultad que le exijan adoptar diversos niveles de tensión muscular.

Se debe tener en cuenta que el desarrollo del control tónico está íntimamente ligado al desarrollo del control postural, por lo que ambos aspectos se deben trabajar paralelamente.

## **2.9. Desarrollo motriz del niño (a)**

### **2.9.1. Preparación en la motricidad gruesa**

En esta etapa se trabaja los movimientos amplios que son precisamente los que caracterizan a este periodo de desarrollo, aquellos que realiza con las articulaciones más próximas al tronco y que favorecen su vida de relación: caminar, tender los brazos hacia objetos o personas, etc.

Se trata de desarrollar en el cuerpo del niño tanto en su conjunto como en los diversos segmentos más amplio y sobre todo más vivencial de su mundo y también

de sí mismo como sujeto de ese conocimiento. Aprenderá a descubrir las posibilidades de todo su cuerpo y de cada una de las partes que lo integran poniéndole en acción de forma adecuada.

A través de estos movimientos cada vez más controlados y voluntarios el niño adquiere lógicamente confianza en sí mismo y al autonomía mínima para ir afianzando su independencia con respecto al adulto, al menos siempre en cada uno de estos movimientos una aplicación práctica a sus vida, evitando así el riesgo de que por propia iniciativa nos sepa transferir lo que aprende en la escuela a las demás situaciones cotidianas: acostarse, lavarse, subir la escalera, andar por la calle sin ser conducido de la mano, etc.,

El niño realiza movimientos amplios de brazos, piernas, adquiere aceptable dominio de la movilidad del tronco e imita acciones que se le proponen.

### **2.9.2. Preparación en la motricidad fina**

Los movimientos que aquí se trabajan son principalmente los de las manos y dedos seleccionados para ello, como se verá en su momento, no sólo actividades que resulten útiles para las tareas propiamente escolares, sino también algunas que sirvan de preparación para el ambiente laboral.

Los objetivos que se pretende lograr son: domina los movimientos finos de las manos, rostro, ejecuta acciones que le servirán como preparación para la vida laboral y se inicia en la relajación activa

### **2.10. Consciencia**

Una definición muy sencilla y clara al afirmar que la consciencia es “nuestro saber subjetivo acerca de nuestras acciones y el mundo a nuestro alrededor.”

La conciencia es una propiedad emergente de la interacción que se lleva a cabo entre los diferentes componentes del sistema nervioso modulados por los sentidos.

- **Consciencia corporal**

La conciencia corporal es el medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras. Aunque se debe tener en cuenta que se entra en un proceso de retroalimentación, puesto que el movimiento consciente ayuda a incrementar a su vez la conciencia corporal y la relajación.

Los fundamentos de la conciencia corporal, del descubrimiento y la toma de conciencia de sí son:

- a. Conocimiento del propio cuerpo global y segmentario.
- b. Elementos principales de cada una de las partes su cuerpo en sí mismo y en el otro.
- c. Movilidad-inmovilidad.
- d. Cambios posturales. (Tumbado, de pie, de rodillas, sentado,...)
- e. Desplazamientos, saltos, giros. (De unas posturas a otras.)
- f. Agilidad y coordinación global.
- g. Noción y movilización del eje corporal.
- h. Equilibrio estático y dinámico.
- i. Lateralidad.
- j. Respiración.
- k. Identificación y autonomía.
- l. Control de la motricidad fina.
- m. Movimiento de las manos y los dedos.
- n. Coordinación óculo manual.
- o. Expresión y creatividad.
- p. Desarrollo expresivo de sentidos y sensaciones.

Para llegar a tener un desarrollo óptimo de la conciencia corporal se deben de tener en cuenta los siguientes aspectos: Tomar conciencia del cuerpo como elemento expresivo y vivenciado. Conocer, desarrollar y experimentar los elementos de la expresión: espacio, tiempo y movimiento y todas sus combinaciones. Conocer, desarrollar y favorecer la comunicación intra-personal, interpersonal, intra-grupal e intergrupal. Trabajo en grupo. Vivenciar situaciones que favorezcan el auto-conocimiento, la percepción, sensibilización, desinhibición, un clima de libertad y creatividad.

De manera general se puede decir que con un adecuado desarrollo de estos tres importantes elementos de la psicomotricidad no sólo se logrará un buen control del cuerpo, sino que también brindará la oportunidad de desarrollar diversos aspectos en el ser humano, tales como las emociones, el aprendizaje, sentimientos, miedos, etc.

Todos los elementos desarrollados en forma progresiva y sana conseguirán crear individuos exitosos tanto interna como externamente.

## **2.11. Definición y diferencias entre sensación y percepción**

### **5.11.1. Sensación**

Por un lado Matlin y Foley afirma que “La sensación se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples”. Por otro lado Feldman asevera “La sensación también se define en términos de la respuesta de los órganos delos sentidos frente a un estímulo (Rada, 2007)

### **5.11.2. Percepción**

Matlin y Foley afirma que “La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización. La organización, interpretación,

análisis e integración de los estímulos, implica la actividad no sólo de nuestros órganos sensoriales, sino también de nuestro cerebro. (Rada, 2007)

### **5.11.3. Percepción y cognición**

Este ejemplo nos remite a considerar el otro límite aún más impreciso que existe entre la percepción y la cognición. Ésta última involucra la adquisición, el almacenamiento, la recuperación y el uso del conocimiento. En el ejemplo del músico, luego de la sensación del sonido, se percibe que se trata de notas musicales –sonidos diferenciados y articulados–, pero si esas notas nos llevan inmediatamente a tararear el "Oh libertad ", sabremos que se trata del himno de Antioquia y que debemos ponernos de pie para entonarlo; ahí se produce un proceso cognitivo puesto que se "rescató" una secuencia de recuerdos –himno, símbolo, respeto, ponerse de pie, entonar, etc.– que entrelazados a través de un esquema, influyeron en el despliegue de una conducta.

### **5.12. Atención**

Se refiere a la concentración del esfuerzo mental en los eventos sensoriales o mentales. De modo más amplio se puede definir la atención como un mecanismo innato de sobre vivencia, un proceso cognoscitivo de selección de objetos o eventos y una habilidad de procesamiento paralelo de varias acciones.

- **Tipos de atención**

La atención puede ser de tres tipos:

- Activa y voluntaria.

Es atención activa y voluntaria cuando se orienta y proyecta mediante un acto consciente, volitivo y con un fin de utilidad práctica y en su aplicación buscamos aclarar o distinguir algo.

- Activa e involuntaria.

Es la orientada por una percepción.

- Pasiva.

Es atención pasiva la que es atraída sin esfuerzo porque el objeto es grato y es este quien la orienta.

### **5.13. La memoria**

Es una de las funciones importantes del cerebro, pese a que en los últimos tiempos ha adquirido una connotación negativa debido al adjetivo “memorístico” introducido y sobredimensionado por muchos pedagogos.

La memoria, que es una función vital para el ser humano, está estrechamente relacionada con el aprendizaje. Aprender es adquirir conocimientos, y adquirir conocimientos es almacenar de algún modo información en la memoria.

### **5.14. ESCALA DE NELSON ORTIZ**

La Escala Abreviada de desarrollo Psicosociales un documento elaborado por el autor Nelson Ortiz P. para el Ministerio de Salud de Colombia y fue adaptado por la autora Frida Shedan de Leon para el contexto educativo boliviano.

Es un instrumento diseñado para realizar una valoración global y general de determinadas áreas o procesos de desarrollo. Aunque se han incluido algunos indicadores “claves” para detectar casos de alto riesgo de detención o retardo, y los criterios utilizados para ubicación de los indicadores en cada rango de edad maximizan la posibilidad de que los niños con alteraciones o problemas puedan ser detectados; en ningún momento se pretende que este sea un instrumento que permita una valoración exhaustiva del proceso de desarrollo.

La Escala debe ser utilizada con toda la responsabilidad y prudencia que demanda una valoración y diagnóstico. Es fundamentalmente un instrumento de apoyo para detectar los casos que por su bajo rendimiento podrían ameritar una evaluación comprensiva más detallada, para poder establecer con objetividad la existencia real de retardos o alteraciones generalizadas o específicas.

La prueba de este instrumento en niños de todas las regiones del país y la disponibilidad de parámetros normativos nacionales, sin lugar a dudas le confieren una gran validez y confiabilidad como herramienta para la valoración y seguimiento del desarrollo de los niños menores de cinco años.

#### **5.14.1. Organización de las áreas**

Para la categorización de los ítems por áreas se tuvieron en cuenta los siguientes criterios: Por una parte, la relevancia que asignan los diferentes autores a las áreas seleccionadas. El desarrollo de la motricidad gruesa fina, el lenguaje y el área personal-social, son quizás los aspectos más importantes para el análisis del proceso del desarrollo durante los primeros cinco años; esto obedece, no tanto a la denominación de las áreas en sí mismas, como al tipo de indicadores que se incluye, los cuales pretenden evidenciar la ocurrencia de procesos relacionados con:

- a) **Área motricidad gruesa:** maduración neurológica, control de tono y postura, coordinación motriz de cabeza, miembros, tronco.
- b) **Área motriz fino-adaptativa:** capacidad de coordinación de movimientos específicos, coordinación intersensorial: ojo-mano, control y precisión para la solución de problemas que involucran prehensión fina, cálculo de distancias y seguimiento visual.
- c) **Área audición-lenguaje:** evolución y perfeccionamiento del habla y el lenguaje: orientación auditiva, intención comunicativa, vocalización y articulación de fonemas, formación de palabras, comprensión de vocabulario,

uso de frases simples y complejas, nominación, comprensión de instrucciones, expresión espontánea.

- d) Área personal-social:** procesos de iniciación y respuesta a la interacción social, dependencia-independencia, expresión de sentimientos y emociones, aprendizaje de pautas de comportamiento relacionadas con el autocuidado.

Indiscutiblemente, la categorización anterior refleja el énfasis que se asume como criterio para ubicar los diferentes indicadores, no se trata de categorías exhaustivas; muchos indicadores comparten características de las diferentes áreas. No se realizó una categorización independiente para el área cognitiva ya que este aspecto se encuentra implícito en la comprensión y solución de problemas en todas las demás áreas.

#### **5.14.2. Condiciones del ambiente para la realización de la prueba**

El sitio donde se realiza la evaluación debe ser lo más silencioso y aislado posible, evitando las interrupciones e interferencias que distraen al niño y obstaculizan su desempeño. Pero lo más importante es que todos se sientan cómodos.

#### **5.14.3. Condiciones del niño**

Las condiciones para iniciar el examen propiamente dicho varían de acuerdo con la edad y características de cada niño, y es el examinador quien debe juzgar el momento adecuado, vale la pena resaltar algunos criterios que deben cumplirse:

Antes de iniciar el examen debe esperarse unos minutos para que el niño se adapte a la situación, se calme si está llorando o acepte la presencia y contacto físico del examinador. Generalmente unas pocas palabras tranquilizadoras y el intercambio de un juguete llamativo para que el niño lo manipule, son suficientes para brindarle confianza. Él debe sentirse en una situación de juego.

En ningún caso deberá hacerse la evaluación de desarrollo si el niño se encuentra enfermo, o si su estado emocional es de miedo y rechazo extremos y no se logra tranquilizar. En estos casos es preferible sugerir a la madre una nueva cita para 8 ó 15 días después.

#### **5.14.4. Tiempo de evaluación**

La prueba no tiene tiempo límite, no conviene presionar al niño para trabajar rápidamente. En general, el diligenciamiento total de la Escala toma aproximadamente 15 ó 20 minutos como máximo, cuando se ha logrado alguna experiencia en su manejo.

#### **5.14.5. Orden de aplicación de la escala**

Aunque para facilitar el registro es recomendable completar la información área por área, iniciando por la de motricidad, este no es un requisito indispensable. El orden de aplicación debe ser flexible, ajustándose a las condiciones de cada niño, incluso muchos ítems pueden calificarse cuando se presentan espontáneamente sin necesidad de provocarlos. Lo importante es registrar la información inmediatamente se observa para evitar olvidos; a medida que se adquiere experiencia pueden observarse grupos de ítems e ir registrando periódicamente, pero es indispensable no dejar vacíos, ya que esto imposibilita el análisis posterior de la información.

#### **5.14.6. Punto de iniciación y punto de corte**

El punto de iniciación se refiere al ítem a partir del cual debe empezarse la evaluación y el punto de corte indica el último ítem que debe ser registrado.

- La evaluación debe comenzarse en cada una de las áreas, en el primer ítem correspondiente al rango de edad en el cual se ubica la edad del niño y todos los ítems de ese rango de edad deben ser observados y registrados, se

continúa con los ítems del siguiente rango de edad hasta tanto el niño falle en por lo menos TRES ítems consecutivos, en este punto se suspende.

- Si el niño falla en el primer ítem administrado, deberán observarse los ítems anteriores en su orden inverso, hasta tanto el niño apruebe por lo menos TRES ítems consecutivos.
- Los criterios anteriores de iniciación y suspensión deben aplicarse para todas y cada una de las áreas de la Escala. El cumplimiento de este requisito es de fundamental importancia para poder analizar el desempeño del niño en comparación con su grupo de referencia.

#### **5.14.7. Calificación y registro de los datos**

La calificación de la prueba es sumamente sencilla, si trata fundamentalmente de registrar para cada uno de los ítems si el repertorio en cuestión ha sido observado o no. Para evitar confusión en el momento de registrar la información y facilitar los análisis posteriores, se recomienda usar el siguiente sistema de códigos.

- Si el repertorio en cuestión ha sido efectivamente observado, o la madre reporta su ocurrencia en los ítems que pueden ser calificados con esta información, codifique 1 en el espacio en blanco correspondiente, exactamente frente al ítem evaluado.
- Si el repertorio no se observa, o la madre reporta que el niño no presenta la conducta correspondiente, codifique 0.

Este procedimiento deberá seguirse para todos y cada uno de los ítems, ningún ítem de los evaluados podrá quedar en blanco, ya que esto impedirá el adecuado seguimiento del niño con relación a las evaluaciones posteriores. Recuerde que el código correspondiente a la calificación debe registrarse en el espacio en blanco frente al ítem en cuestión, asegúrese que corresponde a la línea de la consulta que está realizando.

- Para obtener la calificación global para cada área, contabilice el número de ítems aprobados (calificados con 1), sume el número de ítems anteriores al primer ítem aprobado y obtenga así el PUNTAJE para cada área (Motricidad gruesa, Motriz-fino adaptativa, Audición y Lenguaje, personal Social). Coloque este dato en las casillas correspondientes de la primera hoja del formulario. NO SE DEBE CONTABILIZAR EL ITEM 0, ES UN ITEM DE BASE PARA LOS NIÑOS MENORES DE UN MES.
- Para obtener el PUNTAJE TOTAL en la Escala simplemente sume todos los puntajes parciales obtenidos en cada una de las áreas. Igualmente coloque este dato en las casillas correspondientes.

CAPÍTULO III  
CAPÍTULO III  
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO  
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

## 6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 6.11. Tipo de investigación

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos, la presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin de modificar las mismas, como lo afirma chuquimia “La particularidad de las investigaciones de carácter experimental, es que estas se realizan a través de la manipulación de variables, se tiene variables de estudio manipulables por el investigador, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas” (Chuquimia, 2005: 41)

### 3.9. Diseño metodológico de la investigación

Para ello se trabajó con diseño que propone en la metodología de la investigación **Roberto Sampieri** en los diseños pre experimentales de pre-prueba y post-prueba con un solo grupo.

Este diseño se diagrama así:

G O1 x O2

A un grupo se le aplica una prueba inicial previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento.

Por tanto, para la presente investigación se utiliza la investigación aplicada que se centra en la aplicación práctica de sus conocimientos y doctrinas. El cual empleará el tipo de investigación experimental con diseños pre experimental que consiste en un diseño pre- test- post test de un solo grupo.

### 3.10. Población

Una población es el agregado total de casos que cumplen con una serie de criterios predeterminados y que, al mismo tiempo son accesibles al investigador como acervo para el estudio.

Según Seltiz “La población es el estudio de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Sampieri, 2006: 238)

Los sujetos de la presente investigación son niños y niñas del Centro Infantil “9 de abril”, los mismos que asisten a la institución durante toda la jornada (8 horas), de lunes a viernes, recibiendo en ella una formación y alimentación apropiada acorde a la edad y horarios establecidos por el Gobierno Autónomo Municipal de La Paz.

La población total que asiste del Centro Infantil oscila entre los 27 niños y niñas, desde los 6 meses a 5 años de edad, mismos que van divididas en tres salas: sala semillita (lactantes), capullito (pre-infantes) - creciendo (infantes) y girasol (pre-escolar).

La composición de los niños dentro del Centro Infantil se ve reflejada en el siguiente cuadro:

**Cuadro N° 2 Población de la Investigación**

N° de niños(as) inscritos por sala	DISTRIBUCIÓN DE GRUPOS		
	Semillita (lactantes)	Capullito (pre- infantes) - creciendo (infantes)	Girasol (pre-escolar)
	06 meses – 2 años	2 años – 4 años	4 años – 5 años
TOTAL	7	10	10

Fuente: Elaboración propia. 2014.

La investigación se llevó a cabo en el año 2014 entre junio y diciembre. Se trabajó con esta investigación por la comprensión y colaboración que manifestó la responsable del Centro Infantil.

### **3.11. Muestra**

El término muestreo se refiere al proceso de selección de una parte de la población para que represente al conjunto. Por consiguiente, la muestra constituye un subconjunto de las unidades que componen la población.

En la terminología del muestreo, las unidades que constituyen las muestras y poblaciones se conocen como elementos.

El elemento es, por tanto, la unidad básica acerca de la cual se recaba información. En la investigación en ciencias de la educación, los elementos suelen ser los seres humanos.

#### **3.11.1. Tipo de muestra**

Muestreo probabilístico: aleatorio estratificado en la cual la población se divide en dos o más estratos o subgrupos. Segmento.

La estratificación se puede basarse en una amplia variedad de atributos, como edad, género. La variable elegida debe permitir que se formen estratos internamente homogéneos en cuanto a los atributos de los que se busca información.

Para desarrollar la presente investigación se tomó una muestra ya conformada, vale decir, la sala girasol – PRE-ESCOLAR conformado por 10 niños inscritos, entre ellos 3 niños y 7 niñas de 4 a 5 años de edad, mismos que asisten de lunes a viernes, desarrollando los contenidos pedagógicos planificados, durante la mañana y por la tarde desarrollando las sesiones de juegos tradicionales como

estrategia didáctica para el fortalecimiento de la Orientación Espacial implementados por el investigador, durante 1 hora todos los días, sin descuidar las actividades diarias.

### **3.11.2. Características de la muestra**

#### **3.11.2.1. Característica Cultural**

Las madres y los padres de familia pertenecen a sectores populares, de raíz aymara muy arraigadas con costumbres ancestrales. Pero que ideológicamente pretenden mejorar su estatus y calidad de vida. Las madres y padres de familia practican costumbres de los pueblos indígenas originarios, demostrados en cada actividad, de acuerdo a lo programado.

Los niños y niñas de la Sala Girasol son niños de raíces aymaras que participan y llevan a cabo las costumbres de sus padres en las diferentes actividades, sin embargo se observa que ya no hablan el idioma aymara o de origen.

#### **3.4.2.2. Característica social**

Un buen porcentaje de las familias, la constituyen parejas jóvenes y muchos de ellas atraviesan por situaciones de separación o divorcio. Vale decir, que muchos niños y niñas crecen en familias monoparentales, en la cual la madre es la imagen principal de la familia para sus hijos e hijas y en algunos casos se ostentan familias extensas (tíos/as, primos/as, abuelos/as, cuñados/as, etc.) en la que se presentan también ciertas relaciones de familia poco positivas dentro de la convivencia familiar.

Además se caracteriza por que en su mayoría las mujeres son de edad muy joven que oscilan entre los 20 a 26 años de edad y en proceso de alejamiento de sus parejas o son madres solteras que trabajan durante el día para sacar adelante a su

familia; razón por la cual no pueden realizar estimulación temprana que a esta edad se requiere.

#### **3.4.2.3. Característica económica**

Se puede constatar que los padres y madres de Familia que asisten al Centro Infantil de la zona Alto Chijini, presentan una situación económica inestable, motivo por el cual papá y mamá deben salir a trabajar para poder satisfacer las necesidades básicas de su familia.

La mayoría de los padres y madres de familia se dedican al trabajo informal que consiste en ser comerciante en las calles, chofer, zapatero u otros, para aportar económicamente a su hogar.

#### **3.12. Ambiente**

Con relación al contexto, las características importantes de los niños y las niñas son las siguientes:

El Centro Infantil “9 de abril” cuenta con 27 niños y niñas inscritos, menores a 5 años de edad, de los mismos 10 niños y niñas se encuentran en la 1ra sección de educación inicial, en familia comunitaria escolarizada, a quienes va dirigida la presente investigación, que pretende establecer en ellos una formación en cuanto a las nociones básicas de lecto - escritura, mismas que les servirán como base de su formación primaria en el área de Lenguaje y Matemáticas.

La infraestructura interna de este Centro infantil es acorde a las necesidades de los educandos, cuenta con 3 aulas, 1 cocina, 1 depósito, baños individuales para educadoras e infantes. Sin embargo no cuentan con espacios de esparcimiento para llevar a cabo el trabajo al aire libre o ambiente abierto que sirve para afianzar la motricidad gruesa y desarrollar actividades físicas. El mobiliario no es suficiente para

el trabajo, no cuenta con recursos didácticos, existe lo necesario y no existe biblioteca.

### **3.13. Instrumentos de la investigación**

#### **3.13.1. Escala abreviada de desarrollo psicosocial de Nelson Ortiz.**

Este instrumento de trabajo se tomó en cuenta en todo el proceso de fortalecimiento de la orientación espacial y en la aplicación del pre y post test. (Ver anexo 2)

#### **3.5.2. Lista de cotejo**

Se aplicó de manera personal a todos los niños y niñas, tanto al inicio de la investigación, como a la finalización de la misma. El mismo que está diseñado para evaluar el fortalecimiento de la orientación espacial, con los siguientes indicadores: (Ver anexo 3)

- Reconoce la posición dentro – fuera
- Reconoce los tamaños grande – pequeño
- Reconoce los conceptos alto – bajo
- Reconoce las posiciones adelante - atrás
- Reconoce la posición arriba - abajo
- Reconoce la distancia cerca - lejos
- Distingue derecha - izquierda
- Reconoce el orden primero – último

#### **3.13.2. Observación participante**

Es una técnica de observación utilizada donde el investigador comparte con los investigados su experiencia y vida cotidiana para conocer directamente toda la

información que poseen los sujetos de estudio sobre su propia realidad, o sea conocer la vida cotidiana de un grupo desde el interior del mismo.

Es importante siendo que constituye en una metodología donde el investigador se involucra de manera directa con el grupo investigado.

Donde el investigador forma parte del mismo, y forma un papel importante en la investigación. (Ver anexo 4)

### **3.14. Hipótesis de la investigación**

Considerando que la hipótesis es el eslabón necesario entre la teoría y la investigación, que lleva a comprobar nuevos hechos, es necesario el planteamiento de la misma.

Según Tamayo y Tamayo. “Es el enunciado de una relación entre dos o más variables sujetas a una prueba empírica. Proposición enunciada para responder tentativamente a un problema”

Tomando en cuenta las definiciones anteriores se plantea la siguiente hipótesis que guiará la presente investigación.

*“La utilización de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica fortalece la capacidad de Orientación Espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que presentan dificultades de aprendizaje en el Centro Infantil 9 de abril”*

### 3.15. Operacionalización de variables

CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	DEFINICIÓN OPERATIVA	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	<p>Es una estrategia innovadora que permite a los niños apropiarse de los nuevos conocimientos, internalizarlos utilizando el movimiento corporal.</p> <p>Son conocimientos que son transmitidos de generación en generación a través de la experiencia puestos en la práctica.</p>	Movimiento corporal	<p>Es un procedimiento donde se basa en el desarrollo de diferentes actividades con la utilización de los cinco sentidos, el cuerpo con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros sin el uso de la tecnología</p>	<p>Entiende y comprende órdenes sencillas de las nociones básicas.</p> <p>Realiza ejercicios de motricidad en los juegos.</p>	Fichas de observación y lista de cotejos.
<b>ORIENTACIÓN ESPACIAL</b>	Aptitud para mantener constante la localización en el espacio de nuestro cuerpo en función de los objetos, así como para posicionar a éstos en función de	Actividades Físicas	Conjunto de juegos lúdicos realizadas por un grupo para conseguir sus objetivos definidos.	<p>Fortalecimiento a las áreas de:</p> <p>Motricidad gruesa.</p> <p>Motricidad fina.</p>	

	nuestra posición	Localización del cuerpo en el espacio	Es el reconocimiento de la interrelación entre cuerpo y espacio estático o en movimiento expresados en términos orales.	Audición y lenguaje.  Personal y social.  Reconocimiento de posiciones.  Reconocimiento de tamaños.  Reconocimiento de altura.  Reconocimiento de distancia.  Reconocimiento de lateralidad.  Reconocimiento de orden.	Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial.          Lista de cotejo de
--	------------------	---------------------------------------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia, 2014

### **3.9. Fases de trabajo**

**3.9.1. Fase de inicio**, se refiere a la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial, de Nelson Ortiz, en el Pre-test y la aplicación de la lista de cotejo, para obtener referencias del grado de conocimientos que estos niños tenían de la orientación espacial y por ende integral de niños/as.

**3.9.2. Fase de desarrollo**, Se refiere a la aplicación de los juegos tradicionales de manera didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial. En la cual se siguió el proceso con una ficha de observación. (Ver anexo 1)

**3.9.3. Fase de conclusión**, se refiere a la aplicación de la Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz en el Post-test y la aplicación de la lista de cotejo para obtener referencias del grado de conocimientos que alcanzaron estos niños y niñas de la orientación espacial y por ende de su formación integral.

## **10. PLAN DE TABULACIÓN**

Es una parte del proceso técnico en análisis estadístico de los datos. Lundberg nos menciona que se podría idear inicialmente una tabla o cuadro en que se pueden colocar los datos. En esta tabla se podrán escribir o vaciar ordenadamente los datos obtenidos. Para ello se utilizará la tabulación de datos con una representación gráfica.

## **11. PLAN DE ANÁLISIS**

Para ello se trabajará la parte cualitativa y cuantitativa. Cualitativa cuando nosotros compararemos el pre test con el post test. Y la parte cuantitativa en la tabulación de datos del Pre test y Post Test. El análisis permitirá la reducción y sintetización de los datos; se considera entonces la distribución de los mismos, se

analiza una vez más la dependencia e interdependencia de las variables consideradas inicialmente.

CAPÍTULO IV  
**CAPÍTULO IV**  
**FORMA DE PLANIFICACIÓN GENERAL**  
**EL TRABAJO DE INTERVENCIÓN**

## **PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN BASE A LOS JUEGOS TRADICIONALES**

### **I. Fase de pre test**

Se solicitó en una reunión de padres de familia la autorización para la aplicación del Pre Test con el Instrumento de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz a los niños y niñas de la Sala Girasol, así como la lista de cotejo previo, conocimiento de la responsable del Centro Infantil, siendo que estos ya presentaban dificultades al momento de desarrollar las actividades con su educadora.

Se procedió a desarrollar la Orientación Espacial a través de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica durante 42 sesiones.

También se utilizó el instrumento de observación que se registró a través de una lista de cotejo que contempla las nociones básicas que requieren desarrollar los niños y niñas de 4 a 5 años.

### **II. Fase de desarrollo de la aplicación de los juegos tradicionales**

Esta etapa comprendió 42 sesiones, distribuidos por semanas, como se describen a continuación:

**PROGRAMA GENERAL**

**(PRIMERA SEMANA)**

<b>OBJETIVO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Consolidar la motricidad gruesa a través de movimientos corporales utilizando todo el cuerpo.	<p><b><u>AVIONCITO</u></b></p> <p>Los niños y niñas realizan movimientos corporales, primero mediante la marcha.</p> <p>Realizan saltos en ambos pies.</p> <p>Realizan saltos en pata coja de manera intercalada, en tiempos establecidos.</p> <p>Realizan saltos (con ambos pies y una sola) dentro y fuera de un cuadrado representado en el piso.</p> <p>Lanzan y pasan una pelota dentro del aro (ulaula)</p>	<p>- Masquin</p> <p>Pelota</p> <p>Ulaula</p>	<p><b>PRIME- RA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Logra mantener y controlar el ritmo corpóreo.</p> <p>Obtiene el control de su equilibrio físico.</p> <p>Comprende los conceptos dentro, fuera.</p>
Fortalecer la motricidad gruesa, equilibrio, coordinación dinámica general y la orientación	<p><b><u>AVIONCITO</u></b></p> <p>Comprenden sobre la importancia del respeto de las reglas de juego.</p> <p>Practican el Lanzamiento de</p>	<p>- Tapa</p> <p>-Juego del avioncito</p> <p>(Elaborado</p>	<p><b>SEGUN DA SESIÓN</b></p> <p>60</p>	<p>Acepta e incorpora las reglas de juego.</p> <p>Logran el lanzamiento con la</p>

espacial de <b>dentro-fuera</b>	una tapa dentro de los cuadrantes del juego del avioncito.  Juegan el “avioncito” incluyendo y respetando de las reglas de juego, además de interiorizar los conceptos dentro-fuera.	por el investigador )	minutos	extensión de brazos.  Controla el equilibrio Corporal
Consolidar los conceptos de posición <b>Dentro-fuera</b>	<b><u>AVIONCITO</u></b> Realizan actividades motrices de calentamiento.  Desarrolla el juego del avioncito respetando sus reglas.	-El juego del avioncito	<b>TERCER A SESIÓN</b>  60 minutos	Participa de actividades motrices de calentamiento.  Nombra las partes de su cuerpo en movimiento.  Desarrolla el juego del avioncito comprendiendo los conceptos de posición dentro-fuera.

**(SEGUNDA SEMANA)**

Fortalecer el área motora, el reconocimiento	<b><u>CARRERA DE SACOS</u></b> Nombran las partes de su cuerpo, por secciones.  Sitúan las extremidades	-Bolsas o costales	<b>CUARTA SESIÓN</b>	Tiene una imagen interiorizada de las partes del cuerpo
--	--	--------------------	----------------------	---

del esquema corporal y consolidar los conceptos <b>dentro–fuera, alto-bajo</b>	inferiores dentro del saco. Recorren el espacio saltando (pequeños y grandes saltos) <b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b> Practican el “Tijcho” (sin las canicas) que generalmente se realiza con lo dedo índice desplazándose desde la yema del pulgar hasta llegar al extremo del dedo.		60 minutos	Realiza movimientos gruesos y finos (el “tijcho”)
Consolidar los conceptos <b>dentro–fuera, alto-bajo grande–pequeño</b>	<b><u>CARRERA DE SACOS</u></b> Se introducen dentro de los sacos y recorren espacios determinados saltando. (saltos altos y bajos) <b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b> Practican su motricidad fina intercalando manos. Practican el “tijcho” de las canicas grandes sobre las pequeñas.	-Bolsas o costales  -Bolitas de cristal grandes y pequeñas	<b>QUINTA SESIÓN</b>  60 minutos	Reconocen la posición dentro-fuera. Comprenden los conceptos alto-bajo  Fortalecen su área motriz  Identifican los tamaños grande -pequeño
consolidar los conceptos <b>dentro–fuera,</b>	<b><u>CARRERA DE SACOS</u></b> Practican saltos altos (estando dentro de los sacos	-Bolsas o costales	<b>SEXTA SESIÓN</b>	Fortalecen su área motriz.



<p>Consolidar los conceptos <b>dentro–fuera, alto-bajo y grande–pequeño</b></p>	<p><b><u>CARRERA DE SACOS</u></b></p> <p>Practican saltos altos (estando dentro de los sacos )</p> <p>Practican saltos bajos(estando dentro de los sacos )</p> <p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Desarrollan su motricidad fina en la práctica del “tijcho” de las canicas pequeñas sobre las grandes.</p>	<p>-Bolsas o costales</p> <p>-Bolitas de cristal grandes y pequeñas</p>	<p><b>OCTAVA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Fortalecen su área motriz.</p> <p>Reconocen la posición dentro-fuera.</p> <p>Comprenden los conceptos alto-bajo.</p> <p>Identifican los tamaños grande –pequeño.</p>
---	---	---	---	---

**(TERCERA SEMANA)**

<p>Consolidar la orientación espacial respecto a : posición <b>dentro–fuera, altura alto-bajo y de tamaño grande–pequeño</b> que son conceptos básicos de aprendizaje de la lectoescritura:</p>	<p><b><u>CARRERA DE SACOS</u></b></p> <p>Entran en praxis total, en busca del dominio corporal mediante el juego.</p> <p>Implementan de los conceptos dentro-fuera, alto-bajo, mientras desarrollan o practicas el juego.</p> <p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Todos los días eligen a un compañero diferente, como</p>	<p>-Bolsas o costales</p> <p>-Bolitas de cristal</p>	<p>De la <b>NOVENA SESIÓN</b> hasta la <b>DÉCIMA TERCER A SESIÓN</b></p>	<p>Fortalecen su área motriz.</p> <p>Consolidar los conceptos básicos de aprendizaje, mediante el juego:</p> <p>Reconocen la posición dentro-fuera.</p>
---	---	--	--	---

	<p>contrincante.</p> <p>El investigador les proporciona cierta cantidad de canicas a cada uno de ellos de manera equitativa.</p> <p>Los niños/as adquieren o consolidan los tamaños grande-pequeños por medio del juego.</p>	grandes y pequeñas	60 minutos por día.	<p>Comprenden los conceptos alto-bajo</p> <p>Identifican los tamaños grande - pequeño</p>
--	--	--------------------	---------------------	---

**(CUARTA SEMANA)**

<p>Lograr que los niños y niñas fortalezcan los conceptos <b>alto-bajo, delante-detrás</b> y posean una agilidad en el desplazamiento físico.</p>	<p><b><u>CUERDA (SOGA)</u></b></p> <p>Se continua reforzando los conceptos alto-bajo, pero con la práctica de otro juego “la sogá”.</p> <p>Realizan saltos usando los dos pies juntos (alto-bajo)</p> <p>Realizan saltos intercalando los pies. (alto-bajo)</p>	-Cuerda	<p><b>DÉCIMA CUARTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Realizan saltos predeterminados.</p> <p>Comprenden los conceptos alto-bajo.</p> <p>Se desplazan ágilmente en el espacio, tomando como punto de referencia al compañero elegido.</p>
	<p><b><u>HUEVO COLLO</u></b></p> <p>Se elige a un compañero, que será el punto de referencia de todo movimiento.</p> <p>Los demás niños se acomodan a distintas</p>			<p>Comprenden los conceptos delante-</p>

	posiciones, según las indicaciones del investigador, (delante-detrás) considerando el punto de referencia elegido.			detrás
Fortalecer el desarrollo sensorio-motor y estructuración espacial a través de juegos	<p><b><u>CUERDA (SOGA)</u></b></p> <p>Cada niño practica la ejecución de saltos de manera individual utilizando una cuerda.</p> <p>Realiza saltos combinados y con los pies juntos</p> <p><b><u>HUEVO COLLO</u></b></p> <p>Realizan un círculo tomados de la mano y con la mirada hacia el centro.</p> <p>Cambien de posición, vale decir, el mismo círculo con la mirada fuera del círculo, en reiteradas ocasiones.</p> <p>Se sientan en el piso, vista al centro y realizan recorridos por la izquierda y derecha de los mismos de acuerdo a la guía de la investigadora, siempre por detrás de la ronda.</p>	-cuerda	<p><b>DÉCIMA QUINTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Practica saltos con los pies juntos.</p> <p>Practica saltos con los pies separados,</p> <p>Comprende las posiciones dentro-fuera,</p> <p>Comprende y distingue izquierda – derecha.</p> <p>Comprende las posiciones delante-detrás.</p>



	<p>otros niños para realizar la misma tarea.</p> <p><b><u>HUEVO COLLO</u></b></p> <p>Juegan el huevo collo, desplazándose todos por la derecha, siempre por detrás del círculo de juego.</p>			<p>cuerpo</p> <p>Identifica las posiciones delante-detrás.</p>
<p>Estimular la orientación espacial <b>alto-bajo, dentro-fuera, delante-detrás izquierda</b> por medio de ejercicios motrices</p>	<p><b><u>CUERDA (SOGA)</u></b></p> <p>Juegan con la sogá de manera grupal, rotando en tiempos específicos.</p> <p>Se cuestionan los saltos (altos o bajos) sugiriendo la más apropiada para el buen desarrollo de las mismas.</p> <p><b><u>HUEVO COLLO</u></b></p> <p>Desarrollan el juego desplazándose todos por la izquierda, esto siguiendo las indicaciones del guía, siempre por detrás del círculo de juego.</p>	<p>-cuerda</p> <p>-Pañuele-ta</p>	<p><b>DÉCIMA OCTAVA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Reconocen los conceptos alto-bajo</p> <p>Comprenden las posiciones dentro-fuera.</p> <p>Se desplazan todos por el lado izquierdo de su cuerpo.</p> <p>Identifica las posiciones delante-detrás.</p>

**(QUINTA SEMANA)**

Consolidar la orientación espacial <b>alto-bajo, dentro-fuera, delante-tras, izquierda-derecha</b> por medio del juego	<p><b><u>CUERDA (SOGA)</u></b></p> <p>Se practica a diario (siguiendo la planificación programada de las sesiones) en vista del perfeccionamiento del juego y la adquisición de los conceptos alto-bajo, tanto de manera grupal como individual.</p>	-cuerda	Desde la	Reconocen los conceptos alto-bajo
	<p><b><u>HUEVO COLLO</u></b></p> <p>Se continúa practicando el juego, alternado los días.</p> <p>Dos días de la semana, deberán girar por el lado derecho de la ronda.</p> <p>Dos días deberán girar por el lado izquierdo de la ronda o círculo, siempre por fuera de la misma.</p> <p>El último día realizarlo de manera combinada.</p>	- Pañueleta	Hasta la	Distinguen izquierda-derecha
			<p><b>DÉCIMA NOVEN A SESIÓN</b></p> <p><b>DUODÉ CIMA TERCER A SESIÓN</b></p> <p>60 minutos por día</p>	<p>Reconocen la posición dentro-fuera</p> <p>Identifica las posiciones delante-detrás.</p>

**(SEXTA SEMANA)**

Fortalecer la orientación espacial de <b>distancia (cerca-</b>	<p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Recordamos cuales son las reglas de este juego</p>	-Bolitas de cristal		Comprenden la ubicación cerca-lejos
--	---	---------------------	--	-------------------------------------

<p>lejos), de orden(primero- último), de posición (delante-detrás ) e izquierda-derecha por medio de ejercicios motrices circuitos</p>	<p>En esta ocasión para considerar el juego desde la perspectiva de distancia (cerca-lejos)</p> <p>Se practica la forma de realizar la “tijcha”, enviando las canicas lo más lejos posible, luego lo contrario.</p> <p><b><u>PASARA, PASARA MI BARQUITO</u></b></p> <p>Se forma una fila, reconociendo en ella quien esta primero y quien último.</p> <p>Se desplaza por diferentes lugares de la sala, siguiendo unos circuitos (botellas plásticas y sillas).</p> <p>Realizando el mencionado recorrido por diversas direcciones (izquierda-derecha) para luego acomodarse detrás del compañero/a según la opción elegida.</p>	<p>Botellas plásticas, sillas</p>	<p><b>DUODÉ CIMA CUARTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Comprenden los conceptos primero-último</p> <p>Comprenden los conceptos izquierda-derecha</p> <p>Identifica las posiciones delante-detrás.</p>
<p>Fortalecer la orientación espacial de distancia (cerca-lejos), de orden(primero-</p>	<p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Se realiza competencias para ver quién manda más lejos y quien cerca.</p>	<p>-Bolitas de cristal</p>	<p><b>DUODÉ</b></p>	<p>Reconocen las distancias cerca-lejos,</p> <p>Reconocen el orden</p>

<p>último), izquierda- derecha, posición (delante, detrás) por medio del juego</p>	<p><b><u>PASARA, PASARA MI BARQUITO</u></b></p> <p>Reciben una explicación acerca de cómo se ejecuta el juego.</p> <p>Se elige a un niño o niña para formar el arco junto al investigador, donde los demás deberán pasar por dentro.</p> <p>El resto de los niños forman una fila para poder entrar por la izquierda (en el arco humano) y salir por la derecha para luego acomodarse detrás de uno de los compañeros, según la opción dada a elegir.</p>		<p><b>CIMA QUINTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>de primero-último</p> <p>Fortalecen su distinción de izquierda-derecha</p> <p>Reconocen los conceptos delante-detrás.</p>
<p>Fortalecer la orientación espacial de distancia (cerca-lejos), de orden(primero-último), de posición (delante-detrás ) e izquierda-derecha por medio del juego</p>	<p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Se juega las canicas, viéndolo desde una perspectiva de distancia lejos- cerca</p> <p><b><u>PASARA, PASARA MI BARQUITO</u></b></p> <p>Se elige a otros niños/as para ser el arco.</p> <p>El resto de los niños forman una fila para poder entrar por la derecha (del arco humano) y</p>	<p>-Bolitas de cristal</p>	<p><b>DUODÉ CIMA SEXTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Reconocen las distancias cerca-lejos.</p> <p>Reconocen el orden de primero-último</p> <p>Fortalecen su distinción de izquierda-derecha.</p>

	salir por la izquierda.			Reconocen las posiciones delante-detrás.
Fortalecer la orientación espacial de <b>distancia (cerca-lejos), de orden(primer-último), izquierda-derecha, de posición (delante-detrás),</b> por medio de los juegos propuestos	<p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Se practica el juego a tiempo en que también se distinguen las distancias ceca-lejos.</p> <p><b><u>PASARA, PASARA MI BARQUITO</u></b></p> <p>Se designa el armado del arco humano, a otros niños que no participaron del mismo.</p> <p>Se combinan, la dirección de los recorridos. Así como los nombres previamente acordados por las personas del arco (sea de frutas o colores)</p>	Bolitas de cristal	<p><b>DUODÉ CIMA CUARTA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Reconocen y practican los conceptos de distancia cerca-lejos</p> <p>Reconocen el orden de primero-último</p> <p>Fortalecen su distinción de izquierda-derecha.</p> <p>Identifican las posiciones delante-detrás.</p>

**(SÉPTIMA SEMANA)**

Fortalecer la orientación espacial de <b>distancia (cerca-lejos), de orden(primer-</b>	<p><b><u>CHUTIS O CANICAS</u></b></p> <p>Se continúa practicando el juego. Tomando conciencia de las conceptos básicos de orientación cerca o lejos.</p>	Bolitas de cristal	<p><b>DUODÉ CIMA OCTAVA SESIÓN</b></p>	<p>Reconocen y practican los conceptos de distancia cerca-lejos</p>
--	--	--------------------	--	---

<p>último), de posición (delante-detrás) e izquierda-derecha, , por medio de los juegos propuestos</p>	<p><b>PASARA, PASARA MI BARQUITO</b></p> <p>Se continúa practicando con la finalidad de dominar el juego</p> <p>Al mismo tiempo en que también se llega a consolidar los conceptos: primer-último, izquierda-derecha, delante-detrás.</p>		<p>Hasta la <b>TRIGÉSIMA SEGUNDA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p> <p>Por día</p>	<p>Reconocen el orden de primero-último</p> <p>Fortalecen su distinción de izquierda-derecha.</p> <p>Identifican las posiciones delante-detrás.</p>
--	---	--	--	---

**(OCTAVA SEMANA)**

<p>Fortalecer el desarrollo motriz, memoria y orientación espacial por medio de los juegos propuestos</p>	<p><b>YOYO</b></p> <p>Realizan ejercicios físicos, con distintas partes del cuerpo, realizando movimientos de arriba-abajo</p> <p><b>AVIONCITO</b></p> <p>Acuden a la memoria, para recordar las reglas de juego del juego mencionado.</p> <p>Desarrollan el juego del avioncito, mientras se corrigen ellos mismos, en caso de haber</p>	<p>-El juego del avioncito</p>	<p><b>TRIGÉSIMA TERCERA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Realiza ejercicios reconociendo las posiciones de arriba-abajo</p> <p>Recuerdan y practican las posiciones de dentro-fuera</p>
---	---	--------------------------------	--	---



		avioncito		juego.
Fortalecer las posiciones <b>arriba-abajo, dentro-fuera</b> por medio del juego	<p><b><u>YOYO</u></b></p> <p>Desarrollan la orientación espacial de posición (arriba-abajo).</p> <p>Impulsan los movimientos del juego.</p> <p><b><u>AVIONCITO</u></b></p> <p>Se desenvuelven libremente en el juego, respetando las reglas de jugo del mismo.</p>	<p>-Yoyo</p> <p>-El juego del avioncito</p>	<p><b>TRIGÉSIMA SEXTA y TRIGÉSIMA SÉPTIMA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Comprende y practica los conceptos de arriba-abajo</p> <p>Fortalece sus conocimientos respecto a las posiciones dentro-fuera</p>

**(NOVENA SEMANA)**

Consolidar los conceptos básicos de orientación espacial <b>arriba-abajo, dentro-fuera, alto-bajo</b>	<p><b><u>YOYO</u></b></p> <p>Continúan jugando y trabajando los conceptos de posición (arriba-abajo)</p> <p><b><u>CARRERA DE SACOS</u></b></p> <p>Practican el juego demostrando mayor seguridad en cada uno de sus movimientos.</p>	<p>-Yoyo</p> <p>-Sacos</p>	<p><b>TRIGÉSIMA OCTAVA SESIÓN</b></p> <p>60 minutos</p>	<p>Consolidan los conceptos de orientación espacial arriba-abajo.</p> <p>Consolidan con conceptos dentro-fuera, alto-bajo.</p>
Consolidar los conceptos	<p><b><u>YOYO</u></b></p> <p>Practican el juego del yoyo con</p>	-Yoyo	<p><b>TRIGÉSIMA</b></p>	<p>Consolidan los conceptos arriba-</p>

<p>básicos de orientación espacial <b>arriba-abajo,</b> <b>alto-bajo</b></p>	<p>la finalidad de perfeccionar el juego y dominar los conceptos arriba-abajo. <b><u>CUERDA</u></b> Saltan la cuerda con mayor seguridad, jugando tanto de manera individual como grupal.</p>	<p>-Cuerda</p>	<p><b>NOVEN A SESIÓN</b>  60 minutos</p>	<p>abajo  Consolidan los conceptos alto-bajo</p>
<p>Consolidar los conceptos básicos de orientación espacial <b>arriba-abajo,</b> <b>dentro-fuera,</b> <b>delante-detrás,</b> <b>izquierda-derecha</b></p>	<p><b><u>YOYO</u></b> Practican el juego del yoyo con la finalidad de perfeccionar y consolidar los conceptos arriba-abajo. <b><u>HUEVO COLLO</u></b> Los niños y niñas desarrollan el juego demostrando mayor entusiasmo y al momento de la práctica del mismo.</p>	<p>-Yoyo      -Pañueleta</p>	<p><b>CUA-DRAGÉ SIMA SESIÓN</b>  60 minutos</p>	<p>Consolidan los conceptos arriba-abajo  Consolidan los conceptos dentro-fuera, delante-detrás, izquierda-derecha.</p>
<p>Consolidar los conceptos básicos de orientación espacial <b>dentro-fuera,</b> <b>alto-bajo</b></p>	<p><b><u>CARRERA DE SACOS</u></b> Desarrollan el juego demostrando entusiasmo y seguridad al momento desplazarse por toda la sala, conscientes de la posición que ocupan. <b><u>CUERDA</u></b></p>	<p>-Sacos</p>	<p><b>CUA-DRAGÉ SIMA PRIME RA SESIÓN</b>  60 minutos</p>	<p>Consolidan con los conceptos dentro-fuera</p>

	Desarrollan el juego con mayor seguridad al momento de los saltos realizados de manera individual (cada niño con su cuerda) y grupal (donde todos los niños/as juegan con una sola cuerda).	-Cuerda		Consolidan con conceptos alto-bajo
Consolidar los conceptos básicos de orientación espacial <b>arriba-abajo, primero-último, delante-detrás</b> e <b>izquierda-derecha</b>	<p><b><u>YOYO</u></b></p> <p>Continúan jugando el juego del yoyo con la finalidad de perfeccionar y consolidar los conceptos arriba-abajo.</p> <p><b><u>PASARA, PASARA MI BARQUITO</u></b></p> <p>Desarrollan el juego con seguridad, tranquilidad y entusiasmo.</p> <p>Comprenden y realizan movimientos poniendo en práctica los conceptos consolidados</p>	-Yoyo	<b>CUA-DRAGÉ SIMA SEGUNDA SESIÓN</b>  60 minutos	<p>Consolidan los conceptos arriba-abajo</p> <p>Reafirman sus conocimientos respecto al orden de primero-último</p> <p>Reafirman la distinción de izquierda-derecha.</p> <p>Reafirman las posiciones delante-detrás.</p>

### **III. Fase de post test**

Luego de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial, en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que presentaban dificultades en el desarrollo de las nociones básicas. Se procedió a la aplicación del post diagnóstico de la lista de cotejo, y el post test con la Escala Abreviada de Desarrollo Psicosocial de Nelson Ortiz P., logrando demostrar su aplicabilidad y vigencia en nuestro contexto boliviano.

CAPÍTULO V  
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

**CAPÍTULO V**  
**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

## ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL

### 1. MOTRICIDAD GRUESA

Se les solicitó a los niños y niñas que realicen diferentes ejercicios motores de acuerdo a indicadores y parámetros establecidos en la escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz.

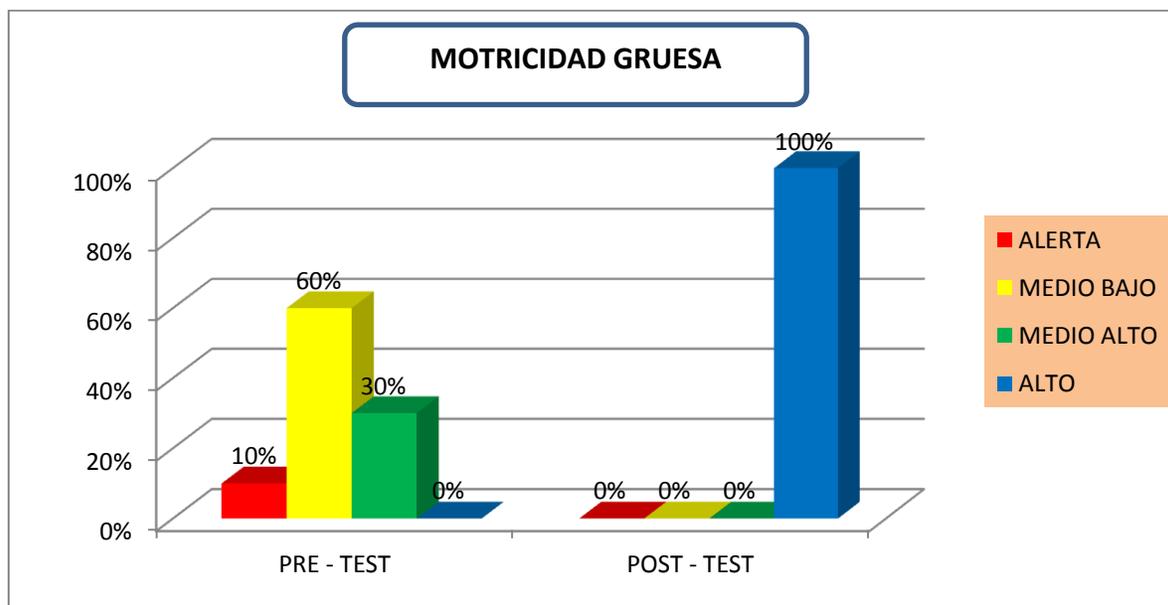
**CUADRO N° 3**

#### Motricidad Gruesa

INDICADORES	ALERTA	MEDIO BAJO	MEDIO ALTO	ALTO
PRE TEST	10%	60%	30%	0%
POST TEST	0%	0%	0%	100%

Fuente: elaboración propia, 2015

**GRÁFICO N°1**



Fuente: Elaboración propia, 2015

Se puede observar que en el cuadro N° 3 y el gráfico N° 1 en el Pre Test, que de un 100% de la población de niños y niñas que presentan dificultades en la motricidad gruesa, un 60% se encuentra en un nivel medio bajo que se calificada como “regular” lo cual es alarmante, un 30% medio alto, un 10 % en estado de alerta y un 0% en el nivel alto, debido a que muchos de ellos no recibieron estimulación temprana en la familia por lo mismo no podían desarrollar ejercicios sencillos para su edad como hacer revotar y agarrar la pelota, saltar con los pies juntos por encima de la soga de 20 cm de altura, jugar a la tunkuña, abrir y cerrar las manos alternando, saltar la soga y saltar tres o más pasos en un solo pie. Sin embargo se puede observar en el Post Test de la intervención psicopedagógica correspondiente a 42 sesiones, utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica, se logró que el 100% de los niños y niñas que presentaban dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa encontrándose todos en el nivel alto, calificados como “excelente”, demostrando que en la actualidad pueden desarrollar ejercicios motores acordes a su edad lo cual incidirá que los mismos tengan un aprestamiento optimo antes de entrar a la lecto escritura.

## 2. MOTRICIDAD FINA

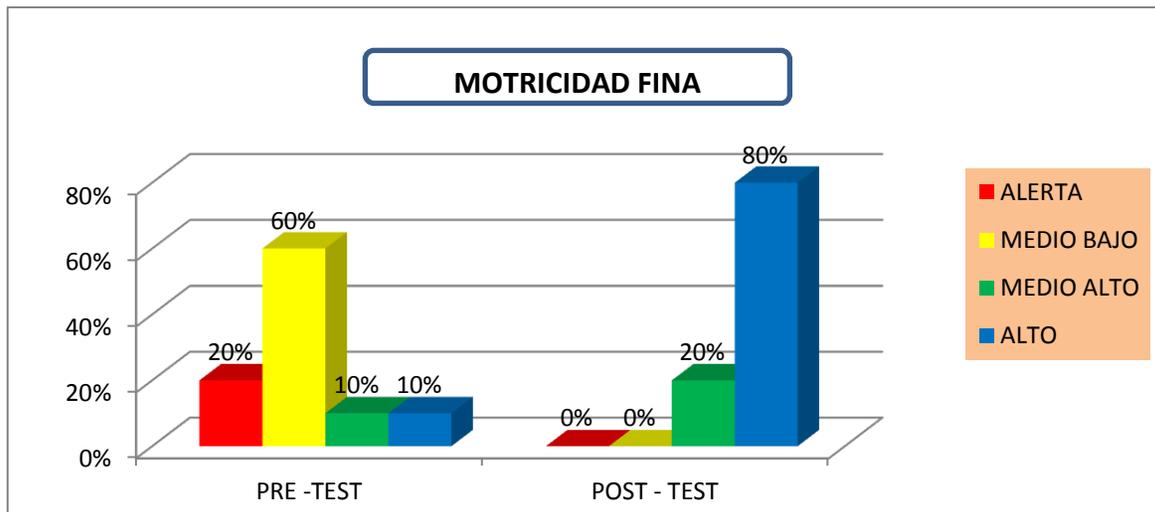
**CUADRO N° 4**

### **Motricidad Fina**

<b>INDICADORES</b>	<b>ALERTA</b>	<b>MEDIO BAJO</b>	<b>MEDIO ALTO</b>	<b>ALTO</b>
<b>PRE TEST</b>	20%	60%	10%	10%
<b>POST TEST</b>	0%	0%	20%	80%

Fuente: elaboración propia, 2015

**GRÁFICO N°2**



Fuente: Elaboración propia, 2015

Se puede observar en el cuadro N° 4, gráfico N° 2 correspondiente al Pre Test que de un 100% de la población que presentan al inicio dificultades en la motricidad fina, un 60% de niños y niñas presentaban un nivel medio bajo a lo que se la califica como “regular” lo cual es una situación alarmante, un 20% en estado de alerta, un 10 % medio alto y 10% en el nivel alto, lo cual se debía a que muchos de ellos no recibían estimulación para realizar ejercicios finos acorde a su edad como copiar cuadrado y círculo, dibujar figura humana 2, dibujar escalera, agrupar por color, forma y tamaño, dibujar una casa, escribir letras y/o números y hacer figuras con papel. Sin embargo se puede observar en el Post Test, después de la intervención psicopedagógica de 42 sesiones utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logró que los niños y niñas que presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad fina lograran superar esta dificultad, encontrándose un 20 % en el nivel medio alto y un 80% en el nivel alto, demostrando que en la actualidad pueden desarrollar ejercicios finos acordes a su edad y contar con los prerrequisitos esenciales antes de la lectoescritura.

## 7. AUDICIÓN Y LENGUAJE

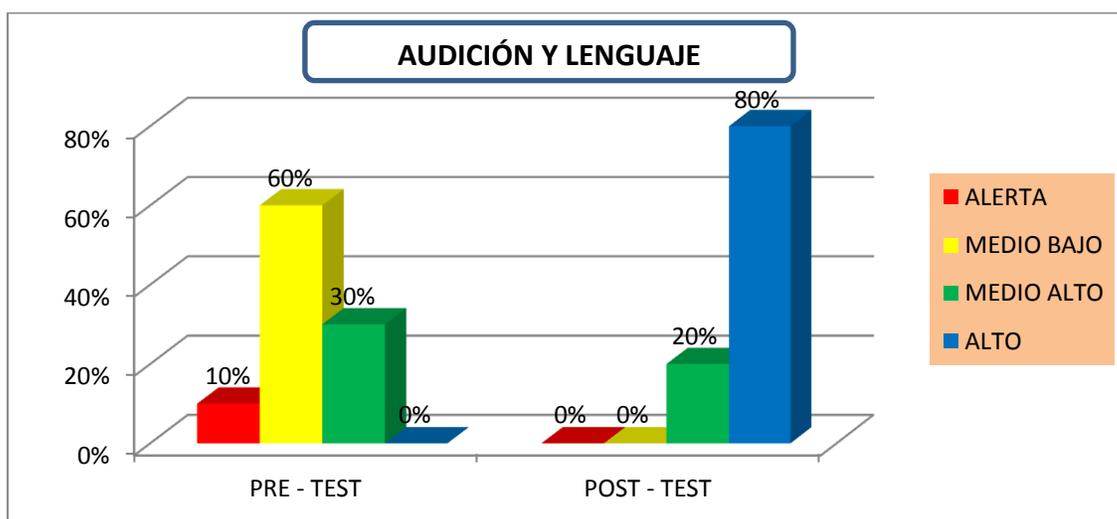
CUADRO Nº 5

### Audición y Lenguaje

INDICADORES	ALERTA	MEDIO BAJO	MEDIO ALTO	ALTO
PRE TEST	10%	60%	30%	0%
POST TEST	0%	0%	20%	80%

Fuente: elaboración propia, 2015

GRÁFICO Nº 3



Fuente: Elaboración propia, 2015

Se puede observar en el cuadro Nº 5, gráfico Nº 3 correspondiente al Pre Test, que de un 100% de la población que presentan al, inicio, dificultades en el Área de Audición y Lenguaje, un 60% de niños y niñas presentaban un nivel medio bajo a lo que se califica como “regular” lo cual es una situación alarmante, un 30% medio alto, un 10 % en alerta y un 0% en el nivel alto, debido a que estos niños y niñas no recibían estimulación temprana en esta área, no pudiendo desarrollar ejercicios de

audición y lenguaje acorde a su edad como contar dedos de la mano o cubos, distinguir adelante, atrás, arriba y abajo, conocer derecha e izquierda, conocer los días de la semana, conocer ayer, hoy y mañana, contar hacia atrás desde el diez. Sin embargo se puede observar en el Post Test después de la intervención psicopedagógica utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logró que los niños y niñas superen esta dificultad, encontrándose un 20 % en los niveles medio alto y un 80% en el nivel alto, calificados como “excelente”, demostrando que se encuentran preparados y pueden responder, preguntar y realizar ejercicios; además de resaltar que esta estrategia está acorde a su realidad y al modelo educativo actual.

## 8. PERSONAL Y SOCIAL

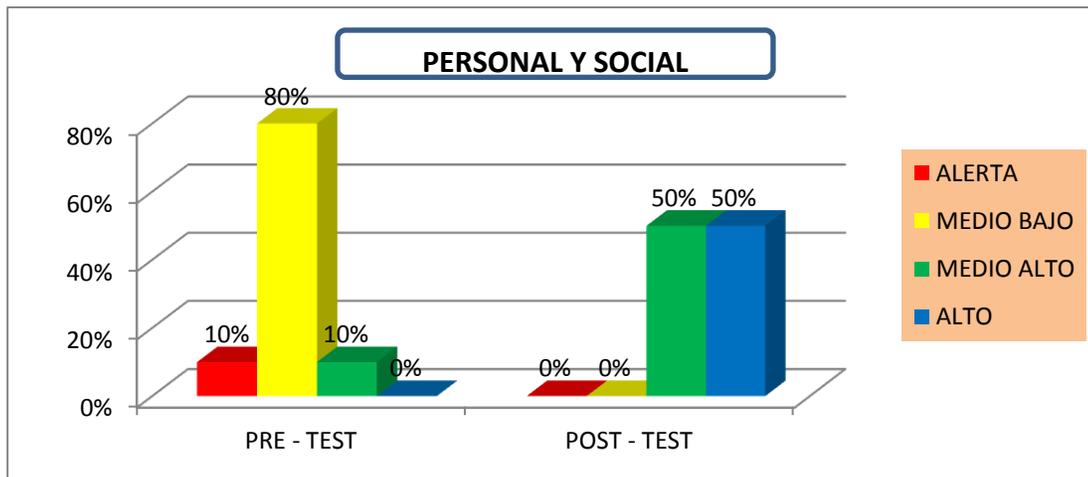
**CUADRO Nº 6**

**Personal y Social**

<b>INDICADORES</b>	<b>ALERTA</b>	<b>MEDIO BAJO</b>	<b>MEDIO ALTO</b>	<b>ALTO</b>
<b>PRE TEST</b>	10%	80%	10%	0%
<b>POST TEST</b>	0%	0%	50%	50%

Fuente: elaboración propia, 2015

**GRÁFICO Nº 4**



Fuente: Elaboración propia, 2015

Se puede observar en el cuadro Nº 6, gráfico Nº 4 correspondiente al Pre Test que de un 100% de la población que presentan al inicio, dificultades en el Área personal y Social, un 80% de niños y niñas se encuentran en un nivel medio bajo a lo que se la califica como “regular” lo cual es una situación realmente alarmante, un 10% en estado de alerta, otro 10 % medio alto y un 0% en el nivel alto, debido a que estos niños y niñas durante la evaluación no podían realizar actividades como: vestirse y desvestirse solos, no respondían a cuántos años tiene, la zona donde vive, no logra identificar el lugar que ocupa en su familia, no conoce fechas especiales, no relaciona el tiempo con actividades diarias. Sin embargo se puede observar en el Post Test después de haber realizado la intervención psicopedagógica utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logró que los niños y niñas que presentaban dificultades en el desarrollo del área de personal y social superen esta dificultad encontrándose un 50% en el nivel medio alto y el otro 50% en el nivel alto, demostrando que en la actualidad ya pueden responder algunas preguntas y realizar actividades acordes a su edad; además de mejorar su adaptación social en su entorno por su capacidad de desenvolvimiento y cuidado a su cuerpo..

**CUADRO N° 7**

**TABLA GENERAL POR POBLACIÓN  
ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO PSICOSOCIAL**

Áreas de evaluación	PRE - TEST				POST - TEST			
	Parámetros normativos de evaluación				Parámetros normativos de evaluación			
	Alerta	Medio Bajo	Medio Alto	Alto	Alerta	Medio Bajo	Medio alto	Alto
<b>Motricidad gruesa</b>	1	6	3	0	0	0	0	10
<b>Motricidad fina</b>	2	6	1	1	0	0	2	8
<b>Audición y Lenguaje</b>	1	6	3	0	0	0	2	8
<b>Personal y social</b>	1	8	1	0	0	0	5	5

Fuente: Elaboración propia, 2015.

En la tabla general por población se puede observar en el Pre Test que de 10 niños y niñas que presentaban al inicio, dificultades en la orientación espacial, 6 a 8 se encontraban en un NIVEL MEDIO BAJO, en las cuatro áreas que esta evalúa (motricidad gruesa, Motricidad fina, audición - lenguaje y personal - social), sin embargo se puede observar que en el Post Test después de la intervención psicopedagógica utilizando los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logró que en su mayoría los niños y niñas que presentaban dificultades superen esta dificultad encontrándose en un NIVEL ALTO, demostrando que es factible la aplicación de estos juegos lúdicos para superar las dificultades en estas áreas; además resaltar que también están acordes al nuevo modelo educativo que se viene implementando en nuestro Estado Plurinacional de Bolivia que rescata nuestras costumbres y tradiciones.

**CUADRO N° 8****TABLA GENERAL POR POBLACIÓN****LISTA DE COTEJO****(ORIENTACIÓN ESPACIAL)**

Nº	INDICADORES	TOTALES			
		PRE-DIAGNÓSTICO		POST-DIAGNÓSTICO	
		SI	NO	SI	NO
1	Reconoce la posición dentro – fuera	5	5	10	-
2	Reconoce los tamaños grande -pequeño	8	2	10	-
3	Reconoce los conceptos alto - bajo	3	7	10	-
4	Reconoce las posiciones delante – detrás	5	5	10	-
5	Reconoce las posiciones arriba – abajo	5	5	10	-
6	Reconoce las distancia lejos - cerca	4	6	10	-
7	Distingue derecha - izquierda	-	10	5	5
8	Comprende el orden primero - último	4	6	10	-

Fuente: Elaboración propia, 2015.

En la tabla general por población, en relación a la lista de cotejo que diagnostica la orientación espacial, se puede observar, en el Pre diagnóstico, que de un total de 10 niños y niñas que presentaban al inicio, dificultades en la orientación espacial, 5 SI reconocían la posición dentro – fuera, adelante – detrás, arriba - abajo, y 5 NO reconocían estas posiciones, 8 niños y niñas SI reconocían los tamaños grande – pequeño y 2 NO, 3 SI reconocían los conceptos alto –bajo y 7 NO, 4 SI reconocían las distancias lejos – cerca, comprendían el orden primero – ultimo y 6 NO, 0 niños y niñas distinguían derecha – izquierda y 10 NO, sin embargo, se puede observar que en el post-test, después de la intervención psicopedagógica utilizando los juegos

tradicionales como estrategia didáctica se logró que un 100%, es decir, 10 niños y niñas SI lograron reconocer las posiciones dentro – fuera, delante – detrás, arriba, abajo, distinguir tamaños grande – pequeño, comprender conceptos alto – bajo, distancia cerca – lejos, comprender el orden de primero- último y 0 niños y niñas NO logró comprender estos conceptos; y 5 niños y niñas SI lograron reconocer su derecha – izquierda y 5 NO la lograron, demostrando que es factible la aplicación de los juegos tradicionales para superar dificultades en relación a los conceptos básicos de orientación espacial .

CAPÍTULO VI  
CAPÍTULO VI  
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES  
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## CONCLUSIONES

Tomando en cuenta los objetivos propuestos y luego de haber efectuado la implementación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la sala Girasol perteneciente al Centro Infantil 09 de Abril del segundo semestre la gestión 2014, se arribó a las siguientes conclusiones:

- Con la implementación de las 42 sesiones de Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños y niñas de 4 a 5 años del nivel inicial, del Centro Infantil 09 de abril de la ciudad de La Paz que presentaban dificultades de aprendizaje.
- Se consiguió implementar y desarrollar juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo de la orientación espacial y por ende integral de niños y niñas; así como el desarrollo en las áreas de motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguajes como personal y social, dotándoles de habilidades que son prerrequisitos para el inicio de la lecto escritura.
- Se consolidó conocimientos previos con su entorno en los niños y niñas haciendo que se familiaricen y comprendan conceptos relacionados con la espacialidad y nociones básicas de orientación espacial acorde a su edad; además de internalizarlos por practicarlos con el uso de todo su cuerpo y en el espacio.
- Se fortaleció sus niveles de atención y memoria a fin de que los niños y niñas puedan comprender, retener e interpretar los símbolos auditivos y visuales

que serán involucrados en la lectura y escritura. Y que son elementos de comunicación que les servirán como herramienta de una buena adaptación social.

- Es de gran importancia el método empleado por parte de los educadores a favor de los niños, siendo que este determina el éxito o fracaso del desarrollo de sus habilidades tanto en el área de la motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje como personal y social, En particular en la sala Girasol se empleó los indicadores de la escala abreviada que promueven aprendizajes significativos a través de la utilización de los juegos tradicionales.
- Los juegos tradicionales como estrategia didáctica dio buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril; puesto que aquellos niños y niñas que inicialmente presentaban resultados alarmantes por falta de estimulación, correspondientes a su edad, lograron superar sus dificultades de orientación espacial e integral, después de la intervención psicopedagógica, lo cual llenó nuestras expectativas.
- La estrategia que se propuso fue un método significativo debido a que los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial partió de los conocimientos previos de los niños y niñas para fortalecer aquellas habilidades y conocimientos que estaban ambiguos el cual dio buenos resultados durante todo el proceso de intervención.

## **RECOMENDACIONES**

### **MINISTERIO DE EDUCACION**

- Se debe organizar cursos talleres de formación para que las profesoras del nivel inicial conozcan la escala abreviada de desarrollo psicosocial y que puedan introducir en la planificación curricular de aula “Los juegos tradicionales como Estrategia Didáctica” para el desarrollo de la motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje como personal y social, lo que ocasionaría que los niños y niñas no presenten, en un futuro próximo, dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura.
- Es importante que exista un gabinete de psicopedagogía en cada escuela, distrito porque los niños y niñas que presentan dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura, necesitan de un compromiso desinteresado para ayudarlos a superar sus dificultades con paciencia, tolerancia y responsabilidad identificando con asertividad su dificultad para aplicar métodos didácticos acordes a su edad mental y física.

### **MAESTRAS Y EDUCADORAS**

- Las maestras del nivel inicial realicen su planificación anual tomando en cuenta los juegos tradicionales que pueden desarrollar en el desarrollo de sus temas en todas las áreas que se involucra; convirtiéndolos como medio educativo para fortalecer el desarrollo de la formación integral de niños y niñas.

- Las y los educadores de los centros infantiles tenemos que tratar de interactuar con empatía con las madres y padres de familia para lograr que estos se involucren en el proceso de aprendizaje y logren reforzar el aprendizaje previo obtenido en sus casas; además de comprometerse en apoyar sus actividades que realicen con entusiasmo. También entre ambos deben crear un clima de confianza sin exclusión ni discriminación de ninguna naturaleza.
- Para finalizar podemos recomendar a los profesores del nivel Inicial considerar las particularidades y ritmo de aprendizaje de cada niño y niña para poder lograr entender, comprender y colaborar. Los juegos lúdicos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial dio buenos resultados en los niños y niñas del Centro Infantil 09 de abril, el mismo que puede ser implementado en cualquier escuela.

## **PADRES Y MADRES DE FAMILIA**

- Principalmente nosotros recomendamos que los padres y madres de familia durante los primeros años de vida de los niños y niñas le hagan realizar ejercicios y actividades sencillas con independencia además de tener una comunicación asertiva que facilitará que su desarrollo sea natural e integral logrando de esta manera una Estimulación Temprana y Oportuna lo cual en futuro no se convierte en dificultades de aprendizaje o en los casos que no se solucionan de manera oportuna en problemas de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **AGUIRRE**, Ticona Janet; **Problemas de aprendizaje y dificultades escolares**; 2004.
- **BUTRÓN** Iriarte, Richard; **Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad**, Editorial oasis; La Paz- Bolivia; 2007.
- **CASTAÑER**, Marta; **CAMERINO**, Oleguer; **La educación física en la enseñanza primaria**; 4ª edición; Barcelona. INDE publicaciones; 2001.
- **CHUQUIMIA** Chuquimia, Ryder Carlos; **Diseño del Proyecto y Desarrollo de la Actividad Investigativa Científica**, 2º Edición, La Paz – Bolivia, 2005.
- **DELFINO**, Jorge Raúl; **TEJERINA**, Jesús; **Psicomotricidad II: el niño deficiente mental y psicomotor**; Tercera edición; Editorial Losada S.A.; Buenos Aires-Argentina; 1977.
- **ARCE** Loreda, Ketty; **Psicomotricidad y educación infantil, Modulo I: Introducción a la psicomotricidad**; Edición FUNDACIÓN CIDES La Paz – Bolivia; 2011.
- **GUTIERREZ** Catacora, Elías y estudiantes de la Carrera Ciencias de la Educación, UPEA; **El juego en tres generaciones: Investigación psico-social-educativa**; La Paz –Bolivia; 2010.
- **GUTIERREZ**, Feliciano; **Diccionario Pedagógico**; La Paz- Bolivia; 2010
- **HERNÁNDEZ** Sampieri, Roberto; **FERNÁNDEZ**, Carlos; **BAPTISTA**, Pilar; **Metodología de la investigación**; Cuarta edición; Mc-Graw-Hill Interamericana Editores; México; 2006.
- **INSTITUTO BOLIVIANO DE LEXICOGRAFIA Y OTROS ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS (IBELEL)**; **Juegos infantiles tradicionales de Bolivia**; La Paz – Bolivia; 2002.
- **LE BOULCH**, J.; **La educación psicomotriz en la escuela primaria**, Barcelona. Paidos; 1984.
- **LE BOULCH**, Jean; **La educación psicomotriz en la escuela primaria**; Editorial paidos; México; 2000.
- **MUJINA**, V; **Psicología de la edad preescolar**: Madrid; 1975.

- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN**, estado plurinacional de Bolivia, **programas de estudio, educación inicial en familia comunitaria**, La Paz – Bolivia, 2011.
- **PAPALIA**, Diane E.; **WENDKOS**, Sally; **DUSKIN**, Ruth; **Desarrollo Humano**, Novena Edición; Editorial Mc-Graw- Hill Interamericana; México; 2005.
- **PERS**, Henry; Fundación Educación para el desarrollo – FAUTAPO: Programa de Formación Técnica Laboral para Jóvenes Bachilleres; **Guía de Metodologías Participativas y Juego Educativo**; Bolivia: 2009.
- **RADA Blanco**, Silvia Eugenia; **Lectura de dedos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lecto-escritura**, Tesis de grado; La Paz – Bolivia; 2008.
- **TASSET**, Jean Marie; **Teoría y Práctica de la Psicomotricidad**; Editorial Paidós; Barcelona-Buenos Aires – México; 1996.
- **WOOLFOLK**, Anita E.; **Psicología educativa**, sexta edición; México; traducido por José Julián Díaz Díaz, 1996.

## WEB

- **AGUADO**, Raquel; y otros **“Motricidad básica y juegos motores”** extraído de: <http://www.jorgegarciagomez.org/documentos/percepcionespacial.pdf>
- **LÓPEZ Chamorro**, Irene; Autodidacta ©2010: **El juego en la educación infantil y primaria**, **Revista de la Educación en Extremadura**; extraído de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- **MEDRANO Ureña**, Rocío; **“espacialidad”**; extraído de: <https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2009/05/gta03-espacialidad-documento-word.pdf>
- **MORENO Palos**, Cristóbal; **“Tipos de juegos, taxonomía del juego y clasificación”**; 2013. Extraído de: <http://www.apuntes.com/educacion-fisica/tipos-de-juegos-taxonomia-del-juego-y-clasificacion-segun-cristobal-moreno-palos>

- **SANDOVAL** Magalhaes, Richard William; **LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO**, 2011. Extraído de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2010\\_n26/a08.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf)

# ANEXOS

**ANEXO Nº 1**

**DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

**“AVIONCITO”**

**(POSICIÓN DENTRO – FUERA)**



“CHUTIS”

(TAMAÑOS GRANDE -PEQUEÑO

DISTANCIA LEJOS - CERCA)



**“HUEVO COLLO”**

**(POSICIONES DELANTE – DETRÁS, DENTRO – FUERA  
DERECHA - IZQUIERDA)**



**“PASARA-PASARA MI BARQUITO”**

**(POSICIONES DELANTE – DETRÁS, DENTRO – FUERA**

**DERECHA - IZQUIERDA)**



**“CARRERA DE BOLSAS”**

**(POSICIÓN DENTRO – FUERA**

**CONCEPTOS ALTO – BAJO)**



## “LA CUERDA”

(CONCEPTOS ALTO – BAJO)



**“EL YOYO”**

**(POSICIONES ARRIBA – ABAJO)**





## ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD)

M E D I D A S	I T E M	A MOTRICIDAD GRUESA			B MOTRICIDAD FINA				
		PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE		
<1	0	Patalea				Sigue moviendo horizontal y vertical del objeto			
1	1	Levanta la cabeza boca abajo				Abre y mira sus manos			
A	2	Levanta la cabeza y pecho boca abajo				Sostiene un objeto en la mano			
3	3	Sostiene la cabeza al levantarlo de los brazos				Se lleva un objeto a la boca			
4	4	Sostiene la cabeza sentado				Agarra objetos voluntariamente			
A	5	Se voltea de un lado a otro				Sostiene un objeto en cada mano			
6	6	Intenta sentarse solo				Pasa un objeto de una mano a otra			
7	7	Se sostiene sentado con ayuda				Agarra varios objetos a la vez			
A	8	Se arrastra en posición boca abajo				Agarra un objeto con los dedos			
9	9	Se sienta sin ayuda				Agarra un cubo con el pulgar e índice			
10	10	Gatea				Mete y saca objetos de la caja			
A	11	Se agarra y se sostiene de pie				Agarra un tercer objeto sin soltar otros			
12	12	Se para sin ayuda				Busca objetos escondidos			
13	13	Da pasitos solo				Hace torre de tres cubos			
A	14	Camina solito				Pasa hojas de un libro			
18	15	Corre				Espera como sale la pelotita			
19	16	Patea la pelota				Tapa bien una caja			
A	17	Tira la pelota con las manos				Hace garabatos circulares			
24	18	Salta con los pies				Hace torre de cinco o más cubos			
25	19	Se para de puntas				Ensarta seis o más cuentas			
A	20	Se levanta sin usar las manos				Copia línea horizontal			
36	21	Camina hacia atrás				Separa objetos grandes y pequeños			
37	22	Camina en punta de pie				Dibuja figura rudimentaria I			
A	23	Se para en un solo pie				Corta papel con las tijeras			
48	24	Lanza y agarra la pelota				Copia cuadrado y círculo			
49	25	Camina en línea recta				Dibuja figura humana II			
A	26	Salta tres o más pasos en un solo pie				Agrupar por color y forma			
60	27	Hace rebotar y agarra la pelota				Dibuja escalera			
61	28	Salta con los pies juntos una soga a 25 cms				Agrupar por color, forma y tamaño			
A	29	Corre saltando combinando los pies				Hace gradas de 10 cubos			
72	30	Salta desde 50cms de altura				Dibuja una casa			
73	31	Juega T'hunkuña demuestra				Escribe letras y/o números			
A	32	Hace construcciones sencillas				Modela una persona			
84	33	Salta combinando los pies (caballitos)				Copia figura con líneas curvas			
85	34	Abre y cierra las manos alternando				Colorea figura			
A	35	Marcha sin perder el ritmo				Hace figura con papel			
96	36	Salta la soga				Recorta curvas y círculos			

## ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD)

M E D I D A D S	I T E M	C AUDICIÓN Y LENGUAJE			D PERSONAL Y SOCIAL				
		PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE	PUNTAJE		
<1	0	Se sobresalta con un ruido				Sigue con la mirada los movimientos de la cara			
1	1	Busca el sonido con la mirada				Reconoce a su madre			
A	2	Pronuncia dos sonidos diferentes				Sonríe al acariciarlo			
3	3	Balucea con las personas				Se voltea cuando se le habla			
4	4	Pronuncia cuatro o más sonidos diferentes				Agarra las manos del examinador			
A	5	Ríe a carcajadas				Acepta y agarra el juguete			
6	6	Reacciona cuando se le llama				Pone atención a la conversación			
7	7	Pronuncia tres o más sílabas				Ayuda a sostener la taza para tomar			
A	8	Hace sonar la sonaja				Reacciona ante sus imagen en el espejo			
9	9	Pronuncia una palabra clara				Imita los aplausos			
10	10	Niega con la cabeza				Entrega un objeto al examinador			
A	11	Llama a la madre o acompañante				Pide un juguete u objeto			
12	12	Entiende una orden sencilla				Toma en taza solo			
13	13	Reconoce tres objetos				Señala una prenda de vestir			
A	14	Combina dos palabras				Señala dos partes del cuerpo			
18	15	Reconoce seis objetos				Avisa para ir al baño			
19	16	Nombra cinco objetos				Señala cinco partes del cuerpo			
A	17	Usa frase de tres palabras				Trata de contar experiencias			
24	18	Pronuncia más de 20 palabras claras				Controla en el día su orina			
25	19	Dice su nombre completo				Diferencia hombre – mujer			
A	20	Conoce: alto-bajo, grande-pequeño				Dice nombre de su Papá y Mamá			
36	21	Usa oraciones completas				Se lava solo las manos y la cara			
37	22	Conoce para que sirven cinco objetos				Puede desvestirse solo			
A	23	Repite tres números				Comparte juego con otros niños			
48	24	Describe bien el dibujo				Tiene amigo especial			
49	25	Cuenta dedos de las manos o cubos				Puede vestirse y desvestirse solo			
A	26	Distingue: adelante-atrás, arriba-abajo				Sabe cuántos años tiene			
60	27	Nombra 4-5 colores				Organiza juegos			
61	28	Expresa sus opiniones				Hace mandados			
A	29	Conoce izquierda y derecha				Conoce nombre de la calle, barrio o comunidad en que vive			
72	30	Conoce días de la semana				Habla de su familia			
73	31	Identifica letras iguales				Sabe qué lugar ocupa en su familia			
A	32	Dice frases con entonación				Participa en actividades			
84	33	Conoce: ayer, hoy, mañana				Conoce fechas especiales			
85	34	Cuenta hacia atrás desde 10				Relaciona el tiempo con actividades diarias			
A	96	Pone órdenes en secuencia				Indica recorrido, nombra por lo menos tres lugares que pasa			

**ANEXO N° 3**

**LISTA DE COTEJO**

**(ORIENTACIÓN ESPACIAL)**

Fecha:.....

Lugar:.....

Sala:..... Grupo etario:.....

N°	INDICADORES	NOMBRE DE NIÑOS/AS										TOTAL	
		Dilan	Jessica	Alanis	Cuauhtémoc	Rosaicela	Guadalupe	Ana Patricia	Ana Belén	Aylin	José	SI	NO
1	Reconoce la posición dentro – fuera												
2	Reconoce los tamaños grande -pequeño												
3	Reconoce los conceptos alto - bajo												
4	Reconoce las posiciones adelante – atrás												
5	Reconoce las posiciones arriba – abajo												
6	Reconoce las distancia lejos - cerca												
7	Distingue derecha - izquierda												
8	Comprende el orden primero - último												

-----  
Fuente: Elaboración propia

**ANEXO Nº 4**

**FICHA DE REGISTRO  
(JUEGOS TRADICIONALES)**

Lugar:.....Sala:.....Grupo etario.....

Observadora:.....Nº de niños:.....F.....M.....

Mes:.....fecha(s):.....

Hora:.....

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	ACTIVIDAD O NOMBRE DEL JUEGO	Nº DE SESIONES										OBSERVACIONES	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Dilan													
2	Jessica													
3	Alanis													
4	Cuauhtémoc													
5	Rosaicela													
6	Guadalupe													
7	Ana Patricia													
8	Ana Belén													
9	Aylin													
10	José													

CRITERIOS	
O	Óptimo
S	Satisfactorio
N. A.	Necesita Apoyo

-----  
Fuente: Elaboración propia