



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**TALLER PSICOPEDAGÓGICO BASADO EN JUEGOS PARA  
MEJORAR EL DESARROLLO DEL APRESTAMIENTO  
GRAFOMOTOR EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL 324 – PUNO 2016**

**PRESENTADO POR LA BACHILLER:**

**VERONICA LOPEZ ANCCO**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:**

**EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2016**

## **DEDICATORIA**

A los seres que más amo mi bebe Aimar moisés y mi querido esposo Samuel, mis padres Vicente López y Maruja Ancco por la bondad con la que me han conducido y por su apoyo moral.

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todos los Docentes de la facultad de Educación y Humanidad carrera profesional Educación Inicial de la Universidad Alas Peruanas por la enseñanza que se me brindan en nuestra formación profesional.

A Dios por permitirme llegar a esta Universidad tan prestigiosa.

## RESUMEN

El presente trabajo de Investigación tiene como propósito demostrar la eficacia de los talleres psicopedagógicos como estrategia para el desarrollo grafo motor de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno mediante sus aprendizajes significativos, que potenciará su desarrollo motriz para su posterior iniciación a la escritura.

La población estuvo constituida por 78 niños tomándose como muestra en las edades de 4 y 5 años. Para la variable independiente se aplicó el taller psicopedagógico de juegos al grupo experimental mediante las sesiones de aprendizaje, en el que empleó las técnicas de recolección de datos como la ficha de observación, siendo el instrumento la lista de cotejo, estos datos fueron procesados considerando la te de student, con un 0,05 de significancia a un nivel de 1,65.

Llegamos a la conclusión general: el resultado de la Te Calculada es de 3,389, para probar nuestra hipótesis asumimos el valor de la te tabulada de un margen típico 0,05, que es igual a una Te Tabular de 1,65. Que es inferior a la Te Calculada, es decir, el taller psicopedagógico basado en juegos, mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324- Puno.

Palabras claves: Taller, psicopedagógico, Juegos, desarrollo, grafomotor.

## **ABSTRACT**

The present research aims to demonstrate the effectiveness of educational psychology workshops as a strategy for development graph engine children of Initial Educational Institution 324 Puno through their meaningful learning, which will enhance their motor development for later introduction to writing.

The population consisted of 78 children taken as shown in the ages of 4 and 5 years. For the independent variable psicopedagógico games workshop the experimental group was applied by the learning sessions, in which he used the techniques of data collection and the observation sheet, being the instrument the checklist, these data were processed considering you of student, with 0.05 of significance level of 1.65.

We arrived at the general conclusion: the result is 3,389 Calculated you to test our hypothesis we assume the value of a typical Tabulated you margin 0.05, which is equal to 1.65 Tabular you. That is less than Te Calculated, ie, the workshop based on educational psychology games, improving development engine graph aprestamiento children 4 years of Initial Educational Institution 324- Puno.

Keywords: Workshop, educational psychology, Games, development, graphomotor.

## **INDICE**

HOJA DE RESPETO	
CARATULA	
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INDICE.....	vi
INTRODUCCION.....	viii

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

<b>1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....</b>	<b>01</b>
<b>1.2. Delimitación de la Investigación .....</b>	<b>03</b>
<b>1.3. Problemas de investigación .....</b>	<b>04</b>
1.3.1 Problema General .....	04
1.3.2 Problema Específico .....	04
<b>1.4. Objetivos de la Investigación. ....</b>	<b>04</b>
1.4.1 Objetivo General .....	04
1.4.2 Objetivo Específico.....	05
<b>1.5. Hipótesis de la Investigación .....</b>	<b>05</b>
1.5.1 Hipótesis General .....	05
1.5.2 Hipótesis Específica .....	05
1.5.3 Identificación y clasificación de variables e indicadores.....	06
<b>1.6. Metodología de la investigación .....</b>	<b>07</b>
1.6.1 Tipo y nivel de Investigación .....	07
1.6.2 Método y diseño de la Investigación. ....	07
1.6.3 Población y Muestra de la Investigación.....	08
1.6.4 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos .....	08
1.6.5 Justificación, Importancia y Limitaciones de la Investigación...	11

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

<b>2.1 Antecedentes de la Investigación .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Sustento Teórico .....</b>	<b>13</b>
2.2.1 Concepto de y Taller .....	13
2.2.2 Taller de Aprendizaje.....	13
2.2.2.1 Objetivos del Taller .....	14
2.2.2.2 Actitudes a Lograrse a través del Taller .....	15
2.2.2.3 Temporalización del Taller .....	16
2.2.2.4 Criterios de Evaluación del Taller.....	16
2.2.2.5 Procedimientos de evaluación del taller .....	17
2.2.2.6 Metodología del Taller .....	17
2.2.3 La Psicopedagogía.....	18
2.2.3.1 Objetivos de la Psicopedagogía.....	19
2.2.4 Aprestamiento .....	19
2.2.4.1 Fundamentos del Aprestamiento .....	20
2.2.4.2 Aprestamiento y su Importancia.....	21
2.2.4.3 Objetivos del Aprestamiento .....	22
2.2.4.4 Características del Aprestamiento .....	23
2.2.4.5 ¿Por qué es necesario el aprestamiento? .....	23
2.2.4.6 Objetivos del aprestamiento.....	23
2.2.4.7 Factores del aprestamiento.....	24
2.2.5 La grafomotricidad .....	24
2.2.5.1 La grafomotricidad en la educación infantil .....	27
2.2.5.2 ¿A qué edad es conveniente empezar la grafomotricidad?28	
2.2.5.3 Sugerencias de ejercicios y recursos para favorecer la madurez para la grafomotricidad.....	29
2.2.5.4 Técnicas plásticas que se pueden realizar.....	29
2.2.5.5 Características psicológicas y pedagógicas de los niños de 4-5 años de edad .....	30
2.2.5.6 Actividad grafica o grafismo .....	30
2.2.5.7 Motricidad fina .....	31

2.2.5.8 Evolución del grafismo de 0 a 6 años .....	31
2.2.5.9 Pautas de participación dirigida a los padres para estimular desde casa para la preparación de la escritura .....	32
2.2.5.10 Los juegos para el desarrollo de la motricidad .....	33
2.2.5.11 Los juegos de movimientos motriz .....	33
2.2.5.12 Coordinación en el desarrollo motriz .....	34
2.2.5.13 Tipos de coordinación, clasificación .....	34
2.2.6 El juego .....	35
2.2.6.1 El juego como elemento educativo, influye en: .....	35
2.2.6.2 Concepto de juegos más difundidos por los siguientes Autores .....	36
2.2.6.3 Juego y educación .....	36
2.2.6.4 El juego para Piaget .....	37
2.2.6.5 Teorías psicológicas del juego .....	37
2.2.6.6 Teorías sociológicas del juego .....	38
2.2.6.7 El juego social .....	38
2.2.6.8 Concepción pedagógica del juego .....	39
2.2.6.9 Características del juego .....	41
2.2.6.10 Clasificación de los juegos .....	41
2.2.6.11 Supervisión del juego .....	42
2.2.6.12 Principio del juego libre .....	44
<b>2.3 Definición conceptual .....</b>	<b>44</b>

## **CAPITULO III**

### **PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

<b>3.1. Descripción .....</b>	<b>45</b>
3.1.1 Descripción de los resultados en el resultado grafo motor en el en el grupo control y experimental antes del experimento .....	45
3.1.2 Resultados del proceso de investigación según los indicadores de evaluación en el desarrollo grafo motor en el grupo experimental .....	48
3.1.3 Descripción de los resultados en el resultado grafo motor	



en el grupo control y experimental después del experimento .....	68
3.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS .....	70
3.3 DISCUSIÓN .....	70
CONCLUSIONES .....	73
SUGERENCIAS .....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	76
ANEXOS .....	77

- 1 Matriz de consistencia.
- 2 Lista de cotejo.
- 3 Taller de sesiones de aprendizajes.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación demuestra que el uso frecuente de talleres de juego permite mejorar el desarrollo grafo motor en niños de 4 y 5 años de la institución Educativa Inicial 324 Puno 2016 logrando que los estudiantes mejoren sus niveles de aprestamiento grafo motor con y trazos simples para aproximarse a la lectoescritura. Una educación centrada en el aprendizaje requiere la participación activa de los estudiantes. Es por ello que es necesario implementar talleres psicopedagógicos basados en juegos.

Para el desarrollo de aplicación y ejecución del presente trabajo de investigación, el informe está estructurado en tres capítulos, como sigue:

**Capítulo I: Planteamiento del Problema;** se ubica la descripción del problema; se plantea la teoría, exigencia para todos los que tenemos la responsabilidad de diseñar y conducir un determinado proceso educativo. Sobre todo si se trata de enriquecer la experiencia del educando. Delimitación de la investigación, problema de investigación, objetivo de investigación, hipótesis de la investigación, identificación y clasificación de variables; metodología de la investigación; tipo y nivel de investigación, método y diseño de la investigación, población y muestra técnicas e instrumentos para la recolección de datos y justificación importancia y limitaciones de investigación.

**Capítulo II: Marco Teórico;** como primera instancia se presentan algunos antecedentes que guardan relación y orienta el trabajo de investigación; en el sustento teórico, se presentan algunas teorías básicas de los diferentes autores involucrados en el quehacer educativo, principalmente en lo referente al trastorno específico del lenguaje y las habilidades de expresión oral, para su uso teórico, organizativo y práctico que se deben de tener presente en la labor del docente; se considera la definición conceptual.

**Capítulo III: Presentación, análisis e interpretación de resultados;** se considera el cuadros que contiene las variables en estudio con sus respectivas dimensiones, tabla de frecuencia y gráficos estadísticos para realizar la interpretación de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación

y probar la hipótesis que se plantea, para llegar a las conclusiones y recomendaciones. Referencias Bibliográficas; se considera una relación de textos en orden alfabético de los autores en consulta del presente trabajo de investigación sobre las variables en estudio. Los anexos forman parte integrante de la investigación, en lo que se procesa según los resultados o reportes logrados según los objetivos propuestos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA**

En las Instituciones Educativas de nuestro país no se da mayor importancia a las actividades de juego. Como estrategia para mejorar el nivel de aprestamiento aplicado a la educación inicial. El Diseño Curricular Nacional busca dentro sus lineamientos la formación integral de la persona, que desarrollen su creatividad buscando formar personas que contribuyan a nuestra sociedad, niños y niñas que desarrollen su autonomía; en este sentido se podría afirmar que los talleres de juego están lejos de ser una pérdida de tiempo, por el contrario es una estrategia que los educadores no solo en el nivel de educación inicial deberían aplicar, sino todos los docentes de los demás niveles deberían considerar en sus programaciones a nivel nacional. Esta estrategia se viene dejando de lado sin darle la debida importancia, viéndose reflejado esto en el fracaso escolar en el cual estamos inmersos.

En la Región de Puno este déficit también se encuentra latente debido a que en el II ciclo de la Educación Básica Curricular no se pone énfasis a las actividades de juego, supliendo estas actividades por otras netamente académicas sin previo aprestamiento, dificultando el nivel de aprendizaje en los niños de nuestra región; el aprestamiento grafo motor implica un conjunto de actividades organizadas secuencialmente, que van desde lo más simple hasta los más complejo, estas

actividades desarrollan en el niño el pensamiento y el lenguaje, lo sensorio y lo perceptivo, sus operaciones lógicas, la coordinación motriz, la organización espacio temporal, la resolución de problemas, la autodeterminación, la regulación de la conducta y la estabilidad emocional; estos aspectos deberían ser el punto de partida que necesita la educación para lograr un aprendizaje eficaz, porque se tomaría en cuenta el interés y necesidad del niño (desde su punto de vista), es decir desde su centro de interés que le permitirá aprender sin dificultad y con mucho agrado, de otro lado también se debería considerar el punto de vista del educador que en su afán de buscar mejores aprendizajes planea actividades haciendo uso de su experiencia para preparar al niño hacia las demandas y enfrentar los retos que implica la situación de aprendizaje.

Es por ello que se hace necesario partir desde nuestra provincia, porque este problema se percibe en cada una de las aulas notándose dificultades en el desarrollo de su autonomía, estos talleres de juego permitirá desenvolverse a los niños y niñas de manera espontánea, dando lugar a que los pequeños interactúen y experimenten con objetos que les permitirán construir sus aprendizajes de una manera activa. Estas experiencias de juego, resultan educativas promueven en los niños y niñas nuevos aprendizajes a diferencia de otras situaciones que las maestras de nuestra provincia suelen aplicar en forma gráfica, repiten un mecanismo de resolución indicado, planificado y determinado solo por el docente.

El aprestamiento grafo motor implica maduración en varios aspectos y la que deseamos hacer notar es la maduración visual, el cual usará el niño para permitirse ver con claridad objetos tan pequeños como un garabato, grafía, letra o una palabra.

En cuanto a las actividades lúdicas se sugiere, que deben ser impartidas en forma perentoria y ojalá, sean más las Instituciones de nuestra provincia las que realicen este tipo de actividades de juego que pueda impartirse de manera individual o grupal, para desarrollar la enseñanza de los contenidos curriculares dispuestos a nivel nacional. Según Calero M. (2008, p.20) nos dice que “el juego es uno de los

medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, Esta forma de aprendizaje es la forma más creadora que tiene el niño” haciendo la revisión de la Guía Metodológica Integrada de Aprestamiento (2005 p.9) se lee que “Es el conjunto de actividades organizadas que favorecen en el niño su desarrollo integral”, “Es el proceso de adquisición/o modificación del comportamiento de una manera estable a través de la experiencia” y para los autores García F. y Valencia C. (2005 P.30) “Es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto”, y en la página Wikipedia Enciclopedia Libre “Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión”

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Delimitación Espacial**

El presente estudio se delimita respecto a niños de la edad de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 324 de la ciudad de Puno.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

El estudio se realizó en el año 2016, entre los meses de mayo a junio que presentan a niños de cuatro años de edad.

### **1.2.3. Delimitación social**

La Institución educativa Inicial N° 324 - Puno, se encuentra geográficamente ubicado, en la Urbanización Villa de Lago de la ciudad de Puno y actualmente cuenta con las secciones de 3, 4, y 5 años. Estos niños y niñas en su mayoría tienen un bajo nivel en el desarrollo de aprestamiento, debido a la mala aplicación de estrategias de enseñanza - aprendizaje por parte de la docente.

La población estuvo constituida por 78 niños tomándose como muestra en las edades de 4 años.

### **1.2.4. Delimitación conceptual**

Las teorías se centran solo en dos variables la aplicación del taller psicopedagógico de juego influye en el aprestamiento grafo motor.

### **1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿En qué medida el taller psicopedagógico de juego mejora el aprestamiento grafo motor óptimo en niños de la edad de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324 – Puno en el 2016?

#### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cómo es el desarrollo grafo motor en los niños y niñas mediante sus aprendizajes significativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno, antes de aplicar el tratamiento en el grupo control y experimental?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas donde los niños y niñas participen con afectividad, creatividad, dinamismo, espontaneidad, imaginación y alegría, mejorando sus destrezas y habilidades para el movimiento adecuado de trazos?
- ¿Cómo es en los niños y niñas sus grafismos adquiridos en los talleres de juego grafo motor, en fichas de aprestamiento para mejorar sus movimientos óculo manual y maduración visual?
- ¿Cómo es el estímulo de los niños y niñas con movimientos controlados y deliberados que requieran precisión en el aprendizaje de la pinza digital para desarrollar su habilidad en la pre escritura, y la correcta prensión del lápiz?

### **1.4. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Demostrar la eficacia de los talleres psicopedagógicos como estrategia para el desarrollo grafo motor de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 324 de la ciudad de Puno.

#### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el desarrollo grafo motor en los niños y niñas mediante sus aprendizajes significativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno, antes de aplicar el tratamiento en el grupo control y experimental.
- Proponer y aplicar actividades lúdicas donde los niños y niñas participen con afectividad, creatividad, dinamismo, espontaneidad, imaginación y alegría, mejorando sus destrezas y habilidades para el movimiento adecuado de trazos.
- Determinar y plasmar en los niños y niñas sus grafismos adquiridos en los talleres de juego grafo motor, en fichas de aprestamiento para mejorar sus movimientos óculo manual y maduración visual.
- Estimular al niño y niña con movimientos controlados y deliberados que requieran precisión en el aprendizaje de la pinza digital para desarrollar su habilidad en la pre escritura y la correcta prensión del lápiz.

#### **1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

El taller psicopedagógico basado en juegos, mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 324 de la ciudad de Puno 2016

##### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS**

- El desarrollo grafo motor en los niños y niñas mediante sus aprendizajes mejora significativamente en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno, antes de aplicar el tratamiento en el grupo control y experimental.



- Las actividades lúdicas donde los niños y niñas participen con afectividad, creatividad, dinamismo, espontaneidad, imaginación y alegría, mejora sus destrezas y habilidades para el movimiento adecuado de trazos.
- En los niños y niñas sus grafismos adquiridos en los talleres de juego grafo motor, en fichas de aprestamiento, mejora sus movimientos óculo manual y maduración visual.
- En los niños y niñas con movimientos controlados y deliberados que requieran precisión en el aprendizaje de la pinza digital, desarrollan su habilidad en la pre escritura y la correcta prensión del lápiz.

### 1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  TALLER PSICOPEDAGÓGICO DE JUEGOS	ACTIVIDADES LÚDICAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Disfruta de las actividades lúdicas propuestas.</li> <li>– Participa activamente de los juegos ya sea en forma individual o grupal, respetando normas</li> </ul>	Taller de juegos
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  DESARROLLO GRAFOMOTOR	DESARROLLO	<p>COORDINACIÓN Y CONTROL DE MOVIMIENTOS CORPORALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– (Cuerpo, brazos, manos, dedos.)</li> </ul> <p>COORDINACIÓN Y CONTROL DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS DE CARÁCTER FINO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manipulación de las manos y de los dedos de forma lúdica.</li> <li>– Movimiento rotatorio de las manos y la presión de los dedos sobre el material.</li> <li>– Dominio de la mano en el movimiento orientado con dirección</li> </ul>	<p>Escala de calificaciones LOGRO = A EN PROCESO = B EN INICIO = C</p> <p>Lista de cotejo Hojas de aplicación Anecdótico Fichas de observación</p>

	ACTITUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de la pinza digital.</li> </ul> <p>PRODUCCIÓN GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representa en hojas los ejercicios realizados durante los juegos.</li> <li>- Realiza trazos óculos manuales.</li> </ul> <p>EQUILIBRIO EMOCIONAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autocontrol.</li> <li>- Confianza.</li> <li>- Seguridad.</li> </ul>	
--	-------------	--	--

## 1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.6.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo experimental que consiste en desarrollar las propuestas de talleres basadas en juegos para mejorar el aprestamiento grafo motor, aplicando estrategias de juegos para determinar su eficacia.

El **nivel** de investigación que asume el presente estudio es el explicativo que asume la variable independiente frente a la dependiente.

### 1.6.2. MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El **método de investigación**, que presenta la investigación es el cuantitativo respecto al uso de diseños estadísticos que asume; y el Explicativo Causal, debido a la manipulación de la variable independiente. El método de investigación es lógico, deductivo e hipotético, pues pretende ser concluyente y trata de generar leyes, basándose en la comprensión de supuestos. También es deductivo, porque a partir del estudio de un problema general se obtienen conclusiones que explican o relacionan los fenómenos específicos en estudio.

El **diseño de investigación** El presente trabajo se realiza con el diseño cuasi experimental. Este diseño se caracteriza porque se trabaja con dos grupos, donde en uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y en el otro se sigue con las

tareas y actividades rutinarias. A los cuales se les aplicó una prueba de entrada y una prueba de salida (Hernández, Fernández Baptista, 2006 p.187) siendo el diseño el siguiente:

GE. O1 -----X-----O2  
 GC O3 ----- O4

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O1 Y O2 = Prueba de entrada para el grupo

O3 Y O4 = Prueba de salida para el grupo

X = Tratamiento (ejecución de talleres de juegos)

### 1.6.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

La **población** estuvo constituida por los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 324 de la ciudad de Puno, conformada por 78 niños de las edades de 3, 4 y 5 años matriculados regularmente, la cual se encuentra distribuida de la siguiente manera

**CUADRO N° 01**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 324 – PUNO 2016 DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE INVESTIGACIÓN, SEGÚN NÚMERO DE ESTUDIANTES SECCIONES**

<b>AULA</b>	<b>CANTIDAD DE NIÑOS</b>
3 AÑOS	28
4 AÑOS	25
5 AÑOS	25
<b>TOTAL</b>	<b>78</b>

**Fuente:** Registro de matrícula de la I.E.I. N° 324

**Se trabajó con una muestra** de 25 alumnos utilizando el muestreo no probabilístico y criterial, eligiendo como muestra un aula cuya distribución se presenta en el siguiente cuadro:

**CUADRO Nº 02**  
**MUESTRA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 324 – PUNO**

<b>GRUPO</b>	<b>AULA</b>	<b>CANTIDAD DE NIÑOS</b>
CONTROL	5 AÑOS	25
EXPERIMENTAL	4 AÑOS	25
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>

FUENTE: Registro de matrícula de la I.E.I N. 324

#### **1.6.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.**

Para la ejecución del presente proyecto de investigación se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos:

##### **TECNICAS DE OBSERVACION**

Esta técnica consiste en observar una serie de conductas de los niños utilizando como criterio el nivel de logro en inicio, en proceso y logrado para evaluar la variable dependiente: Mejorar el aprestamiento.

También nos permite observar la forma en que se desarrollan las sesiones de taller (variable independiente) para realizar los ajustes pertinentes en forma oportuna.

##### **INSTRUMENTOS:**

##### **FICHAS DE OBSERVACIÓN**

La ficha de observación es un conjunto de criterios de observación que se elabora considerando los objetivos y los indicadores de la variable a investigarse.

La ficha de observación considera los siguientes criterios de evaluación como:

PRACTICA SIEMPRE	= A
PRACTICA RARAS VECES	= B
NO PRACTICA	= C

### **ESTOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN ES CALIFICADA:**

**LA CALIFICACIÓN PRACTICA SIEMPRE (A)** Lograra el niño cuando practique permanentemente los ejercicios propuestos en los talleres basados en juegos las cuales se consideran en el proyecto de investigación para tal efecto el niño no tendrá que dejar de practicarla notoriamente los ejercicios propuestos.

**EN EL CASO DEL CALIFICATIVO PRACTICA RARAS VECES (B)** Al niño se le acepta algunas acciones incorrectas y dejar por desapercibido hechos que sucede en una determinada circunstancia.

**EN EL CASO DEL CALIFICATIVO NO PRÁCTICA (C)** Al niño o niña se le ubicará en esta escala cuando muestre un desinterés total en la práctica de los ejercicios propuestos.

### **LISTA DE COTEJO.**

Es una forma de evaluación diagnóstica que posibilita identificar los pre requisitos o perfil exploratorio del niño, las capacidades logradas por el niño antes del inicio de la acción educativa, posibilita explorar y constatar intereses, necesidades, nivel de madurez; puede detectar problemas específicos de los niños y niñas. Con la lista de cotejo se garantiza una adecuada programación y ejecución de acciones educativas. Su criterio de evaluación será considerándose los calificativos A = logró, B = en proceso, y C= en inicio. Estos resultados serán registrados al momento en que se obtengan, con la utilización de una metodología adecuada en la aplicación.

### **1.6.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Teniendo en consideración las necesidades del niño en el camino de su aprendizaje y formación integral , los maestros debemos descubrir estas necesidades para interactuar de manera oportuna y adecuadamente para satisfacer este tipo de inconvenientes, nuestra realidad educativa en educación inicial nos demuestra que se debe interactuar con los niños y niñas a fin de plantearle juegos a través de situaciones significativas que los conduzca a resolver problemas que se les presenten cotidianamente.

Es por ello que esta propuesta pedagógica pretende mejorar los niveles de aprestamiento grafo motor por medio de la utilización del taller de juego que propicien en los niños un lugar agradable acorde a sus necesidades e intereses y se sientan motivados a realizar actividades creativas y significativas, donde el niño participe de manera activa, siendo él, el principal protagonista. Por qué potenciara su desarrollo motriz a través de diferentes actividades preparándolos de esta manera para el posterior aprendizaje de la escritura.

A través de estas actividades pretendemos lograr que los niños y niñas tengan una buena estimulación fina, en las manos, para que en lo posterior no presenten dificultades para escribir. Con los talleres de juego para mejorar el desarrollo del aprestamiento grafo motor se pretende trabajar con trazos simples como hacer líneas rectas, transversales, circulares, etc. Aumentado el grado de dificultad para el niño según los avances adquiridos.

Por eso es necesario trabajar las habilidades manipulativas, como la adquisición adecuada de la pinza, fomentando la organización espacial (arriba, abajo, izquierda, derecha.) Así como el desarrollo del trazo tanto libre como dirigido y espontáneo.

Por lo tanto se hace necesario implementar este taller en los primeros niveles educativos como lo es en Educación Inicial con un solo propósito, el de buscar y mejorar la calidad educativa que se nos ha encomendado. Y evitar que los

docentes de educación inicial y primaria se acusen mutuamente del fracaso escolar.

Felizmente, hay muchos docentes que se ponen al margen de estas discusiones y ataques estériles y centran su atención en elaborar programas como este, para revertir esta situación, tomando como base las leyes y teorías del desarrollo y aprendizaje infantil, el niño de Inicial debidamente aprestado, aun proviniendo de sectores deprimidos de nuestra sociedad, está apto para iniciarse en la lectoescritura, luego de haber seguido la secuencia de actividades para el desarrollo de un buen aprestamiento grafo motor.

### **Justificación Legal**

La justificación legal de la presenta tesis se sustenta en las leyes y las normas siguientes:

- a) Ley Universitaria 23733
- b) Decreto Ley 882
- c) Estatuto de la Universidad César Vallejo.
- d) Reglamento General.
- e) Reglamento de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo.

### **LIMITACIONES**

- Escasa disponibilidad de tiempo, que fue superada al realizar los trabajos en las horas libres alternas a las programadas de la profesora titular.
- Restringida fuente bibliográfica sobre el tema situación que fue superada visitando bibliotecas estatales como privadas.
- La falta de recurso económico fue superada mediante un préstamo.

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

### **2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN**

Después de una búsqueda exhaustiva en las diferentes universidades e institutos superiores en el hallazgo de las diferentes antecedentes de estudio, no se encontró un trabajo referente al nuestra investigación.

### **2.2. SUSTENTO TEÓRICO**

#### **2.2.1. CONCEPTO DE TALLER.-**

A continuación algunos autores tienen las siguientes definiciones al respecto:

MELBA REYES.- Define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que unen la teoría y la práctica, como fuerza motriz del proceso pedagógico.

Para NIDIA AYLWIN Y JORGE GUSSI BUSTOS El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica.

El taller es concebido como un equipo de trabajo

#### **2.2.2.- TALLER DE APRENDIZAJE**

Se propone como una medida más que pueda contribuir a esta tarea. Está



orientada a desarrollar la autonomía de aprendizaje del alumnado, es decir, a hacerle consciente y responsable de su propio proceso de aprendizaje para que sea capaz de dar respuesta a su propia individualidad y de encontrar soluciones que le faciliten la construcción significativa del conocimiento. Este objetivo se concreta en una propuesta de trabajo de estrategias, habilidades y destrezas que debe permitir al alumnado el desarrollo de capacidades básicas.

El taller se plantea como un recurso que pretende apoyar desde una perspectiva instrumental todos los aprendizajes que se desarrollan en el resto de las áreas.

Será el profesorado, teniendo en cuenta las necesidades, intereses y motivaciones del alumnado, quien seleccione el tipo de contenidos de entre los que se trabajen en las áreas y puedan resultar más útiles para el desarrollo del taller. Se pretende así potenciar el carácter instrumental de éste y facilitar al alumnado la utilización de las estrategias adquiridas en otros ámbitos de su aprendizaje.

#### **2.2.2.1.- OBJETIVOS DEL TALLER**

Esta optativa cuya finalidad es propiciar en el alumnado el desarrollo de una serie de capacidades que le faciliten el proceso de aprendizaje previsto en la Educación, mediante la consecución de objetivos como:

1. Adquirir una serie de habilidades básicas que le permitan resolver situaciones de forma autónoma haciéndole responsable de su propio aprendizaje.
2. Reconocer, analizar y mejorar las estrategias de aprendizaje necesarias para desarrollar las tareas previstas, partiendo de una reflexión sobre las mismas
3. Trabajar de forma cooperativa y autónoma, valorando las actitudes positivas que facilitan la convivencia, el trabajo en común y la toma de decisiones.

4. Analizar el trabajo propio y ajeno, evaluando los aspectos positivos y negativos y haciendo propuestas de mejora.
5. Acometer tareas que requieran reflexión y razonamiento acordes con sus posibilidades y que refuercen su autoestima.
6. Conocer y utilizar el lenguaje y procedimientos matemáticos para la expresión de realidades observables y resolver problemas sencillos.
7. Extraer información de distintas fuentes, ordenándola, organizándola y representándola de forma coherente, clara y concisa.

#### **2.2.2.2.- ACTITUDES A LOGRARSE A TRAVÉS DEL TALLER**

- Mejora de la autoestima y confianza en sí mismo/a.
- Valoración de habilidades sociales básicas que favorezcan las relaciones personales en el aula.
- Aceptación del trabajo en equipo como el más adecuado en la realización de tareas comunes, mostrando una actitud de respeto y de tolerancia por las normas, opiniones y decisiones adoptadas en el mismo, potenciando el diálogo y la responsabilidad en las tareas que se realizan.
- Desarrollo de las actitudes y estrategias necesarias para la aceptación de la diversidad en el grupo y en la clase, generando una actitud abierta y positiva hacia la resolución de posibles conflictos interpersonales.
- Iniciativa, confianza e interés por la planificación rigurosa, contrastada y documentada de las diferentes actividades, experiencias y por el cuidado del material e instrumentos de trabajo.
- Descubrimiento de su capacidad para aprender de forma autónoma.
- Valoración de la organización del trabajo individual (distribución del tiempo de estudio, búsqueda de los materiales adecuados de consulta, etc.) y de grupo (compartir información, ideas, material, conclusiones, cooperar con los compañeros y compañeras, etc.).
- Percepción del lenguaje matemático como una forma de expresión de la realidad observable.

- Tolerancia, respeto y valoración crítica de distintas formas de vida, creencias, etc.
- Toma de conciencia y desarrollo de la importancia de la autoevaluación y evaluación como reguladoras del proceso de enseñanza y aprendizaje

### **2.2.2.3.- TEMPORALIZACIÓN DEL TALLER**

La temporalización de los contenidos del taller de aprendizaje, debido a las características específicas de esta asignatura, así como del grupo al que se le imparte, dependerá tanto del nivel de conocimientos que presenten los alumnos como del progreso que experimenten a lo largo del curso.

### **2.2.2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TALLER**

1. Desarrollar las tareas de forma ordenada y constante, en un proceso creciente de autonomía, y mediante la aplicación de estrategias adecuadas.
2. Utilizar las técnicas y procedimientos básicos para identificar los problemas que surjan en el desarrollo de las tareas y buscar soluciones para resolverlos.
3. Desarrollar hábitos de trabajo cooperativo mediante una participación activa, positiva, respetuosa y creativa en el grupo de trabajo, facilitando la discusión y el debate.
4. Desarrollar una serie de habilidades sociales que permitan mejorar la convivencia en el aula y en el centro.
5. Utilizar el lenguaje y procedimientos matemáticos para la expresión de realidades observables y la resolución de problemas sencillos.
6. Realizar medidas y extraer datos a partir de la observación y de otras fuentes, siendo capaz de ordenarlos, organizarlos y representarlos con claridad.

7. Confeccionar un sencillo plan de trabajo, empleando los procedimientos y las estrategias

#### **2.2.2.5.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL TALLER**

En el taller se prestará especial atención a los contenidos de tipo actitudinal. Así, la puntualidad, la asistencia a clase, la concentración en la tarea propuesta, el disponer de los materiales precisos para realizar la actividad encomendada, serán elementos con incidencia en la evaluación.

La evaluación del alumno se realizará preferentemente a partir de los datos obtenidos del trabajo en clase del alumno, así como, aunque en menor medida de las tareas prescritas para su realización fuera del aula.

En general todo el profesorado realiza la práctica cotidiana de captar “intuitivamente” la evolución de los alumnos a lo largo de los periodos de aprendizaje. No obstante según lo expuesto, es necesario plasmar por escrito, siguiendo “guiones de observación”, estas informaciones para incorporarlas a la documentación que hará posible la evaluación del alumno.

#### **2.2.2.6.- METODOLOGÍA DEL TALLER**

Dado que las actividades que se desarrollen en el taller deben ser gradualmente introducidas por su nivel de dificultad, teniendo presente que habrá una evidente diversidad en la clase, las primeras actividades deberán tener un desarrollo breve para que los alumnos/as vayan ganando confianza.

Cuando la situación lo precise, el profesor deberá aportar sugerencias que superen las situaciones de bloqueo. En otros casos, cuando se produzca un bloqueo, se deberá derivar la situación hacia planteamientos menos generales.

Para la planificación y el desarrollo del taller se considerarán los siguientes aspectos:

1. El carácter instrumental de esta materia que ha de permitir al alumnado desarrollar los procedimientos y estrategias básicos propuestos en este diseño.

2. El carácter actitudinal de la misma mediante el cual se han de fomentar una serie de habilidades sociales elementales que faciliten la normal integración del alumnado en su grupo-clase.
3. El carácter compensador con el que se pretende que el alumnado supere las dificultades de aprendizaje y pueda incorporarse, en las mejores condiciones, al currículo de la etapa de acuerdo con ello, se seguirán las siguientes pautas:
  - Las tareas que se planteen, deben diseñarse de tal forma que puedan ser llevadas a cabo con éxito por un alumnado que presenta tipos de habilidades diversos. Para esto es necesario que este taller se conciba como un conjunto de oportunidades que faciliten el aprendizaje a distintos niveles y no como una única oportunidad para alcanzar un mismo nivel de aprendizaje.
  - La organización del aula en grupos de trabajo resulta adecuada para generar un clima de cooperación que favorezca el desarrollo de una mayor capacidad de respeto y aceptación de otros puntos de vista; de actitudes solidarias en la consecución de metas comunes; de reconocimiento de los valores y limitaciones de cada uno respecto a los demás; de asunción de responsabilidades y tareas relacionadas con las decisiones del grupo; de adquisición y desarrollo de normas de relación social y de actitudes democráticas.

### **2.2.3. LA PSICOPEDAGOGÍA**

La psicopedagogía es la rama de la psicología que se encarga de los fenómenos de orden psicológico para llegar a una formulación más adecuada de los métodos didácticos y pedagógicos. Se encarga de los fundamentos del sujeto y del objeto de conocimiento y de su interrelación con el lenguaje y la influencia socio histórico, dentro del contexto de los procesos cotidianos del aprendizaje. En otras palabras, es la ciencia que permite estudiar a la persona y su entorno en las distintas etapas de aprendizaje que abarca su vida. A través de sus métodos, estudia el problema presente vislumbrando las

potencialidades cognoscitivas, afectivas y sociales para un mejor desenvolvimiento en las actividades que desempeña la persona.

#### **2.2.3.1. OBJETIVO DE LA PSICOPEDAGOGÍA**

El objetivo de la psicopedagogía es potenciar al máximo la capacidad de aprendizaje de niños, adolescentes y adultos, tomando en cuenta sus particularidades, talentos y necesidades educativas especiales. Desde la psicopedagogía, se trabaja con los individuos en una multiplicidad de contextos: escuela, hogar, comunidad, recreación y trabajo.

#### **2.2.4.- APRESTAMIENTO**

Ministerio de Educación (2002. P 9) Guía metodológica integrada de aprestamiento, considera que, El término aprestamiento responde al concepto de estar listo para iniciar el estudio o práctica de algún asunto.

Aprestamiento es el producto de la interacción de los elementos psicobiológicos del individuo en los sucesivos momentos de su desarrollo y los estímulos que el medio educativo les está ofreciendo para darles nuevas experiencias.

El aprestamiento toma en cuenta el desarrollo físico y mental del niño.

Dar aprestamiento es por lo tanto disponer al individuo físico y afectivamente para enfrentarse con una actitud inteligente a una situación que se le ha presentado.

A lo largo del desenvolvimiento del niño, el aprestamiento es indispensable para iniciarlo en la actividad escolar general y específicamente en cada etapa del aprendizaje, de aquí que se puede referir a un asunto o periodo definido, como la enseñanza de la lectura y escritura, esta solución especial, estar listo se provoca con la motivación que despierta el interés, el que orienta y hace concentrar la atención y la actividad inteligente.

La necesidad de este periodo de aprestamiento es decir de motivación y preparación para hacerle aprendizajes formales, ha sido juzgada como perentoria

por las autoridades más reunidas y aplicadas en los países de avanzada educación.

El aprestamiento es un proceso de preparación para cualquier actividad que se quiere iniciar, es permanente en toda la vida del ser humano,

El concepto de aprestamiento se entiende como un conjunto de actividades y experiencias organizadas gradualmente, que promueven en el niño y niña el desarrollo de habilidades y destrezas, adquisición de hábitos y actitudes positivas para alcanzar el nivel de éxito en el aprendizaje.

“El aprestamiento es el conjunto de actividades organizadas que favorecen en el niño el desarrollo del pensamiento lógico, sensoperceptual, del lenguaje, de la capacidad de resolver problemas de aptitudes motoras, de la coordinación motriz y de la organización espacio temporal, en relación a los procesos de individualización y socialización. Así mismo, lo capacita para futuros aprendizajes y para su participación en el medio sociocultural.”

#### **2.2.4.1. FUNDAMENTOS DEL APRESTAMIENTO**

El aprestamiento en Educación Inicial se fundamenta en las leyes del desarrollo del niño, en este sentido, es particularmente importante hacer referencia a los conceptos de desarrollo, madurez, aprendizaje e interés y su relación con el desarrollo del, pensamiento lógico, desarrollo de la actitud científica, el desarrollo psicomotor y el desarrollo afectivo.

**a.- DESARROLLO.-** Es un proceso que comienza con la concepción y continúa mediante ordenada sucesión, etapa por etapa, representando cada una de ellas un grado o nivel de desarrollo.

**b.- MADURACION.-** Es el proceso de crecimiento de las estructuras físicas y de consolidación de las estructuras nerviosas.

Podemos decir que el grado de maduración favorece o dificulta el aprendizaje en el niño, un claro ejemplo que podemos mencionar lo encontramos en la

locomoción, el niño debe aprender a caminar cuando realmente esta en condiciones de hacerlo es decir, cuando las estructuras musculares que soportan el acto de caminar y las estructuras neurológicas se encuentran suficientemente maduras. Entonces ahí podemos hablar de un tiempo óptimo de interacción entre los procesos de maduración que se dan en el niño y los procesos de influencia que provienen del medio ambiente.

**c.- APRENDIZAJE.-** Es el proceso de adquisición y/o modificación del comportamiento de una manera estable a través de la experiencia.

Una de las investigaciones más importantes en este aspecto es la del Psicólogo Jean Piaget porque desarrollo el esquema básico del aprendizaje en los primeros años proporcionando un sólido fundamento al nuevo enfoque metodológico.

**d.- INTERES.-** Es la manifestación emocional de la necesidad cognitiva del hombre. Surge como resultado de influencias exteriores que fisiológicamente son sólo estímulos que producen en la corteza cerebral un foco de excitación óptima, a la que se subordina los restantes procesos psíquicos.

Podemos manifestar que toda actividad infantil contribuye al desarrollo de la inteligencia de manera tal que por experimentación activa y creando situaciones para que el niño actúe frente a los objetos y en el espacio, es como se lograra el normas y óptimo desenvolvimiento intelectual por ello se hace necesario trabajar con talleres psicopedagógicos para mejorar la calidad educativa.

#### **2.2.4.2. APRESTAMIENTO Y SU IMPORTANCIA**

Implica disposición, un “estar listos” para adquirir determinado aprendizaje; es decir preparar al niño y la niña para apropiarse de los aprendizajes a través de experiencias y actividades que le permitan enfrentar las distintas tareas que exige el aprendizaje escolar y depende de la madurez que el discente posea para pasar el proceso de lectoescritura. En el caso de la lectura significa poseer una edad visual que le permita ver con claridad objetos tan pequeños como una palabra. Requiere además maduración de la percepción auditiva para discriminar sonidos hasta un fonema .



En el caso de la escritura significa poseer desarrollo de la motricidad fina; regulación tónico – postural general; implica un desarrollo del lenguaje que le permita comprender lo que escribe. Ambas condiciones requieren madurez intelectual que le permita al niño y niña manejar las letras; símbolos y dominar la estructuración espacio temporal necesaria para codificación y decodificación.

En fin a los niños y niñas se les debe proporcionar oportunidades para el desarrollo de las funciones básicas de acuerdo al nivel en que ellas se presentan; es decir de acuerdo al momento en que se está listo para aprenderlas.

**Funciones Básicas:** Son aspectos del desarrollo psicológico que condicionan en última instancia el aprestamiento para determinados aprendizajes.

**Psico-motricidad:** Otorga una significación psicológica al movimiento y permite tomar conciencia de la dependencia recíproca de las funciones de la vida psíquica con la esfera motriz. Enfoca el movimiento desde el punto de vista de su realización; implica tres dimensiones:

- Dimensión motriz
- Área definición de actividades de trabajo
- Coordinación Dinámica Global y equilibrio, se refiere a la flexibilidad en el control motor y a los mecanismos de ajuste postural que se realizan durante el movimiento

#### **2.2.4.3. OBJETIVOS DEL APRESTAMIENTO**

1.- Lograr que el niño se adopte sin mayor dificultad y rápidamente, al ambiente escolar.

2.- Propiciar el desarrollo psicobiológico del niño, que le dará madurez necesaria para un óptimo desenvolvimiento en las nuevas actividades y ejercicios que realizará en el jardín.

3.- Hacer que el niño pase fácilmente de la actividad espontánea del juego a la actividad planeada o sugerida en el trabajo escolar.

#### **2.2.4.4- CARACTERÍSTICAS DEL APRESTAMIENTO**

1. El aprestamiento estimula la evolución de las capacidades innatas del niño. Por esta razón debe ser progresivo, ya que brinda un adecuado y oportuno entrenamiento para desarrollar las habilidades y destrezas para futuros aprendizajes.

2. proceso de aprendizaje de cada una de las experiencias; es decir, se debe pasar de lo simbólico a lo representativo, de lo general a lo particular, de lo concreto a lo abstracto.

#### **2.2.4.5.- ¿POR QUÉ ES NECESARIO EL APRESTAMIENTO?**

Desde la perspectiva de los padres de familia la sola presencia del cuaderno parece confirmar o garantizar que los niños adquirieron muchos saberes, teniendo las pruebas, los registros y los indicadores

#### **2.2.4.6 OBJETIVOS DEL APRESTAMIENTO**

- Estimular la socialización
- Enriquecer y mejora la expresión oral
- Fortalecer las destrezas visoaudiomotoras
- Mejorar e impulsar el mantenimiento de la salud
- Estimular en el niño su coordinación motora fina
- Un docente que propone realizar diferentes talleres psicopedagógicos de aprestamiento. Adecuadas al nivel inicial genera la necesidad de utilizar en los niños diversos materiales que los lleven a experimentar y utilizarlos generando sus propios aprendizajes desde su centro de interés.

#### **2.2.4.7- FACTORES DEL APRESTAMIENTO**

Estos son los principales factores que debemos tomar en cuenta por escoger con seguridad las actividades adecuadas al logro de un buen aprestamiento

Las experiencias que los niños traen de sus hogares relacionados con:

- Vocabulario y conceptos
- Aprecio por los libros
- Gusto artístico

- Ajuste social
- Ajuste emotivo
- Edad mental
- Edad cronológica
- Saludos cordiales
- Percepción visual
- Percepción auditiva
- Desarrollo muscular

### **2.2.5. LA GRAFOMOTRICIDAD.**

La grafomotricidad es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir (“grafo”, escritura, “motriz”, movimiento). El desarrollo grafomotriz del niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades.

La grafomotricidad entraría dentro del desarrollo motor fino, esto es, aquel que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos. El niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.

Según Castillo (2002). La grafomotricidad es una actividad motriz vinculada a la realización de grafismos. Su desarrollo es un aspecto de la educación psicomotriz, cuya finalidad es la adquisición de destrezas motoras, incluyéndolas directamente relacionadas con la escritura.

Grafomotricidad es, por tanto, aquella disciplina científica que describe el acto gráfico, mediante el análisis de las coordinaciones producidas por el cerebro en los segmentos superiores del cuerpo humano, debidamente lateralizados, y su implicación en las producciones obtenidas por medio del dominio de mecanismos de manipulación e instrumentalización de los objetos externos, y que, a su vez, da cuenta de la configuración evolutiva de los signos gráficos de los niños, antes y después de la escritura alfabética, en función de los procesos comunicativos y simbólicos que generan estructuras subyacentes y

operaciones cognitivas en el individuo, las cuales permiten la inculcación de modelos sociales interactivos hasta llegar a la comunicación escrita.

Las actividades grafo-motrices para los estudiantes brindan estrategias basadas en conceptos científicos a fin de promover el desarrollo de las diferentes habilidades lingüísticas y reducir, a través de diversas acciones el bajo o poco rendimiento en su proceso de formación y maduración. En nuestro medio, las principales causas del inadecuado desarrollo motriz en los niños está relacionado con la falta de acompañamiento de algunos padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos, falta de aprestamiento en los primeros años de vida escolar, la mala alimentación y la inactividad física, tienen como resultado un desequilibrio energético son los factores más importantes que contribuyen a la disminución del rendimiento académico. Siguiendo las recomendaciones de este proyecto, combinada con la actividad lúdica, debería mejorar la motricidad de la mayoría de los educandos antes mencionados.

Un componente importante de cada revisión es el análisis de la información y hallazgos presentados por parte del equipo investigador designado por el asesor del área. Este análisis, será una herramienta para desarrollar este proyecto dentro de nuestra institución educativa.

Por lo tanto este proyecto está orientado a quienes desarrollan estrategias pedagógicas para el proceso grafo-motor a los responsables de educación en materias de habilidades lingüísticas la intención de este trabajo es resumir y sintetizar los conocimientos relativos a la grafo-motricidad y sus variables en recomendaciones para un patrón pedagógico que la comunidad educativa pueda adoptar. Las recomendaciones se basan en la preponderancia de la evidencia científica para el incremento en el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial. Es importante recordar que se trata de acciones integradas que deben implementarse como un todo. Tomadas en su conjunto, alientan a la mayoría de los docentes a ejecutar tareas motrices para su desempeño lecto- escritor.

Una premisa básica del grafo-motricidad es que deben suplir las necesidades básicas de los niños en su aspecto cognitivo, socio afectivo y personal. En ciertos casos, la grafo-motricidad construye propuestas didácticas como procesos, desde las propias estructuras neuro-cognitivas del sujeto. Por tanto, parte de los grafismos como unidades graficas del lenguaje infantil, y desde ellos, proyecta su transformación paulatinamente para que puedan convertirse en grafías, es decir signo o representaciones de conceptos.

Algunos ejemplos de dificultades grafo-motrices (división silábica, manejo del espacio, etc.) Los cuales son pieza clave y están diseñados para incorporar las recomendaciones descritas en este proyecto, convirtiéndolas en elementos fundamentales para la investigación. Estos patrones están contruidos a través de una gama de niveles y etapas a fin de satisfacer las necesidades de diversos grupos de edad y sexo.

Podemos afirmar que la grafo-motricidad constituye desde este punto de mira un dominio que forma parte de la ciencia de la lingüística cognitiva, desde donde podemos explorar epistemológicamente la naturaleza de los signos que genera la mente humana y construir una teoría.

En consecuencia los fines de la grafo-motricidad son: la indagación de los procesos perceptivos vinculados, especialmente a la naturaleza humana,; la búsqueda del nivel de conciencia vivencia del sujeto, en los primeros años de vida, que la permite activar el deseo y la necesidad de elaborar una comunicación tan peculiar; la constatación de las unidades significativas que aparecen en las producciones infantiles y su interpretación. En definitiva la explicación de todos estos fenómenos, como un acto patente de lenguaje humano, punto de partida de la escritura, elaborado desde las estructuras subyacentes de la mente y creado en interacción con el propio contexto cultural.

Para José Luis Amastal (2000) La grafo motricidad es un método de la psicomotricidad, que analiza los procesos de los movimientos gráficos, la

manera de automatizarlos y concientizarlos para crear en el niño una mejor fluidez, armonía, tónica, direccionalidad, segmentación y por ende rapidez y legibilidad en su escritura.

Podemos manifestar que para nosotras el trabajo de la grafo motricidad incluye todas aquellas habilidades básicas, que sin estar directamente relacionadas con la grafía hacen que esta pueda llegar a producirse

### **2.2.5.1. GRAFOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

El objetivo del grafo motricidad es que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y sobre todo los dedos.

El niño controla cada vez su cuerpo. El control del trazo se transforma en el último escalón del desarrollo grafo motor. Partimos del trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar, el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos.

Es necesario seguir una serie de pautas:

- **MANEJO DE UTILES.-** Los primeros son la mano, los dedos, esponjas, tintas, pinceles gruesos, ceras, los últimos son los lápices.
- **DESPLAZAMIENTO EN EL ESPACIO GRAFICO:** Izquierda, derecha, arriba, abajo.
- **MOVIMIENTO BASE:** Empezar con trazos verticales (de arriba, abajo), horizontales (de izquierda a derecha), oblicuos, hasta llegar a adquirir la imagen motriz de las letras, sílabas, etc.

Todos los ejercicios se harán de forma libre, sin marcar límites y de forma dirigida.

La adquisición de la lectoescritura es un proceso complejo que implica muchos

aprendizajes y descubrimientos previos. En esta etapa deben explorar y descubrir los usos de la lectura y la escritura como fuente de placer, fantasía, comunicación, representación e información, es donde han de consolidar estas premisas para las adquisiciones posteriores

#### **2.2.5.2. ¿A QUE EDAD ES CONVENIENTE EMPEZAR LA GRAFOMOTRICIDAD?**

La respuesta depende de cada niño, cuando aprenda con interés y con facilidad, cuando haya adquirido un determinado grado de madurez en los diversos factores que intervienen:

- Sensorial
- Motriz
- Lenguaje
- Afectivo
- Intelectual

Cada edad presupone en general, unas posibilidades de aprendizaje que deben ser tenidas en cuenta para planificar actividades de grafo motricidad. En consecuencia se debe partir de las posibilidades de razonamiento y aprendizaje que poseen los niños en un momento determinado, así como los conocimientos previos que ya posee.

#### **2.2.5.3. SUGERENCIAS DE EJERCICIOS Y RECURSOS PARA FAVORECER LA MADUREZ PARA LA GRAFOMOTRICIDAD**

Materiales: Los específicos para la expresión plástica (ceras, témperas, pintura de dedos, plastilina, arcilla, papeles de distintas texturas), materiales del entorno, colecciones, material impreso, etc.

#### **2.2.5.4. TÉCNICAS PLÁSTICAS QUE SE PUEDEN REALIZAR:**

Rasgado, arrugado, cortado, estampado, pintado, pegado.

- **ACTIVIDADES:** Utilizar los sentidos para experimentar sensaciones diversas en la exploración de sí mismo, sobre su cuerpo, los demás y su entorno: Proporcionándole objetos variados que favorezcan su curiosidad.

- **NOCIONES BÁSICAS DE ORIENTACIÓN EN EL ESPACIO:** Arriba – abajo, dentro – fuera, delante – detrás, con el cuerpo (reptando, gateando, andando) y con los objetos, imitar sonidos, canciones, dramatizaciones, cuentos.
- **DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y VISO – MANUAL:** Modelar, enhebrar, enroscar, atornillar, prensar, abrochar, teclear, tapar, pegar, clasificar objetos a partir de las características físicas, comparar, identificar diferencias y semejanzas.
- Seriar, ordenar, secuencias de relatos, laberintos.
- Lectura y comprensión, producción y utilización de imágenes, fotografías, carteles, folletos, revistas, pictogramas.
- Comprensión y reproducción correcta de algunos textos de tradición cultural (canciones, poemas, cuentos)
- El ordenador es también un buen recurso para prender las técnicas necesarias para la grafo motricidad, además existe en el mercado programas específicos para ello.
- Todas las actividades plásticas que sugieran los distintos soportes y materiales, anteriormente citados.
- Trazos.- Primero se ha de utilizar el plano vertical (aire. Pizarra, papel continuo en la pared) después horizontalmente (papel continuo, cartulinas, folios). Promoviendo la observación, la exploración, la experimentación, la investigación en las distintas situaciones de la vida cotidiana, ayudándoles a interpretar, establecer relaciones que pongan palabras a sus acciones, formulen ideas sobre la realidad vivida o imaginada, con ello contribuiremos a su desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas, respetando los derechos de la infancia y atendiendo a su bienestar, todo ello constituye la principal finalidad de la educación infantil. Es necesario que se les narren y se le lean cuentos a diario, con ello se contribuye a ampliar su interés por la literatura así como a todo el lenguaje escrito.

#### **2.2.5.5. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS DE LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE EDAD.**



En los niños de 4 y 5 años de edad:

1- existe un predominio de la memoria y el lenguaje en los procesos cognoscitivos y mayor desarrollo de la imaginación,

2- un inicio de equilibrio entre lo afectivo-motivacional y regulativo, de forma tal que existe un mayor control de su actuación, aunque aún no sobre sus propios procesos.

Esto le permite un mayor nivel de independencia en la actuación en su vida cotidiana y la posibilidad de elegir qué y con quién hacer. El radio de interacción con el mundo natural y social que le rodea se amplía al igual que sus interrelaciones. El juego ocupa un lugar central en su vida.

#### **2.2.5.6. ACTIVIDAD GRAFICA O GRAFISMO**

La actividad gráfica surge en el niño de forma espontánea en el segundo año de vida gracias a la manipulación de los objetos. Esto les motiva a seguir investigando su entorno y con ello desarrollando su grafismo. La familia y la escuela tienen un papel fundamental en el desarrollo de esta cualidad, ya que son ellas las que ponen al alcance del niño las diferentes situaciones que el niño necesita. Tanto la familia como la escuela desarrollan el juego gráfico, donde se asientan las bases de un desarrollo armónico. Tanto la familia y la escuela, como agentes educadores de la vida del niño, deben desarrollar el grafismo de forma global y no solo centrarse en el conocimiento de la lengua escrita (cosa que se da con bastante asiduidad). Destacar que el grafismo, como cualquier otra actividad motriz, refleja características propias de cada persona que lo realiza. Así, de unos garabatos o un dibujo, podemos saber muchas de las características personales y emocionales de la persona que lo haya realizado, basándonos en los trazos utilizados, los colores y el espacio ocupado.

#### **2.2.5.7. MOTRICIDAD FINA**

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los

recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, secuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. <http://3.bp.blogspot.com>.

#### **2.2.5.8.- EVOLUCIÓN DEL GRAFISMO DE CERO A SEIS AÑOS**

La evolución de la grafomotricidad desde los cero a los seis años es la siguiente:

- A los 18 meses, el pequeño comienza a auto expresarse gráficamente realizando sus primeros garabatos descontrolados. A esta edad los niños son capaces de coger un objeto y realizar trazos en forma de garabatos. Se trata de un movimiento impulsivo, rápido y sin control, donde mueve todo el brazo y no hay coordinación del ojo y la mano.
- A los 20 meses, el codo comienza a funcionar provocando la aparición de los garabatos denominados “barridos”. El niño no observa lo que hace. Más tarde el garabato se hace circular.
- A los 2 años y medio, tiene un mayor control de la muñeca y del movimiento de pinza pudiendo realizar trazos independientes. Sigue los movimientos de su mano con su mirada pero el acto motor es todavía independiente del acto visual. Obtiene placer con el movimiento.
- A los 3 años, aparece la coordinación óculo-manual y entra en juego la percepción. El niño mira lo que dibuja y trata de controlar el movimiento de la mano. Empieza a no salirse del papel. Combina los colores llenando páginas enteras. Da nombre al dibujo que realiza, aunque al principio no hay relación entre el dibujo y lo que dice que es. Poco a poco esta relación va siendo mayor.
- A los 4 años, aparece la etapa “preesquemática”. La intencionalidad y el sentido de representación que tiene el dibujo toman presencia ya que el niño comienza a decir antes lo que va a dibujar. Comienza a elaborar la figura humana “renacuajos”, la representa mediante un círculo incluyendo poco a poco detalles que irá enriqueciendo.

Estas producciones gráficas irán evolucionando y perfeccionándose a medida que evolucionen otras áreas como la cognitiva, la afectiva, la social, etc.

- Entre los 4 y los 6 años, según el grado de madurez del pequeño podemos ver cómo unos no dibujan ni brazos ni manos, y a la cabeza tan sólo le pone los ojos, mientras que otros dibujan brazos, manos, nariz y dedos. El niño distribuye el espacio de manera anárquica. El tamaño de las personas, objetos, etc. están en función de la importancia que él les dé. Los colores los elige de forma emocional.

#### **2.2.5.9. PAUTAS DE PARTICIPACIÓN DIRIGIDA A LOS PADRES PARA ESTIMULAR DESDE CASA LA PREPARACIÓN A LA ESCRITURA**

El niño aprende moviéndose e interactuando con los elementos del entorno por aprendizaje directo, imitando modelos, por la mediación y estimulación de los adultos. Cualquier actividad que se plantee ha de ser motivadora y significativa.

Se favorecerá la interacción entre el niño y el adulto en un ambiente acogedor, seguro y cálido.

Se considerarán los intereses y necesidades de los niños, así como el espacio más adecuado, el tiempo dedicado a la actividad y la recogida de materiales que se hayan empleado.

#### **2.2.5.10. LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD**

Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, trabajan gran cantidad de grupos musculares; combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia equilibrada de la constitución en general. El niño al realizar con regularidad los juegos de movimientos, desarrolla su sistema óseo y muscular, se incrementa el metabolismo, mejoran el apetito y la asimilación de los alimentos, lo que influye en su crecimiento y su desarrollo normal. El conocimiento de las características fundamentales de las diferentes edades, es algo que debe dominar el profesor para determinar qué tipos de juegos y actividades debe emplear.

#### **2.2.5.11.- LOS JUEGOS DE MOVIMIENTO MOTRIZ**

Los juegos de movimiento motriz son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad, o perfeccionan determinada acción motriz establecida. Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices.

El juego constituye como actividad un elemento de regulación y compensación de las energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño. Constituye una de las actividades fundamentales en que se apoya la educación física, para la obtención de los objetivos que le corresponde dentro del proceso pedagógico.

#### **2.2.5.12.- COORDINACIÓN EN EL DESARROLLO MOTRIZ**

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar a:

**Castañer y Camerino** (1991): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

**Álvarez del Villar** (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

**Jiménez** (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

#### **2.2.5.13. TIPOS DE COORDINACIÓN. CLASIFICACIÓN**

Se hace una clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes

**A. En función de si interviene el cuerpo en su totalidad, en la acción motriz o una parte determinada, podemos observar dos grandes tendencias:**

- Coordinación Dinámica general: es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.
- Coordinación Óculo-Segmentaria: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser óculo-manual y óculo - pédica.

**B. En función de la relación muscular, bien sea interna o externa, la coordinación puede ser:**

- Coordinación Intermuscular (externa): referida a la participación adecuada de todos los músculos que se encuentran involucrados en el movimiento.
- Coordinación Intramuscular (interna): es la capacidad del propio músculo para contraerse eficazmente.

### **2.2.6. EL JUEGO**

Mavilo (2005 pag. 19) Postula que el juego. Es una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego de todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas de desarrollo. La vida de los niños es jugar y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que esta forma de aprendizajes sea la más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Así mismo, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar y social.

El juego también, debe verse como medio de socialización, jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y

se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana o pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego, sus intervenciones les permitirá ganar la confianza infantil.

#### **2.2.6.1 EL JUEGO COMO ELEMENTO EDUCATIVO, INFLUYE EN:**

- El desarrollo físico
- El desenvolvimiento psicológico
- La socialización
- El desarrollo espiritual

#### **2.2.6.2. CONCEPTO DE JUEGO MÁS DIFUNDIDOS POR LOS SIGUIENTES AUTORES:**

DE J.HUIZINGA: sostiene que el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición

HANSEN: considera que el juego es una forma de actividad, que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser” es una de las manifestaciones activas del niño.

CARLOS BUHLE: La define como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie, en virtud de este mismo placer y gracias a él, cuales quiera que sea su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

#### **2.2.6.3. JUEGO Y EDUCACIÓN**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Los juegos desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia, también favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre.

Su importancia educativa es trascendente y vital, sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

**2.2.6.4. EL JUEGO PARA PIAGET:** Constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas.

Las situaciones del juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En educación inicial y los primeros grados de educación primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en juego los niños, más sólidos y ricos serán sus aprendizajes que realice. Posteriormente estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encajes, bloques, latas, maderas, semillas, etc. para finalmente llegar al material, gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

**2.2.6.5. TEORIAS PSICOLOGICAS DEL JUEGO:**

Representa ésta teoría F. SCHILLER Y K. ALANGE. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Lange entendía que el placer en el juego se debía

a que la imaginación, sin trabas, fuera de restricciones de la realidad. Destacando en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

KARL BÜHLER: Define que el “placer” es una actividad que proporciona “placer funcional”, advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu y la libertad cumple su papel creador

#### **2.2.6.6. TEORIAS SOCIOLOGICAS DEL JUEGO**

1.- **EL APRENDIZAJE SOCIAL:** Según Cousinet pasa por 4 etapas:

a.- **La agresión manual** Se advierte el primer contacto con la realidad social, es la primera actividad de rechazo. El niño siente dos necesidades: De manifestarse distinto y de unirse a otro. En este panorama aparece que los niños juegan sin ningún tipo de cuidado (se atropella, se empujan, etc.)

b.- **La agresión oral.**- Se manifiesta o se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo. Y lo manifiesta en ser afectuoso (soy más fuerte que tú, mi padre es más bueno que el tuyo, etc.)

c.- **El exhibicionismo.**- Es en esta etapa que el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto quiere convertirse en objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios

d.- **Comportamiento pre social.**- El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento pre social. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando

**2.2.6.7. EL JUEGO SOCIAL.**- El juego pasa por tres estadios:

a.- Estadio de rechazo.

b.- Estadio de aceptación y utilización.



c.- Estadio de cooperación.

a.- **ESTADIO DE RECHAZO.**- Para el niño solo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tienden a considerar a los demás como un objeto más y a usarlo como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad; creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente al otro es en primera instancia el desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que al mirarnos se recogen en los brazos de su madre.

b.- **ESTADIO DE ACEPTACION Y DE UTILIZACION DE LOS OTROS.**- El niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessell nos dice que entre el primer y segundo estadio esta el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta sin comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común).

c.- **ESTADIO DE COOPERACION.**- Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los 5, 7 y 8 años progresivamente, es decir en la época escolar.

Debemos manifestar que en los juegos sociales existen dos elementos importantes, sin los cuales el juego no se podría dar:

- a.- la cooperación con división del trabajo.
- b.- La existencia de una regla.

#### **2.2.6.8. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO.-**

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolle el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que se puede valer la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser

aprovechado y desarrollado en la escuela

RALPH WINN, define el juego como “el tipo fundamental de ocupación del niño normal”. Sobre esto no cabe la menor duda, ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él.

Para lograrlo es recomendable.

- Utilizar la oportunidad que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercalarse con los “juegos dirigidos”
- Observar en aquellas sesiones de “juegos libres” las inclinaciones del niño y considerar éstas como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante.

Una cosa distinta es observar al niño que juega para ver el tipo de juego quien éste crea, o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir, entonces, que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador. Este concepto es válido para el educador, aunque no lo sea para el técnico que lo enseña la manera de jugar.

FROEBEL, Uno de los primeros que miro al juego desde un punto de vista educativo dice al respecto: “ Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego lo suministrará, para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza... El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego.

Los juegos más simples de los niños están cargados de significación que los padres no saben comprender. Desde Froebel se destacó su importancia, y Herbart, con la teoría del interés, influyó también en ello. Cuando se ha visto que el niño repulsa el trabajo impuesto, se ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje, como método del “trabajo – juego” o “juego – aprendizaje”.

#### **2.2.6.9. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

1. El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño, ilustra cuán profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de 4 años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: “papá”, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad”
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y la anula.
8. El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía
9. El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facilidad 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”

11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

### **2.6.10. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

De acuerdo a su función educativa, QUEYRAT distingue:

1. Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
2. Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos) se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva a partir de Froebel.
3. Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales).- Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ejemplo: los rompecabezas.
4. Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (Afectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de los juegos afectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
5. Juegos artísticos.- Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes.

### **2.2.6.11. SUPERVISIÓN DEL JUEGO**

Mavilo (2005, pp.38, 39) Menciona que las actividades educativas valen por su calidad y no por la cantidad de las mismas. Nuestros niños jugando libremente, sin supervisión, ni apoyo, ni ayuda, ni orientación. Es posible que no estarán formándose debidamente.

Debemos utilizar los avances biológicos, psicológicos, filosóficos, tecnológicos, científicos y legales para mejorar nuestro quehacer educativo. Es imprescindible conocer qué es, cómo, cuándo, dónde, que tiempo, porqué y paraqué juegan los niños. No debemos de jugar rutinariamente con ellos.

Algunos profesores y/o padres, equivocadamente, se preocupan sólo por el desenvolvimiento físico del niño que juega, no prestan atención a sus reacciones psicológicas (emotividad, indiferencia, imaginación...), sociales (poca sociabilidad, rechazo a las opiniones de sus colegas, agresividad...), y espirituales (falta de honestidad, a criticidad, egoísmo...). En esas condiciones aún los mismos niños juzgan que lo único que debe cultivarse son las destrezas de jugador y que todo lo demás es secundario. Admiten que el asunto es ganar a como dé lugar, aun agrediendo. De este modo es como validan todo medio ilícito. Ven el juego como competencia y no como participación. Descuidan su formación integral.

Las circunstancias presentes demandan una educación renovada, de calidad, en ese sentido los paradigmas deben ser superiores a los tradicionales. La supervisión educativa debe ser aplicada y no sólo referida u omitida en la tarea diaria de la escuela. El profesor debe supervisar las labores lúdicas de sus alumnos para poder asesorarlos, orientarlos, ayudarlos, apoyarlos, mejorarlos oportunamente. De modo análogo y con mayor rigor, el director del centro educativo debe cumplir su rol supervisor; él es el supervisor por excelencia, responsable del cumplimiento efectivo del sistema de supervisión educativa.

El director y personal jerárquico de los centros educativos deben cumplir sus funciones, y si no están en la capacidad de hacerlo. Deben renunciar al cargo.

Es tarea de ellos:

- ❖ Asesorar y orientar la labor del personal docente
- ❖ Evaluar conjuntamente con los docentes el proceso de enseñanza – aprendizaje
- ❖ Fomentar la experimentación educativa, las innovaciones y la creación de tecnología educativa, así como el intercambio de experiencias técnico-pedagógicas.
- ❖ Orientar y asesorar la aplicación de la normatividad correspondiente.

No se debe olvidar que la prioridad de la supervisión educativa es que el

maestro y el padre de familia, en su mutua relación de educando – educador, atiendan al alumno.

#### **2.2.6.12. PRINCIPIO DE JUEGO LIBRE.**

DCN (2009, pp. 64 – 65) Considera que todo niño, al jugar, aprende. Por su naturaleza eminente activa, los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y comprensión progresiva de la realidad. Es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores.

En los primeros años el juego debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar con sus propios recursos, sin embargo necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales y emocionales para que pueda desplegar su impulso lúdico en diferentes acciones motrices.

Los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad,, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, transforma el mundo que lo rodea: En esto consiste el aprendizaje

## **CAPÍTULO III**

### **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **3.1. DESCRIPCIÓN**

Considerando los propósitos de la investigación, el cual es demostrar la eficacia de los talleres psicopedagógicos como estrategia para el desarrollo grafo motor de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno, para tal fin el reporte se dará a conocer obedeciendo al diseño de investigación; en un primera instancia la prueba de entrada del grupo control y grupo experimental, para luego dar los reportes del proceso de investigación o los efectos que ha producido los talleres psicopedagógicos como estrategia para el desarrollo grafo motor de los niños y niñas en el grupo experimental, finalmente efectuar las comparaciones del grupo control y experimental después del experimento, las diferencias y semejanzas en ambos grupos, para luego probar la hipótesis programada y hacer la discusión de los resultados.

##### **3.1.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS EN EL DESARROLLO GRAFO MOTOR EN EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL ANTES DEL EXPERIMENTO.**

Los resultados son productos de la pre test en el grupo control y experimental en el desarrollo grafo motor en los niños y niñas de cuatro años. Según las dimensiones e indicadores siguientes: Disfruta de los talleres de juego, tiene desarrollada su pinza digital, realiza trabajos óculos manuales. Comprende y

acepta las normas y condiciones que adquiere de los juegos en los talleres. Muestra coordinación, agilidad y equilibrio en los movimientos corporales. Progresa en la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino; Actitud hacia el trabajo, se esfuerza por realizar bien su trabajo. Tiene actitudes, gestos propios y realiza su trabajo originalmente. Es capaz de tomar decisiones respecto a las tareas y actividades que son propuestas; Comunicación, expresa sus deseos y necesidades con espontaneidad. Mantiene un adecuado contacto (visual - físico) con la profesora. Control postural, al realizar ejercicios grafo-motores mantiene muñeca y codos alzados, realiza correctamente la prensión, pinza – índice – pulgar al coger el lápiz. Control general, ejerce excesiva presión del lápiz sobre el papel. Características de la producción grafica, su trazo en tembloroso, trazos entrecortados e imprecisos, representa en hojas los ejercicios realizados durante los juegos.

Posterior a las tablas generales cada una de las dimensiones y sus indicadores se dará a conocer, para su mejor detalle.

**TABLA 1**  
**GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL CON LA PRUEBA DE ENTRADA**

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No práctica	10	40,0	9	36,0
Practica raras veces	8	32,0	9	36,0
Practica siempre	07	28,0	7	28,0
Total	25	100,0	25	100,0

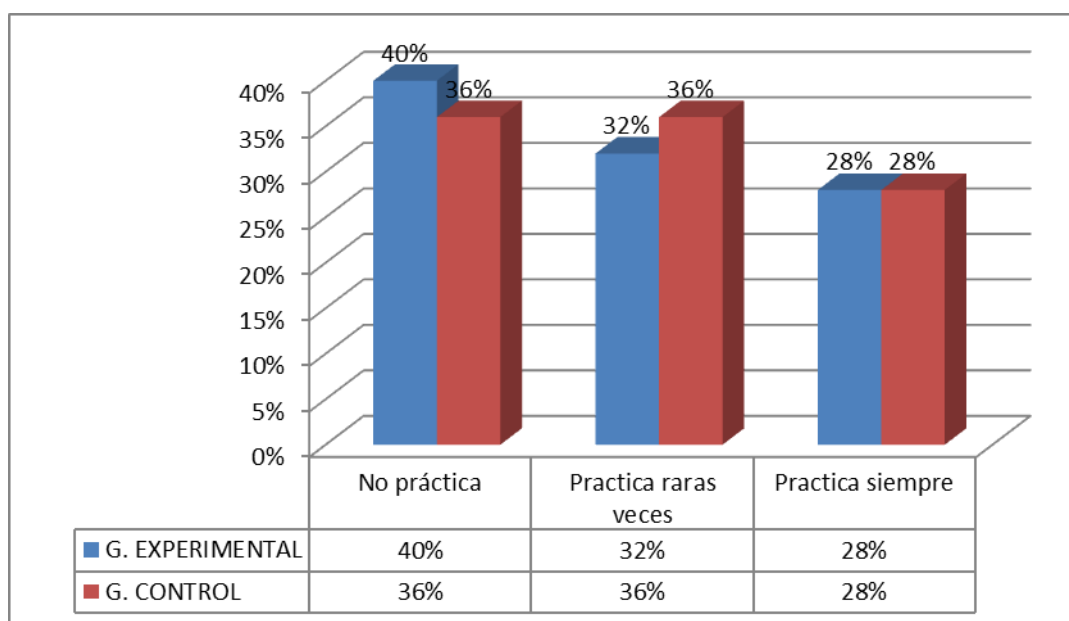
**Fuente:** Prueba de salida en el grupo control y experimental

**Elaboración:** programa SPSS v. 20



## GRÁFICO 1

### GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL CON LA PRUEBA DE ENTRADA



Fuente: Prueba de salida en el grupo control y experimental

Elaboración: programa SPSS v. 20

### DESCRIPCIÓN

De la tabla se desprende que en el grupo experimental antes del experimento se logra que el 28% que corresponde a 7 entre niños y niñas practican siempre el desarrollo grafo motor; en el grupo control se visualiza el 28% que es igual a 7 niños, no existe diferencia alguna.

Por otro lado el 32% que corresponde a 8 niños practican raras veces el desarrollo grafo motor; sin embargo en el grupo control, el 36% que es igual a 9 niños practican raras veces en forma coherente el desarrollo grafo motor, haciendo una diferencia del 4%.

Por último, el 40% que representa a 10 niños, no práctica coherentemente el desarrollo grafo motor, asimismo, el 36% que representa a 9 niños no practican coherentemente el desarrollo grafo motor, existiendo una diferencia del 1%.

Estos resultados nos da a entender que las diferencias son mínimas como para descartar los grupos en estudio, existiendo homogeneidad en ambos grupos y sobre todos están en las mismas condiciones para que puedan someterse a

evaluación de los indicadores propuestos, del desarrollo grafo motor.

### 3.1.2. RESULTADOS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN SEGÚN LOS INDICADORES DE EVALUACIÓN EN EL DESARROLLO GRAFO MOTOR EN EL GRUPO EXPERIMENTAL.

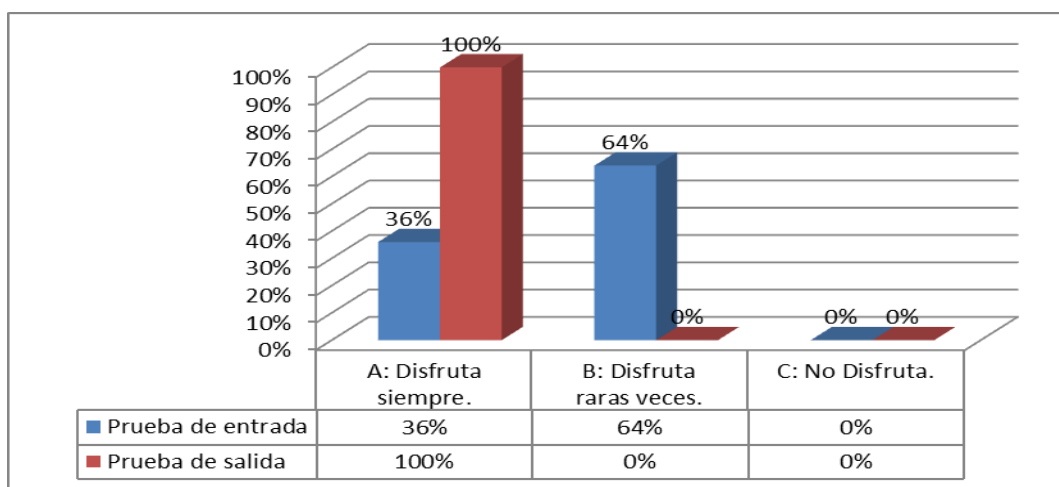
Los resultados provienen tanto de las fichas de observación y la ficha de cotejos que se ha observado en el grupo experimental, producto de la visualización que se hizo a los niños y niñas según los indicadores de evaluación.

**TABLA 02**  
**DISFRUTE DE LOS TALLERES DE JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
A: Disfruta siempre.	09	36	25	100
B: Disfruta raras veces.	16	64	0	00
C: No Disfruta.	0	00	0	00
Total	25	100%	25	100%

**Fuente:** ficha de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 01  
**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 02**  
**DISFRUTE DE LOS TALLERES DE JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 01

**Elaboración:** La autora.

### DESCRIPCIÓN

En la tabla y gráfico; se puede observar los resultados de las calificaciones de la prueba de entrada y salida, con relación al proceso de disfrute de los talleres de juego por los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 324 donde se puede observar que de los 25 estudiantes en la prueba de entrada; el 64% (16) niños y niñas raras veces disfrutaban de los talleres de juegos y el 36% (9) niños y niñas disfrutaban de los talleres de juego.

En la prueba de salida, se puede observar una notable aceptación de los niños y niñas al disfrutar de los talleres de juego, siendo los resultados los siguientes; de 25 alumnos evaluados siempre todos disfrutaban de los talleres psicopedagógicos de juego esto expresa que el 100% de los alumnos disfrutaban de los talleres de juego desarrollados.

De estos se puede observar que los niños y niñas lograron calificativo A, obteniendo una gran mejoría en cuanto a la realización de su aprestamiento grafo motor, basado en los talleres psicopedagógico de juego independiente, libre, desinteresado y con orden, siendo esta estrategia metodológica eficaz para el trabajo con los niños y niñas de 4 años por su tendencia a la resolución de

problemas, todo nos da a entender, que a comparación de la prueba de entrada, que los resultados son eficientes, con los más altos porcentajes en el calificativo A.

**TABLA 03**

**DESARROLLO DE SU PINZA DIGITAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

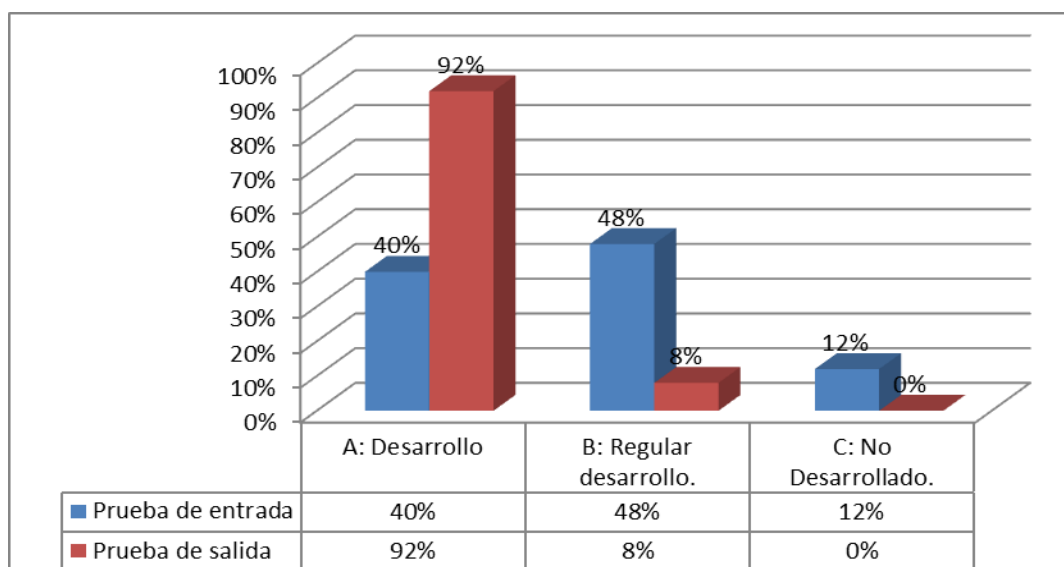
Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
A: Desarrollo	10	40	23	92
B: Regular desarrollo.	12	48	02	08
C: No Desarrollado.	03	12	00	00
Total	25	100%	25	100%

**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 02

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 03**

**DESARROLLO DE SU PINZA DIGITAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 02

**Elaboración:** La autora.

## **DESCRIPCIÓN**

En la tabla y gráfico; se puede observar los resultados obtenidos de la prueba de entrada y salida. Se observó que los 25 niños y niñas en la prueba de entrada el 40% (10) niños y niñas tienen desarrollada la pinza digital y el 48% (12) niños y niñas tienen desarrolladas regularmente sus pinzas digitales, se expresa que el 48% del 100% de los estudiantes agarra regularmente el lápiz y por último el 12% (3) de los niños y niñas no desarrollaron correctamente sus pinzas digitales, cuyo calificativo es C.

En la prueba de salida se puede observar un notable cambio en los niños y niñas al desarrollar la pinza digital, siendo los resultados los siguientes; de 25 alumnos evaluados, 23 alumnos lograron desarrollar la pinza digital, esto expresa que el 92% de alumnos se encuentra en el logro previsto y solo un 8% (2) niños se encuentra en proceso de realizarlo o desarrollaron regularmente sus pinzas digitales, evidenciándose que estos talleres de juego promueven el desarrollo de su habilidad motora fina.

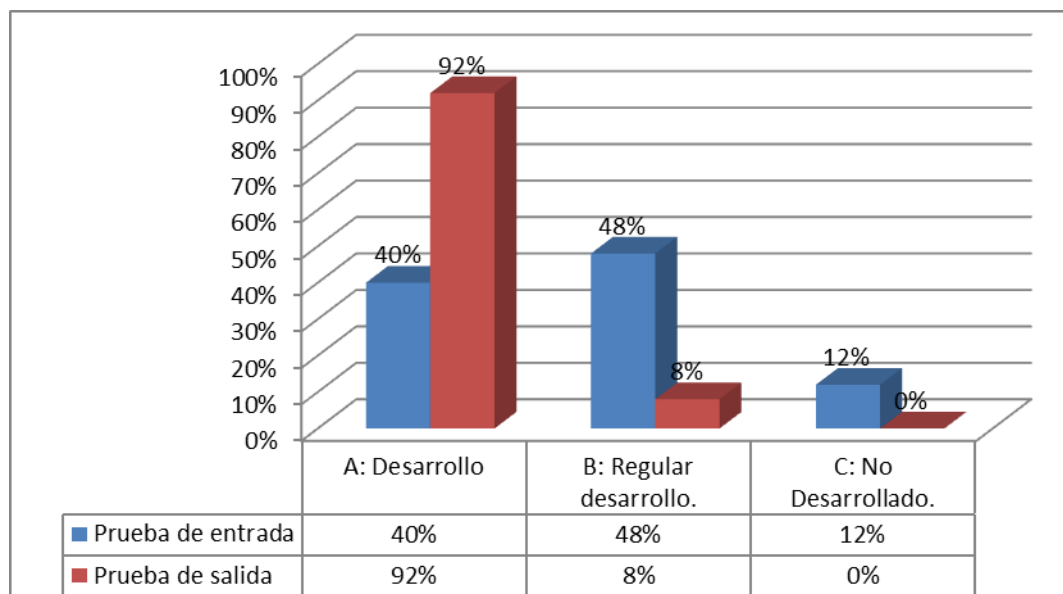
**TABLA 04**  
**DESARROLLO DE TRABAJOS ÓCULOS MANUALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

<b>Categorías</b>	<b>Prueba de entrada</b>		<b>Prueba de salida</b>	
	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
A: Desarrollo	10	40	23	92
B: Regular desarrollo.	12	48	02	08
C: No Desarrollado.	03	12	00	00
Total	25	100%	25	100%

**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 03

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 04**  
**DESARROLLO DE TRABAJOS ÓCULOS MANUALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 03

**Elaboración:** La autora.

### DESCRIPCIÓN

En la siguiente tabla y figura, claramente se puede observar los calificativos de la prueba de entrada y salida del grupo experimental. De los 25 alumnos, el 40% (10) niños y niñas obtienen pleno desarrollo óculos manuales, que pueden realizar trazos óculo manuales, por otro lado, 12 de los evaluados obtienen el calificativo regular desarrollo de trabajos óculos manuales, que equivale al 48% y 3 niños tienen no desarrollaron trabajos óculos manuales, lo cual significa que no pueden realizar trazos óculo manuales, teniendo que el 12% de los niños les falta aprestamiento para tener coordinación y realizar trazos óculo manuales.

En cuanto a la prueba de salida, podemos observar que de 25 alumnos evaluados en la realización de trabajos óculo manuales; 23 entre niños y niñas obtuvieron el desarrollo de trabajo óculos manuales equivalente al 88% y 2 niños obtuvieron el desarrollo de trabajos óculos manuales equivalente al 12%.

Por lo que podemos concluir que el 100% de alumnos no presenta dificultad para realizar trabajos óculo manuales, evidenciándose que los talleres psicopedagógicos basados en juegos promovieron un aprendizaje optimo, partiendo del centro de interés de los niños. A comparación de la prueba de entrada, los calificativos evidencian un alto porcentaje en el logro previsto.

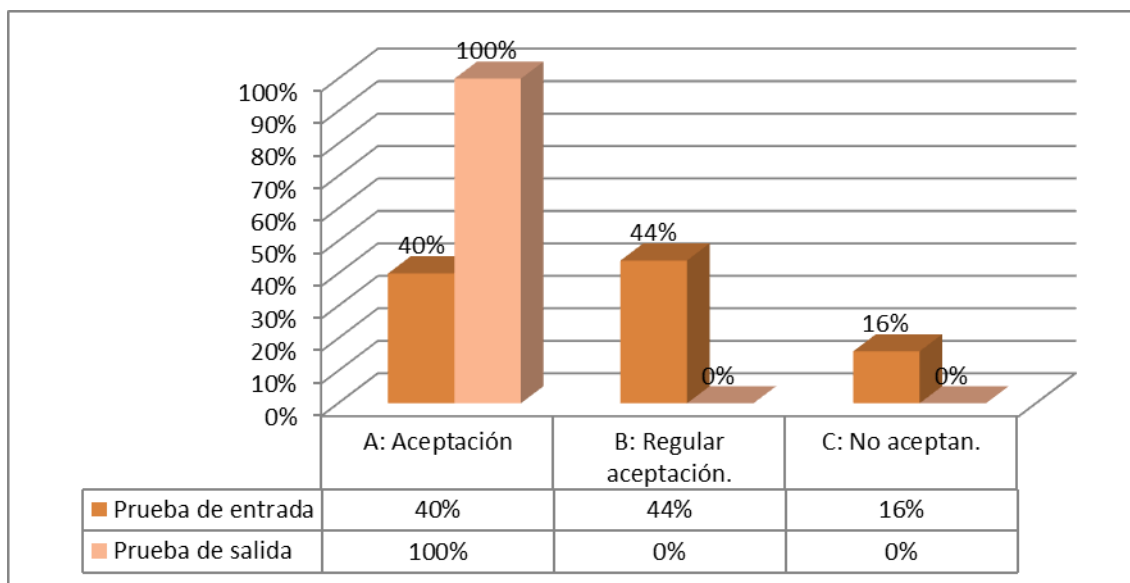
**TABLA 05**  
**ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS Y CONDICIONES DE LOS JUEGOS EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
A: Aceptación	10	40	25	100
B: Regular aceptación.	11	44	00	00
C: No aceptan.	04	16	00	00
Total	25	100%	25	100%

**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 04

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 05**  
**ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS Y CONDICIONES DE LOS JUEGOS EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 04

**Elaboración:** La autora.

### **DESCRIPCIÓN**

En la tabla y gráfico; se puede observar los resultados obtenidos en el grupo experimental, luego de haber aplicado las estrategias realizadas en los talleres psicopedagógicos de juego con relación a comprender y aceptar las normas y condiciones que adquieren los juegos; se pudo apreciar que en un total de 25 alumnos, 10 de los cuales obtienen el calificación de "A" que es equivalente al 40% estos niños y niñas aceptan las normas y condiciones de los juegos en los diferentes talleres y 11 obtuvieron el calificación de "B" siendo el 44% de niños y niñas que regularmente aceptan y 4 de los niños evaluados tienen el calificación de "C" que equivale a un 16% que no aceptan.

En la prueba de salida se puede apreciar que el 100% de niños y niñas tienen resultados con el calificación de "A", no tiene dificultad para respetar normas establecidas, a comparación de lo que se refleja en la prueba de entrada, se observa una gran diferencia, en cuanto se refiere a los calificaciones correspondientes.

Se llega a la conclusión de que aplicando las estrategias lúdicas se logra buenos resultados, por ende respeto, armonía y disciplina en el desarrollo de los talleres psicopedagógicos de una manera sutil y adecuada, respetando sus propias normas establecidas.

**TABLA 6**  
**COORDINACIÓN, AGILIDAD Y EQUILIBRIO EN LOS MOVIMIENTOS**  
**CORPORALES EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL**  
**GRUPO EXPERIMENTAL**

<b>Categorías</b>	<b>Prueba de entrada</b>		<b>Prueba de salida</b>	
	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
A: Desarrolla	08	32	23	92
B: Regular desarrolla	17	68	02	08
C: No desarrolla	00	00	00	00
Total	25	100%	25	100%

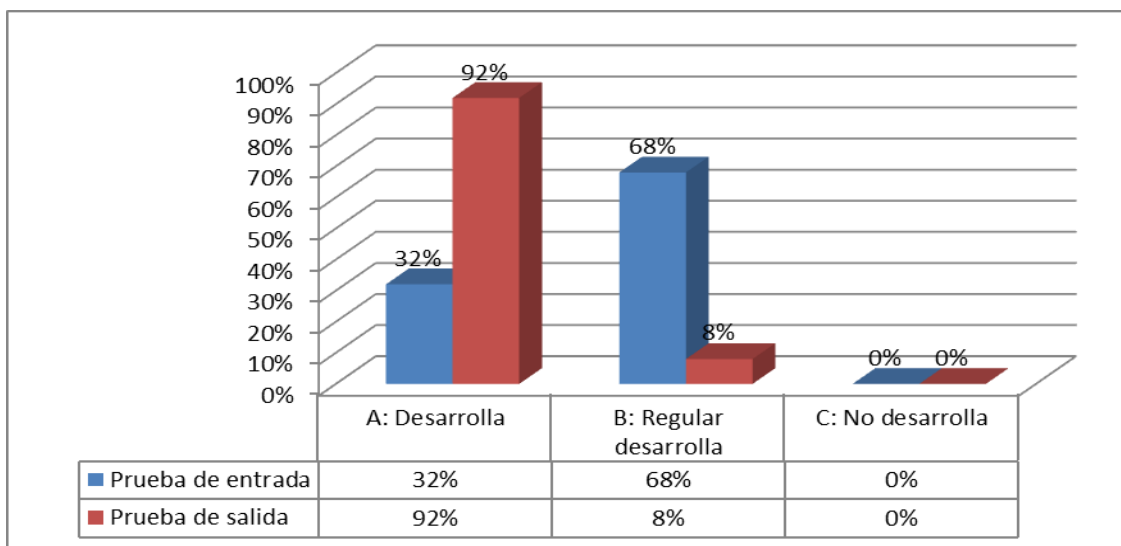
**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 05



Elaboración: La autora.

## GRÁFICO 6

### COORDINACIÓN, AGILIDAD Y EQUILIBRIO EN LOS MOVIMIENTOS CORPORALES EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL



**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 05

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

Se desprende de la tabla y gráfico los siguientes resultados, que del total de 25 alumnos evaluados, 8 de los cuales presentan un calificativo de "A" equivalente al 32% muestran un desarrollo en coordinación, agilidad y equilibrio y 17 niños y niñas obtuvieron el calificativo de "B" que equivalente al 68%, lo que nos muestra que tienen regular desarrollo en la coordinación, agilidad y equilibrio en los movimientos corporales, lo que demuestra que sin aplicar las estrategias establecidas en la presente tesis, los alumnos seguirá teniendo dificultades para desarrollar el ítem evaluado.

En lo referente a la prueba de salida, se puede apreciar según los resultados que el 92% (23) entre niños y niñas evaluados lograron en forma eficiente el desarrollo en la actividad motriz vinculada a la realización de grafismos, es base para la ejecución de actividades motrices de iniciación a la escritura y solo un porcentaje de 8% (02) niños se encuentra en un regular proceso de ejecución.

A comparación de la prueba de entrada se observa una gran diferencia, en cuanto se refiere a los calificativos correspondientes y por ello se llega a la conclusión de que aplicando las estrategias en los talleres psicopedagógicos basados en juegos, se logra altos calificativos y por ende un buen aprendizaje.

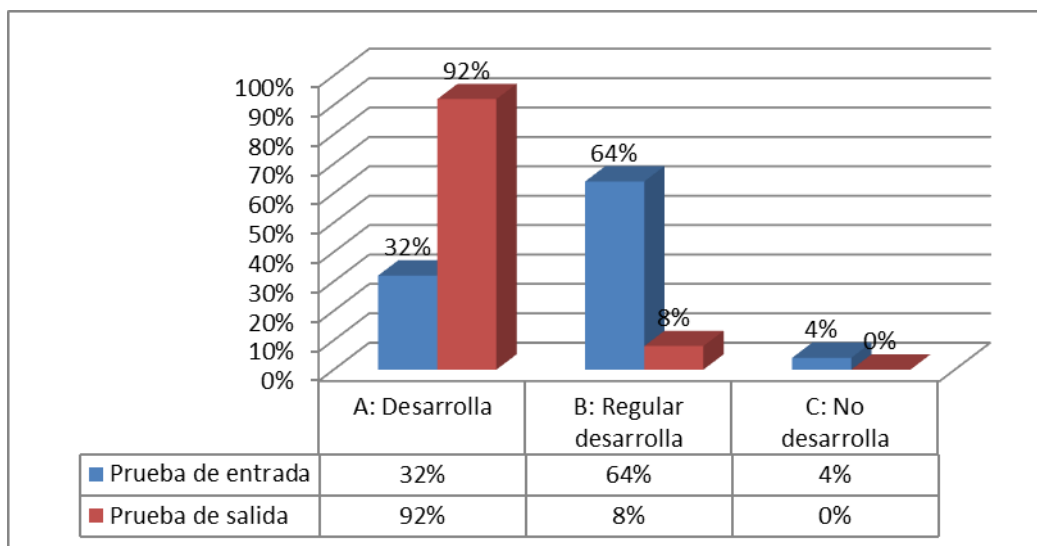
**TABLA 7**  
**COORDINACIÓN Y CONTROL DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS DE CARÁCTER FINO EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f <sub>i</sub>	%	f <sub>i</sub>	%
A: Desarrolla	08	32	23	92
B: Regular desarrolla	16	64	02	08
C: No desarrolla	01	04	00	00
Total	25	100%	25	100%

**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 06

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 7**  
**COORDINACIÓN Y CONTROL DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS DE CARÁCTER FINO EN LOS TALLERES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de la lista de cotejo observado a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 01, ítems 06

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

En esta prueba de entrada del grupo evaluado el 32% equivalente a 8 alumnos obtienen el calificativo de “A” los cuales ha desarrollado la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino y 16 alumnos evaluados equivalente al 64% obtiene el calificativo de “B” logran un regular desarrollo y solo un niño que es igual al 4% obtiene “C” en el que tiene dificultades en el desarrollo de coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino, lo que claramente refleja que se debe aplicar estrategias adecuadas, con las cuales los niños puedan lograr habilidades manuales.

En cuanto a la evaluación de salida, aplicando las estrategias adecuadas para el desarrollo de la coordinación de la grafo-motricidad fina se obtienen los resultados siguientes; que de 25 entre niños y niñas evaluados, 23 de los niños equivalente a un 92% obtuvieron un calificativo de “A” lograron plenamente el desarrollo de coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino y 2 de los niños equivalente al 8% obtuvieron un calificativo de “B” logran un regular desarrollo, lo que nos indica que la gran mayoría de alumnos alcanzo el logro previsto con éxito.

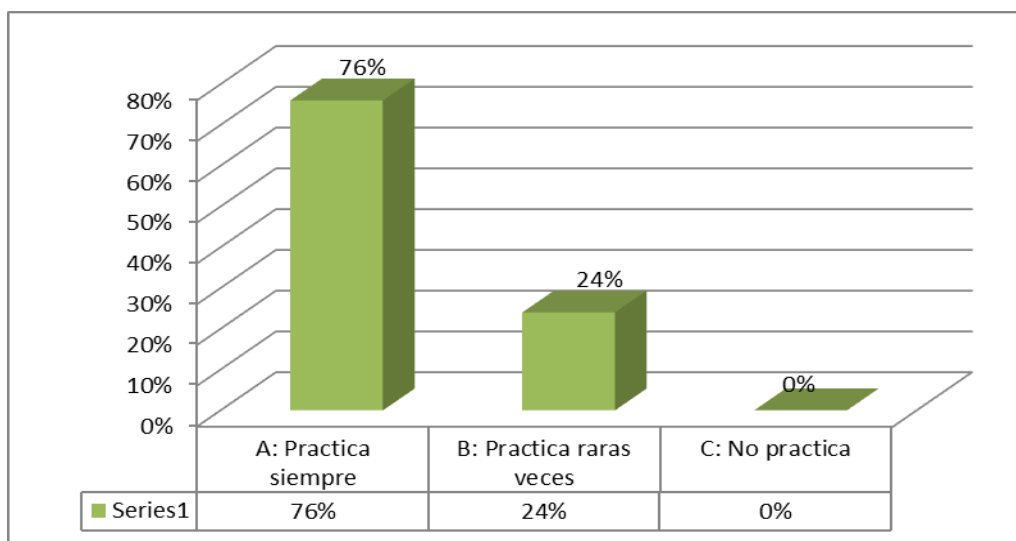
**TABLA 8**  
**ESFUERZO POR REALIZAR EL TRABAJO**  
**EN LOS TALLERES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO**  
**EXPERIMENTAL**

Categorías	Actitud hacia el trabajo	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	19	76
B: Practica raras veces	06	24
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 01

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 8**  
**ESFUERZO POR REALIZAR EL TRABAJO EN LOS TALLERES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 01  
**Elaboración:** La autora.

### DESCRIPCIÓN

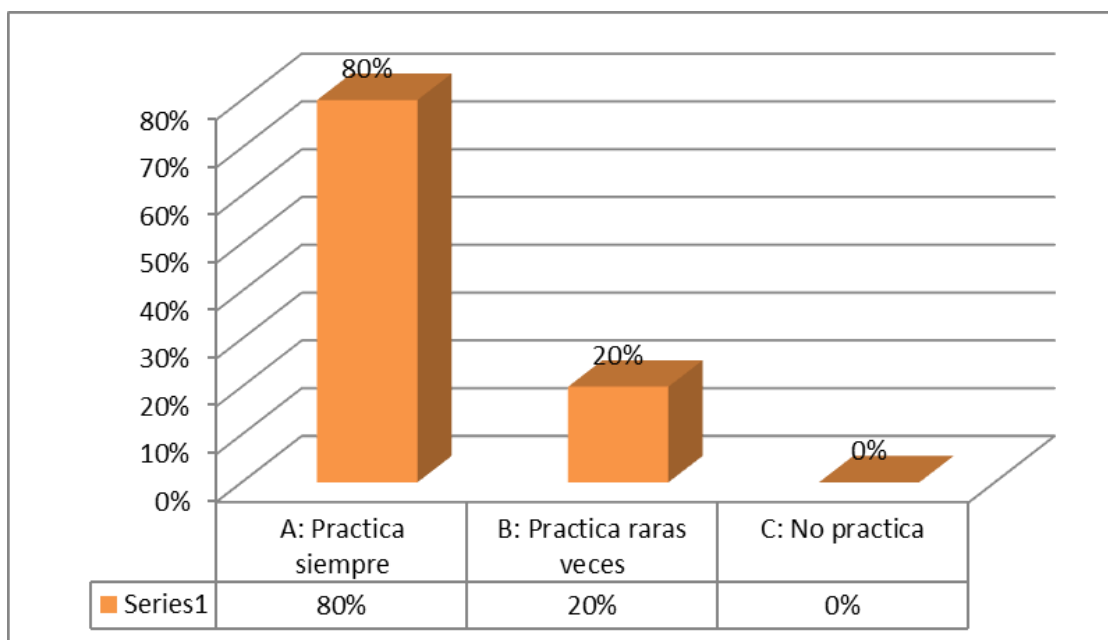
En el presente gráfico se puede observar que de 25 niños evaluados. Se demuestra los calificativos según resultados, de 19 niños, obtuvieron el calificativo A (practica siempre), cuyo equivalente es un 76%, 6 niños un calificativo de B (practica raras veces), cuyo equivalente es un 24%, lo cual nos demuestra que sin la aplicación de las estrategias adecuadas, los calificativos de los niños se mantendrían en calificativos no óptimos.

**TABLA 9**  
**ACTITUDES Y GESTOS PROPIOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Actitud hacia el trabajo	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	20	80
B: Practica raras veces	05	20
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 02  
**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 9**  
**ACTITUDES Y GESTOS PROPIOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN**  
**EL GRUPO EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 02

**Elaboración:** La autora.

### **DESCRIPCIÓN**

En el presente gráfico se puede considerar según los calificativos establecidos que de 25 alumnos evaluados 20 niños obtuvieron un calificativo de “A” lo que equivale a un 80% dichos niños práctica siempre actitudes y gestos propios en sus trabajos y 5 niños obtuvieron un calificativo de “B” que equivalente a un 20% práctica raras veces algunas actitudes y gestos propios en el trabajo que realizan y no hay niños que obtengan un calificativo de “C” (no practica) equivalente a un 0% evidenciándose que los niños desarrollan su creatividad con trabajos propios y originales.

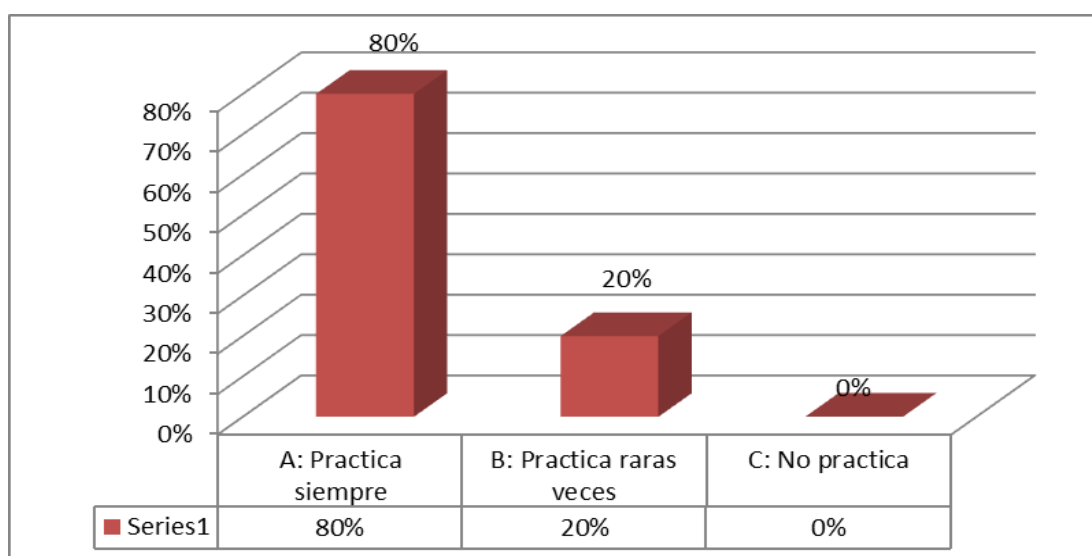
**TABLA 10**  
**TOMA DE DECISIONES A LAS TAREAS Y ACTIVIDADES QUE SON**  
**PROPUESTAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO**  
**EXPERIMENTAL**

Categorías	Actitud hacia el trabajo	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	20	80
B: Practica raras veces	05	20
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 03

**Elaboración:** La autora.

**GRÁFICO 10**  
**TOMA DE DECISIONES A LAS TAREAS Y ACTIVIDADES QUE SON**  
**PROPUESTAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO**  
**EXPERIMENTAL**



**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 03

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

De acuerdo al presente gráfico se puede interpretar los calificativos correspondientes, de 25 estudiantes observados, 20 alumnos obtuvieron “A” que es el 80% logran plenamente la toma de decisiones a las tareas y actitudes que son propuestas y 5 alumnos obtiene el calificativo “B” que equivale a un 20% practican raras veces la toma de decisiones a las tareas y actividades que son propuestas, esto nos indica que los talleres psicopedagógicos basados en juegos desarrolla en el niño su pensamiento lógico haciéndolos capaces de tomar sus propias decisiones respecto a tareas y actividades que le son propuestas resolviéndolas con éxito y mejorar su aprendizaje.

**TABLA 11**  
**EXPRESA SUS DESEOS Y NECESIDADES CON ESPONTANEIDAD LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Comunicación	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	19	76
B: Practica raras veces	06	24
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 04

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

En el presente grafico observamos los resultados de la ficha de observación teniendo el siguiente resultado: que de 25 estudiantes 19 obtuvieron “A” cuyo porcentaje es 76% los que practican siempre su expresión en sus deseos y necesidades con espontaneidad y 6 de los observados obtuvieron “B” equivalente al 24% de ellos que raras veces expresan sus deseos y necesidades con espontaneidad , lo que evidencia que con las estrategias aplicadas en los talleres

psicopedagógicos de juegos para desarrollar el aprestamiento grafo-motor, los alumnos expresaron sus deseos, ideas, y necesidades con espontaneidad de manera desinhibida, por la confianza que se torna en los talleres.

**TABLA 12**  
**MANTIENE UN ADECUADO CONTACTO VISUAL Y FÍSICO CON LA**  
**PROFESORA, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO**  
**EXPERIMENTAL**

Categorías	Comunicación	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	25	100
B: Practica raras veces	00	00
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 05

**Elaboración:** La autora.

### **DESCRIPCIÓN**

En la figura; observamos los resultados de la ficha: que de 25 estudiantes observados todos lograron mantener contacto visual y físico con la maestra haciendo un 100%, lo que demuestra que los talleres lúdicos son óptimos en el desarrollo social y afectivo de los niños donde la maestra puede mantener la atención de todos los estudiantes.



**TABLA 13**  
**MANTIENE MUÑECA Y CODOS ALZADOS AL REALIZAR EJERCICIOS**  
**GRAFO – MOTORES, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO**  
**EXPERIMENTAL**

Categorías	Control postural	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	16	64
B: Practica raras veces	09	36
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 06

**Elaboración:** La autora.

### DESCRIPCIÓN

En la presente figura y tabla muestra; que de 25 niños y niñas evaluados, 16 de ellos obtuvieron el calificativo de “A” haciendo un equivalente a 64% que mantienen siempre la muñeca y dedos alzados al realizar ejercicios grafo – motores y 9 obtienen “B” equivalente a 36% que raras veces mantienen muñecas y codos alzados al realizar ejercicios grafo – motores, lo que claramente demuestra que la aplicación de las estrategias en los talleres de juegos ayuda a disminuir el porcentaje inadecuado de la postura de la mano para realizar ejercicios grafo-motores y evidenciándose que los alumnos mejoraron su control postural en su mayoría.

**TABLA 14**  
**DESPLIEGA LA PRESIÓN, PINZA, ÍNDICE, PULGAR AL COGER EL LÁPIZ,**  
**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Control postural	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	20	80
B: Practica raras veces	05	20
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 07

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

La tabla y figura muestra el siguiente resultado: que de 25 niños observados, 20 alumnos practican correctamente la prensión pinza – índice – pulgar al coger el lápiz lo que equivale a un 80%, en definitiva se demuestra que los niños tienen direccionalidad, coordinación y aptitud motriz, cuyo fin es la realización de grafismos adecuadamente y su posterior escritura, por otro lado el 20% que es igual a 5 niños raras veces realizan estas actividades.

**TABLA 15**  
**EJERCE EXCESIVA PRESIÓN DEL LÁPIZ SOBRE EL PAPEL, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Control general	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	00	00
B: Practica raras veces	04	16
C: No practica	21	84
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 08

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

De los resultados obtenidos en la presente tabla y figura, se demuestra que de los 25 niños observados, 21 niños no practican ni ejercen excesiva presión del lápiz sobre el papel lo que equivale a un 84% y 4 niños raras veces ejercen excesiva presión del lápiz sobre el papel lo que equivale al 16%. Por lo tanto se tiene, que los niños desarrollaron una adecuada motricidad fina la que repercute la buena estimulación motriz que combina la actividad lúdica para mejorar el inadecuado desarrollo motriz de los niños de la edad e 4 años.

**TABLA 16**  
**BRAZO ES TEMBLOROSO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL**  
**GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Características de la producción gráfica	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	00	00
B: Practica raras veces	02	08
C: No practica	23	92
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 09

**Elaboración:** La autora.

### DESCRIPCIÓN

Se desprende de la tabla y figura claramente los indicadores evaluados ya que de los 25 niños, 23 niños indican que su trazo no lo práctica temblorosamente que indica el calificativo “C” que equivaldrá a un 92% y que 2 niños si muestran que su trazo raras veces es tembloroso e indica el calificativo “B” (practica raras veces) equivalente a un 8% lo que quiere decir que la gran mayoría de alumnos o sea un 92% desarrolló un adecuado aprestamiento para realizar sus trazos con seguridad.

**TABLA 17**  
**TRAZOS ENTRECORTADOS E IMPRECISOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4**  
**AÑOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Características de la producción gráfica	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	00	00
B: Practica raras veces	02	08
C: No practica	23	92
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 10

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

Según los resultados obtenidos en el presente gráfico se obtuvo los siguientes resultados: de 25 niños observados, 23 alumnos tienen un calificativo de “C” que equivale a 92% de los resultados obtenidos no practican los trazos entrecortados y 2 niños tienen raras veces los trazos entrecortados equivalente a un 8%. Este resultado nos indica que los niños tienen capacidad suficiente para ejecutar sus trazos firmemente y con precisión. Lo que demuestra que los talleres realizados fueron resultados óptimos como fuerza motriz del proceso pedagógico.

**TABLA 18**  
**REPRESENTACIÓN EN UNA HOJA DE PAPEL LOS EJERCICIOS**  
**REALIZADOS DURANTE LOS JUEGOS, LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN**  
**EL GRUPO EXPERIMENTAL**

Categorías	Características de la producción gráfica	
	f <sub>i</sub>	%
A: Practica siempre	25	100
B: Practica raras veces	00	00
C: No practica	00	00
Total	25	100%

**Fuente:** ficha de observación dirigidos a los niños y niñas de cuatro años. Anexo N° 02, ítems 10

**Elaboración:** La autora.

## DESCRIPCIÓN

De acuerdo a la figura se observa que el 100% de niños y niñas practican siempre la representación en una hoja de papel los ejercicios realizados durante los juegos. No existiendo niño o niña que se ubique en escalas inferiores al ya señalados.

### 4.1.3. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS EN EL DESARROLLO GRAFO MOTOR EN EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL DEPUÉS DEL EXPERIMENTO.

Los resultados que a continuación se muestran son de la prueba de salida que se

ha suministrado a ambos grupos de estudio, se visualiza en las tablas siguientes las diferencias que estos grupos han logrado obtener.

**TABLA 19**  
**GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL CON LA PRUEBA DE SALIDA**

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No práctica	4	16,0	11	44,0
Practica raras veces	3	12,0	8	32,0
Practica siempre	18	72,0	6	24,0
Total	25	100,0	25	100,0

**Fuente:** Prueba de salida en el grupo control y experimental

**Elaboración:** programa SPSS v. 20

### DESCRIPCIÓN

De la tabla se desprende que en el grupo experimental después del experimento se logra que el 72% que corresponde a 18 entre niños y niñas practican siempre el desarrollo grafo motor; en el grupo control se visualiza el 24% que es igual a 6 niños, haciendo una diferencia en el grupo experimental del 48% a favor del grupo experimental, esto era de esperarse debido a que en el grupo experimental se desarrollaron talleres de psicopedagogía de juegos para elevar el desarrollo grafo motor.

Por otro lado el 12% que corresponde a 3 niños practican raras veces el desarrollo grafo motor; sin embargo en el grupo control, el 32% que es igual a 8 niños practican raras veces en forma coherente el desarrollo grafo motor, haciendo una diferencia del 20% a favor del grupo experimental dado las circunstancias que ascendieron a categorías más altas.

Por último, el 16% que representa a 4 niños, no práctica coherentemente el desarrollo grafo motor, asimismo, el 44% que representa a 11 niños no practican coherentemente el desarrollo grafo motor, existiendo una diferencia del 28% a favor del grupo experimental, al notar escasez de niños en esa categoría.

A continuación mostraremos los estadígrafos para hallar la fórmula correspondiente al presente estudio.

### ESTADÍSTICOS

		GRUPO EXPERIMENTAL CON LA PRUEBA DE SALIDA	GRUPO CONTROL CON LA PRUEBA DE SALIDA
N	Válidos	25	25
	Perdidos	0	0
Media		2,56	1,80
Desv. típ.		,768	,816
Varianza		,590	,667

**Fuente:** Prueba de salida en el grupo control y experimental

**Elaboración:** programa SPSS v. 20

Estos datos sirven para hallar la fórmula que nos hemos planteado y que se remplazará a continuación:

$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{s_e^2}{n_e} + \frac{s_c^2}{n_c}}} = \frac{2,56 - 1,80}{\sqrt{\frac{0,590}{25} + \frac{0,667}{25}}} = \frac{0,76}{\sqrt{0,05028}} = \frac{0,76}{0,2242} = 3,389$$

Siendo el resultado de 3,389 en la te calculada, para probar nuestra hipótesis asumimos el valor de la te tabulada de un margen típico 0,05, que es igual a una te tabular de 1,65. Decimos que si el valor calculado es inferior al valor tabular se opta por la hipótesis alterna caso contrario se asume la hipótesis nula, en tal sentido, el valor calculado es superior de 3,389 al valor tabular de 1,65, en tal sentido nuestra hipótesis que asumimos es alterna.

#### 4.1.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Asumimos nuestra hipótesis central:

- H<sub>1</sub> El taller psicopedagógico basado en juegos, mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324- Puno 2016
- H<sub>0</sub> El taller psicopedagógico basado en juegos no mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324 – Puno 2016

Según los resultados logrado lográndose en la  $T_c$  que es igual a 3,389 que es superior a la  $T_t$  de 1,65, asumimos la hipótesis alterna, es decir, el taller psicopedagógico basado en juegos, mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324- puno 2016.

#### **4.1.5. DISCUSIÓN**

Los resultados logrado en la presente investigación, son sobresalientes como para poner a tela de juicio, considerando que el resultado de 3,389 en la  $T_c$  Calculada, representa exitoso para probar nuestra hipótesis, asumiendo el valor de la  $t_e$  tabulada de un margen típico 0,05, que es igual a una  $t_e$  tabular de 1,65. Decimos que si el valor calculado es inferior al valor tabular se opta por la hipótesis.

En cambio en la post test existen resultados a favor del grupo experimental, es así que en el grupo experimental después del experimento se logra que el 72% que corresponde a 18 entre niños y niñas practican siempre el desarrollo grafo motor; en el grupo control se visualiza el 24% que es igual a 6 niños, haciendo una diferencia en al grupo experimental del 48% a favor del grupo experimental, esto era de esperarse debido a que en el grupo experimental se desarrollaron talleres de psicopedagogía de juegos para elevar el desarrollo grafo motor. Que comprende; disfruta de los talleres de juego, tiene desarrollada su pinza digital, realiza trabajos óculos manuales. Comprende y acepta las normas y condiciones que adquiere de los juegos en los talleres. Muestra coordinación, agilidad y equilibrio en los movimientos corporales. Progresa en la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino; Actitud hacia el trabajo, se esfuerza por realizar bien su trabajo. Tiene actitudes, gestos propios y realiza su trabajo originalmente. Es capaz de tomar decisiones respecto a las tareas y actividades que son propuestas; Comunicación, expresa sus deseos y necesidades con espontaneidad. Mantiene un adecuado contacto (visual - físico) con la profesora. Control postural, al realizar ejercicios grafo-motores mantiene muñeca y codos alzados, realiza correctamente la prensión, pinza – índice – pulgar al coger el lápiz. Control general, ejerce excesiva presión del lápiz sobre el papel. Características de la producción gráfica, su trazo en tembloroso, trazos

entrecortados e imprecisos, representa en hojas los ejercicios realizados durante los juegos. Para José Luis Amastal (2000) La grafo motricidad es un método de la psicomotricidad, que analiza los procesos de los movimientos gráficos, la manera de automatizarlos y concientizarlos para crear en el niño una mejor fluidez, armonía, tónica, direccionalidad, segmentación y por ende rapidez y legibilidad en su escritura. Podemos manifestar que para nosotras el trabajo de la grafo motricidad incluye todas aquellas habilidades básicas, que sin estar directamente relacionadas con la grafía hacen que esta pueda llegar a producirse Según Castillo (2002). La grafomotricidad es una actividad motriz vinculada a la realización de grafismos. Su desarrollo es un aspecto de la educación psicomotriz, cuya finalidad es la adquisición de destrezas motoras, incluyéndolas directamente relacionadas con la escritura. Grafomotricidad es, por tanto, aquella disciplina científica que describe el acto gráfico, mediante el análisis de las coordinaciones producidas por el cerebro en los segmentos superiores del cuerpo humano, debidamente lateralizados, y su implicación en las producciones obtenidas por medio del dominio de mecanismos de manipulación e instrumentalización de los objetos externos, y que, a su vez, da cuenta de la configuración evolutiva de los signos gráficos de los niños, antes y después de la escritura alfabética, en función de los procesos comunicativos y simbólicos que generan estructuras subyacentes y operaciones cognitivas en el individuo, las cuales permiten la inculturación de modelos sociales interactivos hasta llegar a la comunicación escrita.



## **CONCLUSIONES**

En concordancia a los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación cuasi experimental se llega a las siguientes conclusiones:

### **PRIMERA.**

El desarrollo grafo motor en los niños y niñas mediante sus aprendizajes significativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 324 Puno, antes de aplicar el tratamiento son homogéneos dado que ante del experimento se logra que el 28% que corresponde a 7 entre niños y niñas practican siempre el desarrollo grafo motor; en el grupo control se visualiza el 28% que es igual a 7 niños, no existe diferencia alguna en esta categoría. Por otro lado el 32% que corresponde a 8 niños practican raras veces el desarrollo grafo motor; sin embargo en el grupo control, el 36% que es igual a 9 niños practican raras veces en forma coherente el desarrollo grafo motor, haciendo una diferencia del 4%. Por último, el 40% que representa a 10 niños, no practica coherentemente el desarrollo grafo motor, asimismo, el 36% que representa a 9 niños no practican coherentemente el desarrollo grafo motor, existiendo una diferencia del 1%. Considerándose estos resultados homogéneos.

### **SEGUNDA**

La aplicación de los Talleres Psicopedagógicos basados en juegos para desarrollar el aprestamiento grafo motor de los niños y niñas de la edad de 4 años, puestos en práctica con el grupo experimental, los niveles de desarrollo grafo motor en los niños y niñas se incrementaron significativamente, apreciándose mayor dominio del antebrazo, muñeca, mano y sobretodo se realizaron actividades organizadas secuencialmente con la finalidad de afianzar las destrezas en los dedos, con ello se obtuvo mayor control de su cuerpo incrementándose su autonomía y espontaneidad.

### **TERCERA**

En el presente trabajo, concluimos que se evidencian la adquisición de habilidades generadas por los ejercicios desarrollados estimulando en los niños y

niñas destrezas motoras que los ayudaron a tener mayor fluidez, armonía, direccionalidad, rapidez, legibilidad en sus grafismos; por lo cual se denota que los juegos fueron a provechados al máximo con el consiguiente beneficio para su formación integral y su participación activa.

#### **CUARTA**

Con la aplicación de estos talleres basados en juegos, se ha previsto que el niño pueda adquirir la habilidad de representar mediante grafías la lengua oral y escrita, teniéndose una etapa preparatoria que lleve al niño a superar sus limitaciones de coordinación motriz, ya que habiendo alcanzado un desarrollo indispensable se dará inicio a la escritura propiamente dicha.

#### **QUINTA**

Llegamos a la conclusión general: el resultado de la Te Calculada es de 3,389, para probar nuestra hipótesis asumimos el valor de la te tabulada de un margen típico 0,05, que es igual a una Te Tabular de 1,65. Que es inferior a la Te Calculada, es decir, el taller psicopedagógico basado en juegos, mejora el desarrollo del aprestamiento grafo motor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 324- Puno.

## SUGERENCIAS

Teniendo en cuenta la utilidad del presente trabajo de investigación, las sugerencias van dirigidas a docentes, estudiantes y a los profesionales de S

- A los profesores y futuros docentes de las diferentes áreas en especial a las maestras de Educación Inicial consideren utilizar en forma permanente los talleres psicopedagógicos basados en juegos relacionados a actividades para desarrollar en el niños la grafo motricidad y sea capaces de completar su potencial promoviendo la participación activa, dinámica , libre en el ejercicio de sus movimientos grafo motrices, ya que esta influye en el desarrollo de su formación en cuanto a la ejecución de grafismos y su posterior escritura.
- A las Autoridades Educativas se les sugiere promover y realizar capacitaciones sobre cursos de talleres psicopedagógicos basados en juegos, donde se desarrollen estrategias de enseñanza y aprendizaje, para mejorar el desarrollo grafo motor en los niños y niñas de las Instituciones Educativas Iniciales. Puesto que es una base para su formación inicial en la pre escritura.
- No es necesario insistir demasiado, sobre la importancia de las actividades que preparen el acto de escribir y sobre el peligro que implica el querer enseñar la escritura demasiado temprana. Debería se precedida por una amplia etapa de preparación, ya que con los primeros ejercicios realizados en los talleres de juego, aspiraran el desarrollo del aprestamiento grafo motor.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Calero P.- (2005). Educar jugando. Lima: El comercio

Conde T.- (2004). La educación psicomotriz en educación inicial. Lima: J.C. Nelly.

Clero G.- (1972). La creatividad en el niño. Madrid: Narcea S.A

Decroly O. y Monchamp E.- (2004). El juego Educativo. Lima: OrbisVentures.

HARF. R.- (2006) .Que pasa con el juego dela educación inicial. Buenos Aires:

Hola chicos

Ministerio de Educación.- (2009). Diseño curricular nacional. Lima 2da edición

Ministerio de Educación.- (2002). Guía metodológica integrada de aprestamiento.

Lima 4ta edición

GARCIA (1987) Educar para Escribir. Madrid.G. Nuñez

CALMET, LI (2001) Historia de la Escritura. Barcelona.Ed.Paidos

MARCHESI,A,COLL(1991) Desarrollo psicológico y educación.madrid.alianza

PIAGET.J. (1973) La psicología de la inteligencia crítica

# ANEXOS

**Anexo 01**

**LISTA DE COTEJO**

DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDAD DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 324 PUNO  
 APELLIDOS Y NOMBRES:.....

Nº	ITEMS	Logro	En proceso	Inicio
01	¿DISFRUTA DE LOS TALLERES DE JUEGO?			
02	¿TIENE DESARROLLADA LA PINZA DIGITAL?			
03	¿REALIZA TRAZOS OCULO - MANUALES?			
04	¿COMPRENDE Y ACEPTA LAS NORMAS Y CONDICIONES QUE ADQUIERE EL JUEGO EN LOS TALLERES?			
05	¿MUESTRA COORDINACION, AGILIDAD Y EQUILIBRIO EN LOS MOVIMIENTOS CORPORALES?			
06	¿PROGRESA EN LA COORDINACION Y CONTROL DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS DE CARÁCTER FINO?			

**Anexo 02**
**FICHA DE OBSERVACION**
**DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDAD DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION  
EDUCATIVA INICIAL N° 324 PUNO**

Nº	ITEMS	Logro	En proceso	Inicio
01	<b>ACTITUD HACIA EL TRABAJO</b> Se esfuerza por realizar bien su trabajo			
02	<b>CONFIANZA EN SI MISMO</b> Tiene actitudes y gestos propios y realiza su trabajo originalmente Es capaz de tomar decisiones respecto a tareas y actividades que le son propuestas			
03	<b>COMUNICACIÓN</b> Expresa sus deseos y necesidades con espontaneidad Mantiene un adecuado contacto (visual, físico) con la maestra			
04	<b>CONTROL POSTURAL</b> Trabaja recostado a la mesa/ silla con tronco pegado a ella Al realizar ejercicios grafo motores, mantiene muñeca, codo alzado Realiza correctamente la prensión, pinza- índice- pulgar al coger el lápiz			
05	<b>CONTROL GENERAL</b> Mantiene rígida o excesiva tensión la mano o inclusive el brazo que trabaja Ejerce excesiva prensión del lápiz sobre el papel			
06	<b>PRODUCCION GRAFICA</b> Su trazo es tembloroso Repaso excesivo de los trazos Trazos entrecortados e imprecisos Representa en hojas los ejercicios realizados durante los juegos			

Anexos 03

TALLER DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL : 324 "VILLA DE LAGO"
- 1.2. GRADO Y SECCION : 4 Y 5 AÑOS
- 1.3. EJECUTORES : VERONICA LOPEZ ANCCO
- 1.4. DURACION 3 HORAS
- 1.5. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS PARA DESARROLLAR LA EXPRESION CORPORAL MOTORA GRUESA Y FINA.

1.6. JUSTIFICACION: Con estas clases de expresión corporal trabajamos habilidades de ejercicios apropiados para fortalecer, agilizar el cuerpo de los niños y por ende la creatividad, espontaneidad que se debe de desarrollar con estos juegos..

II .- PROGRAMACION DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

2.1. AREA EJE: PERSONAL SOCIAL		
2.2. ORGANIZADOR DE AREA: DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD		
2.3. AREAS INTEGRADAS:	COMUNICACIÓN, Narra experiencias reales e imaginarias con secuencia lógica	LOGICO MATEMATICA Identifica y representa formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) relacionándolas con objetos de su entorno.
2.4. CONTENIDO: Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.		
2.4.1. CAPACIDADES Desarrollo de la Psicomotricidad	2.4.2. CONOCIMIENTO Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postura y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel visomotor: óculo manual y óculo podal	2.4.3. ACTITUDES Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales
2.2.4. INDICADORES DE EVALUACION		2.2.5. INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan movimientos diferenciados con los segmentos gruesos y finos de su cuerpo</li> <li>• Realizan movimientos que favorezcan el desarrollo y coordinación motora gruesa</li> <li>• Realizan movimientos que favorezcan el desarrollo de la coordinación visomotor y motricidad fina.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Ficha de observación</li> <li>- Hojas de aplicación.</li> </ul>



SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 01</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para el desarrollo de esta actividad, acordamos nuestras normas de convivencia y salimos al patio, en el patio se les presentará una caja forrada de color azul que contendrá pelotas de trapo y dialogaremos sobre su contenido mediante interrogantes ¿De que color es la caja? ¿Qué habrá dentro? Los niños dan a conocer sus pareceres.</li> <li>• Por grupos los niños extraen el contenido de la caja y dan sus versiones de lo encontrado y las describen ¿Qué son? ¿Para que sirven? ¿Que podemos hacer con ellas?</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños realizan ejercicios de manera libre con el material a utilizarse. (patean, lanzan, agrupan).</li> <li>• Siguiendo indicaciones de la maestra los niños realizan diferentes acciones al poner las pelotas en forma vertical u horizontal.</li> <li>• Los niños realizan acciones según sus criterios: saltan como conejos, realizan movimiento en zigzag, en curvas, ondeados y otros.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos constituimos al aula, cada niño coge su petate nos echamos, respiramos cerramos nuestro ojos.</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños con ayuda de hojas de aprestamiento plasma sus experiencias vivida durante el desarrollo de la actividad utilizando crayolas, colores, plumones, etc.</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños exhiben y exponen sus trabajos.</li> </ul>	<p>Pelotas de trapo Caja Papel Crayolas, colores, plumones.</p>	<p>1 hora.</p>

SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 02</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acordando reglas de comportamiento, los niños salen al patio para realizar movimientos con los materiales que se les proporcionará, antes identifican los materiales observables, ¿Qué es? ¿Que forma tiene? ¿a que figura geométrica se parecerá?</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se invita a los niños a que exploren el material y propongan algunas acciones que se podría realizar de manera libre luego a proposición de la maestra y al ritmo de la música negroide realizan ejercicios diversos como: saltan con el aro, bailan alrededor del aro, saltan dentro y fuera del aro,. realizan figuras juntando los aros, ect.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con ayuda de un pañuelo que la docente hará caer suavemente, los niños imitan la acción.</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.En hojas los niños expresan a través de sus grafías la actividad realizada en el patio</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños exponen y exhiben sus expresiones realizada durante la actividad.</li> </ul>	<p>Ulaula CD Equipo de sonido Pañuelo Petates Colores Papel.</p>

SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 03</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acordando reglas de comportamiento, los niños salen al patio para realizar movimientos libres con el pedalejo, surgen interrogantes ¿Qué es? ¿que podemos hacer con este instrumento? ¿Cuál es la longitud de la cinta? ¿Qué movimientos podemos realizar?</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo.</li> <li>Llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, después en las dos.</li> <li>Hacer trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua.</li> <li>Los niños con los brazos bien extendidos, realizan círculos amplios por delante del cuerpo, sosteniendo en la mano el pedalejo adherido una cinta, realizan los círculos en forma creativa. Se estimulará los cambios de dirección (izquierda – derecha – izquierda) y de velocidad (rápido – lento)</li> <li>Realizan círculos medianos, presionando el brazo sobre el cuerpo (se reducirá la longitud de la cinta).</li> </ul>	<p>Pedalejos, cintas Hojas, plumones.</p>	<p>1 HORA</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizaran actividades variadas como:</li> <li>• Círculos en diferentes direcciones y planos, imitando diferentes movimientos de animales, objetos.</li> <li>• Realizan semicírculos de izquierda a derecha con abertura abajo (sobre la cabeza va el movimiento de la cinta)</li> <li>• Orientar con indicaciones: “sube y baja, vuelve a subir, rápido, despacio).</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con ayuda los niños realizan ejercicios de relajación extiende sus manos respirando suavemente, luego las juntan votando la respiración suavemente y así sucesivamente.</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños con plumones en la pizarra plasman su movimiento realizado, y luego los realizan en hojas abiertas.</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños exponen y exhiben sus expresiones realizada durante la actividad.</li> </ul>		
---	--	--

SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 04</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del material concreto para la coordinación óculo manual, y desarrollo motor fino</li> <li>• Los niños manipularan diversos materiales, propios del medio (frutos, semillas, hojas, piedritas, ramas, palillos, argollas, etc.).</li> <li>• Manipularan material de construcción de diferentes tamaños y formas: cajas cintas de maderas, latas, conos, bloques de madera, etc.</li> <li>• ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿de que tamaño? ¿Qué colores tiene?.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo o expresividad motriz Realizar <b>gestos con las manos acompañando a canciones infantiles</b>, un juego divertido desde que son bebés.</li> <li>• Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.</li> <li>• Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular...)</li> <li>• Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando...) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero.</li> <li>• Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.</li> </ul>	<p>Materiales como frutos, semillas, hojas, piedritas, ramas, palillos, cajas, cintas, latas, conos, bloques de madera.</p> <p>Frascos, tapas, carretes ,lanas, hilos y otros.</p> <p>Papeles, plumones, colores.</p>	<p>1 HORA</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber manipulado los materiales diversos se complementará con otros materiales como frascos para introducir diversos objetos.</li> <li>• Materiales para enhebrar, argollas, carretes, tapas, semillas, carrizos, caracoles, botones, cuentas, pita, hilo grueso, lanas, cordón, pasador , etc.</li> <li>• Los niños procederán a realizar ejercicios con el material de su elección como el proceso del ensartado, enhebrado, introducir semillas u otros objetos con los dedos de la mano (índice – pulgar)</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para esta actividad los niños escuchan una música suave, inhalan y exhalan suavemente al ritmo de la melodía dejan caer sus cuerpos suavemente al piso cerrando sus ojitos.</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujan de manera libre la actividad realizada.</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exhiben sus trabajos en el panel de exhibición</li> </ul>		
---	--	--

SECUENCIA ESTRATEGICA.	MEDIOS Y MATERIALES
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 05</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizaran actividades de coordinación viso motora con movimientos delicados como los que intervienen en el trazado de los signos gráficos: picado, punteado, trazado con dedos, recortado, marcado de ritmos gráficos libremente.</li> <li>• Los niños observan los diferentes materiales que utilizaran durante el proceso del taller a ejecutarse</li> <li>• Se les dará las recomendaciones necesarias en cuanto al trabajo a realizarse surgen interrogantes: ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Cómo podemos utilizarlo? ¿podemos dibujar lo que nos gusta con estos materiales?</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad grafo motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños realizan ejercicios de trazado, con elementos de trazo grueso, utilizando, tizas, crayolas, lápiz.</li> <li>• Ejercitamos preparatorias para realizar los grafismos en un espacio limitado, con la siguiente graduación: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubicación de elementos en una hoja lisa</li> <li>2. Ubicación de elementos en una hoja que ha sido dividida</li> </ol> </li> </ul>	<p>Lápiz, crayolas, tijeras, papeles</p>

3. Ubicación de elementos en una hoja dividida en dos campos en donde además se ha delineado el margen.

4. Ubicación de elementos sobre un único renglón y copia de modelos

#### Relajación

- Los niños se sientan en el piso tocan la punta sus pies, hacen movimientos circulares con su cabeza, respiran y se dejan caer en la colchoneta y escuchan una melodía.

#### Expresión gráfico plástica

- En hojas de aplicación los niños realizan trazos simples al compás de una melodía (lento – rápido)

#### Cierre

- Exhiben sus trabajos en el panel de exhibición

TALLER DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 324 "VILLA DE LAGO"
- 1.2. GRADO Y SECCION : 4 Y 5 AÑOS
- 1.3. EJECUTORES : VERONICA LOPEZ ANCCO
- 1.4. DURACION 5 DIAS
- 1.5. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

II.- PROGRAMACION DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

2.1. AREA EJE: COMUNICACIÓN INTEGRAL		
2.2. ORGANIZADOR DE AREA : EXPRESION' Y APRECIACION ARTISITICA		
2.3. AREAS INTEGRADAS :	<p>COMUNICACIÓN INTEGRAL</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niños se expresa con libertad y espontaneidad.</li> <li>2. Realiza diferentes actividades donde se observa cualidades del movimiento: control tónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular y velocidad.</li> </ol>	<p>MATEMATICA</p> <p>Reconoce diferentes direccionalidades: hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, y hacia un lado, hacia el otro lado, al desplazarse con su cuerpo en el espacio.</p> <p>PERSONAL SOCIAL: actúa con seguridad, iniciativa, y confianza en si mismo demostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación higiene, cuidando su integridad física.</p>
2.4. CONTENIDO : Expresa espontáneamente y con placer, sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico, dramático o musical que le permite mayor creación o innovación.		
2.4.1. CAPACIDADES	2.4.2. CONOCIMIENTO	2.4.3. ACTITUDES
- Expresión artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora diversos materiales, propios dela expresión plástica y otros recursos del medio</li> <li>- Representa a través del dibujo, pintura y modelado: sus sensaciones, emociones, hechos, sucesos, vivencias y experiencias familiares y deseos.</li> <li>- Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas gráfico plásticas, apreciando las posibilidades expresivas que estas le proporcionan</li> </ul>	- Disfruta de sus expresiones artísticas y nuestra aprecio por las producciones del grupo y las propias.
2.2.4. INDICADORES DE EVALUACION		2.2.5. INSTRUMENTOS DE EVALUACION

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra agrado por participar activamente en las actividades de expresión corporal</li> <li>- Amplia las posibilidades expresivas de su cuerpo incorporando en sus movimiento dirección, velocidad y control.</li> <li>- Reconoce la diversidad de materiales y recursos del medio para realizar su expresión plástica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fichas de observación</li> <li>- Anecdótico</li> <li>- Ficha de aplicación</li> </ul>
---	--

ECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 06</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para el desarrollo de esta actividad los niños y niñas escogen libremente los materiales que van utilizar en el taller de actividad motriz fina.</li> <li>• Los niños y niñas realizan el rasgado y recortado según lo elegido, lo cual indicara el grado de madurez motriz y tenga establecida su coordinación viso motora.</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad grafo motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.</li> <li>• <b>Juntar y separar los dedos</b>, primero libremente, luego siguiendo órdenes.</li> <li>• Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.</li> <li>• Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique</li> <li>• Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques.</li> <li>• Recortan o rasgan tiras de papel, formando figuras geométricas, árboles, nubes, etc. Y realizan un collage con las formas obtenidas</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas, trabajan rasgando o cortando revistas o periódicos en forma de flecos, ondeados y los usan para realizar movimiento suave.</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizando las figuras rasgadas o recortadas arman un paisaje u otra expresión artística según su creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel periódico, revistas, papel lustre, tijeras, goma, papel bond.</li> </ul>	<p>1HORA</p>

Cierre	- Los niños exponen y exhiben sus trabajos en el rincón del museo escolar.		
--------	--	--	--

SECUENCIA ETRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 07</b> Asamblea o inicio <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para realizar este taller, los niños observaran en una caja varios fideos pintados de colores, los niños exploran, manipulan los materiales y dan a conocer sus pareceres sobre la utilidad que pueda dársele.</li> </ul> Desarrollo o expresividad grafo motriz <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelera...).</li> <li>• Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas...</li> <li>• Ensartar un cordón en planchas y/o bolas perforadas.</li> <li>• <b>Abrochar y desabrochar botones.</b></li> <li>• Atar y desatar lazos.</li> <li>• Encajar y desencajar objetos.</li> <li>• Manipular objetos pequeños (lentejas, botones...).</li> <li>• Modelar con plastilina bolas, cilindros...</li> <li>• Los niños con ayuda de una cola de rata, empiezan a ensartar introduciendo la cola a través del orificio de los fideos siguiendo patrones propuestos por ellos hasta lograr un collar.</li> </ul> Relajación <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en círculo realizan comparaciones sobre las longitudes de sus collares, grandes, medianos, pequeñas.</li> <li>- En grupos de dos realizan un concurso plantados para ensartar collares en muñecos porfiados.</li> <li>- Descansa haciendo inhalaciones y exhalaciones suaves en el piso del aula.</li> </ul> Expresión gráfico plástica <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plasman sus creaciones como Líneas rectas, curvas, círculos, onduladas, etc. Utilizando su creatividad.</li> <li>- Exponen y exhiben sus trabajos</li> </ul> Cierre <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponen y exhiben sus trabajos</li> <li>- Exponen y exhiben sus trabajos</li> <li>- Fideos, cola de rata, temperas.</li> </ul>		1 HORA
ECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES -	DURACION



<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD N° 09</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para iniciar este taller los niños observan la silueta de varias prendas de vestir como vestido, chullo, poncho, pollera, chompas, ect.</li> <li>- Se les presentara prendas de vestir de la zona para que manipulen y observen el tipo de adornos que lleva.</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad grafo motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De acuerdo a lo observado los niños y niñas, procederán a realizar sus adornos con grafías en las siluetas proporcionadas de acuerdo a su creatividad.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mueven su cuerpo de acuerdo a una melodía</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En hojas de aplicación plasman sus grafías realizadas en las siluetas.</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños danzan haciendo uso de sus siluetas, en casa comentan la actividad realizada en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siluetas de prendas de vestir, plumones, papel craf, goma, cinta masking, goma.</li> </ul>	<p>1 HORA</p>
--	---	---------------

SECUENCIA ESTRATEGICA	MEDIOS Y MATERIALES	DURACION
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Nº 10</b></p> <p>Asamblea o inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas escuchan la narración de un cuento con ayuda de títeres, “El gallo y el ratón”</li> </ul> <p>Desarrollo o expresividad grafo motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños niñas salen a contar lo narrado con ayuda de secuencia de láminas</li> <li>- En grupos realizan su máscaras que representen a los personajes del cuento y lo dramatizan.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echados en petates, recuerdan el cuento con ayuda de interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron?</li> </ul> <p>Expresión gráfico plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pintan una escena del cuento y escriben con grafías la parte que más les gustó del cuento.</li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En casa comentan la actividad realizada en el aula con ayuda de su máscara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina, papeles, temperas, lápices de colores papeles.</li> </ul>	<p>1 HORA</p>