



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

**LA IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL PROCESO
DE LECTO – ESCRITURA EN PREESCOLAR**

**INFORME DE PROYECTO DE
INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PRESENTA:

LETICIA OSORIO SANDOVAL

MÉXICO, D. F.

2004

DEDICATORIAS

A DIOS por la oportunidad de seguir viviendo.

A mis PADRES.

A la ilusión.

A mis amigas: Mónica, Karla y Coco quienes han estado a mi lado en todos los momentos difíciles.

GRACIAS

Había que meterse todo aquello en la cabeza del modo que fuera, disfrutándole o aborreciéndole. Tamaña coerción produjo en mí un desaliento tan grande que, tras mi examen final pasé un año entero sin encontrar el más mínimo placer en la consideración de ningún problema científico"

Albert Einstein

INDICE

1.	Diagnóstico	9
1.1	La psicomotricidad en preescolar	9
1.2	Contexto del jardín de niños	11
1.2.1	La delegación Azcapotzalco	14
1.2.2	Población total	15
1.3	El jardín de niños	16
1.4	Plan de trabajo	17
1.4.1	Desarrollo	18
1.4.2	Resultados	19
1.4.3	Evaluación	21
2.	Planteamiento del problema	24
2.1	Importancia del problema	24
2.2	Objetivo general del proyecto	25
2.3	Delimitación de la problemática	25
2.4	Características de los niños	25
2.4.1	Características motrices	27
2.4.2	Características adaptativas	28
2.4.3	Lenguaje	29
2.4.4	Conducta personal-social	29
2.5	Psicomotricidad gruesa	30
2.6	Psicomotricidad fina	32
2.7	Psicomotricidad y Trabajo familiar	32
2.8	Gramaticidad	34

3	Innovación-acción en el proyecto.....	36
3.1	Piaget	36
3.1.1	Asimilación y acomodación.....	38
3.2	Constructivismo	42
3.2.1	El proceso enseñanza-aprendizaje.....	42
3.2.2	Constructivismo y aprendizaje significativo.....	43
3.2.3	El significado de aprender.....	44
3.2.4	La estimulación y motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje.	44
3.2.5	Las estrategias de la enseñanzas del aprendizaje significativo	46
3.3	David Paul Ausbel	48
3.3.1	La perspectiva de Ausbel	49
3.3.2	Tipos del aprendizaje para Ausbel.....	51
3.4	Gagne	56
3.4.1	Variedades de capacidades aprendidas	58
3.4.2	Las condiciones del aprendizaje	62
4	La psicomotricidad en preescolar	64
4.1	El juego	64
4.2	Historia de la psicomotricidad	69
5	Diseño, aplicación y resultados de la alternativa	77
6	Resultados	94
7	Conclusiones.....	98
8	Bibliografía.....	99
9	Anexos	101

Introducción

El ser humano constituye una realidad indiscutible, físicamente tangible. Su nivel de evolución le permite utilizar sus posibilidades corporales (el cerebro como parte de ese cuerpo). Es una unidad funcional, psico - afectiva - motriz, en la que "el cuerpo es un nudo de significaciones vivas en las que no se puede distinguir la materia sensible de la forma inteligible, precisamente porque la forma está ya en la materia, y la acción de la conciencia no puede ya ser comprendida como la imposición de un sentido a una materia inerte" (Dastur, 1993)

El ser humano desde su nacimiento va organizando el mundo a partir de su propio cuerpo. La intervención del adulto, es fundamental en su desarrollo. Va construyendo su esquema corporal de la relación con otros, del conocimiento de su cuerpo y las partes que lo conforman, así como el dominio motriz, simbólico, verbal y representativo. Además de organizar su cuerpo con referencia a él, tiene que organizar el mundo con respecto a objetos y personas que le rodean.

La psicomotricidad señala que en este proceso de desarrollo se deben tomar en cuenta los siguientes indicadores: la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, la grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel: tónico, postural, gestual o verbal). (Boscaini, 1994).

"La psicomotricidad debe constituirse como un instrumento educativo en manos de los maestros, educadores o pedagogos que contribuya a establecer adecuadamente las bases de los aprendizajes y de la personalidad de los alumnos". (Berruezo, 1995). Con base en las anteriores conceptualizaciones de la Psicomotricidad es que plantea un proyecto que no se lleve a cabo de manera implícita dentro de los programas escolares como tradicionalmente se ha hecho, sino que sea aplicada en forma explícita, es decir, a través de un método específico psicomotriz.

De esta manera se coadyuvar verdaderamente a lograr en los niños y jóvenes una educación integral, ya que la Psicomotricidad aplicada de esta forma atiende a la adquisición de aprendizajes globalizadores, es decir a los aspectos cognitivo, afectivo y psicomotriz.

CAPÍTULO 1

DIAGNÓSTICO

1.1 LA PSICOMOTRICIDAD EN EL PREESCOLAR

La Educación Preescolar es la base de una de una formación integral en el desarrollo de todo ser humano

¿ Es importante Fomentar la madurez de la psicomotricidad es importante en la preprimaria?

En de la Institución donde laboro (Centro de estimulación y recreación infantil S.C) nivel preescolar es fundamental la madurez de la psicomotricidad ya que esto beneficia ampliamente al proceso de lecto-escritura

La educación preescolar no puede quedarse al margen los del programa de Modernización Educativa se realizó una reformulación de sus contenidos para apoyar la práctica docente.

“El programa de Educación Preescolar constituye una propuesta de trabajo para los docentes, flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país, ” Tenemos que dejar de concebir a los niños como receptáculo de nuestros programas educativos y recordar que son seres de movimiento, en construcción y proyectos propios”¹ Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proyecto de sociabilización”²

¹ CHAPELA Luz María, Revista 2001 Educación,núm 92 ,Enero 2003,pág. 37

² SEP. PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR MÉXICO 1992.P.5.

Los fines que sustenta este programa son los que consideran en el artículo 3°- constitucional que dice: El estado esta obligado a prestar servicios educativos

para toda la población es obligatorio cursar la educación preescolar , primaria y secundaria, estos servicios se prestaran en el marco del federalismo y la concurrencia previstas en la constitución política de los Estados Unidos Mexicanos y conforme a la distribución de la función social educativa establecida en la presente ley. y que precede a cualquier proceso educativo.

El sistema educativo de preescolar atiende al desarrollo armónico del individuo como lo solicita la Constitución y también tiende a la convivencia humana, ya que "El propósito del Programa de educación Preescolar (PEP 92) es situar al niño como centro del proceso educativo y al docente como parte fundamental que debe de poseer un buen sustento teórico que permita comprender el desarrollo del niño y como se da el proceso de aprendizaje. "Es por eso que ha tenido un peso determinante en la fundamentación del programa la dinámica misma del desarrollo infantil, en sus dimensiones física, afectiva, intelectual y social".³

Los objetivos del programa son:

Que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, para que progresivamente se incorpore a la sociedad, reconociendo su identidad cultural y nacional.
- La sensibilidad de cuidar a la naturaleza como parte importante de su vida.
- Establecer relaciones de trabajo y convivencia en grupo (socialización).

³ Ibidem.p.7.

- Formas de expresión creativas a través del lenguaje, su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.

- Se sensibilice en los distintos campos de arte y la cultura, expresándose por medio de diferentes técnicas y materiales.

El desarrollo de este Programa pretende alcanzar una educación con calidad en una forma globalizada sin olvidar ningún elemento; por lo que los padres de familia juegan un papel primordial al involucrarlos activamente en el trabajo del Jardín de Niños.

La psicomotricidad juega un papel indispensable, en el proceso de madurez del niño, los indicadores de la psicomotricidad son: la coordinación, la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad. La organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, la grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación.

1.2 Contexto del Jardín de niños

El plantel donde se realizó el proyecto está ubicado en la Calle de Alejandría

62 Col. Clavería Azcapotzalco Esta institución particular es fundada en 1995

Descripción del plantel:

Planta Baja

Salón de maternal, con baños y capacidad para 15 niños

Salón para primero con capacidad para 24 alumnos

Salón para tercero capacidad para 15 alumnos

Biblioteca, Hemeroteca

Salón de computación

Dirección

Patio

Planta Alta

Salón para segundo con capacidad para 24 alumnos

Baño

Patio

Bodega

El personal de la institución

Directora, Profesora de tercero, Profesora de Segundo, Profesora de primero con auxiliar, Profesora de maternal Auxiliar, Profesora de computación, Profesora de Inglés con Auxiliar, Profesora de Educación Física, Personal de Limpieza.

Los alumnos con los cuales se llevó a cabo el proyecto de acción docente

(Marcos Arias dice: porque se trabaja directamente con el grupo), son con

los alumnos del **grupo** de preprimaria

CONCEPTO DE GRUPO

En términos de Sociología y de psicología, un conjunto de personas, según Krech, Crutchfield y Ballachey los grupos se caracterizan por los siguientes aspectos

1. las relaciones entre los miembros son independientes, esto es, la conducta de uno de ellos influyen en la conducta de los demás 2. Sus miembros comparten una ideología, es decir, un conjunto de valores, creencias y normas que regulan su conducta mutua. Existen muchos tipos de grupos que se adaptan a estos criterios: familias, círculos de amistad, clubes políticos, laborales, pedagógicos, religiosos, vecinales y recreativos.

También:

Se utiliza para nombrar unidades sociales con ciertas características especiales que le dan una organización dentro de una área determinada , o puede considerarse comunidad, un grupo de personas que se encuentran sometidas a las mismas normas

La comunidad está integrada por los siguientes componentes:

1. Un grupo de individuos con un pasado común del que se desprenden relaciones y normas de conducta con intereses comunes
2. El grupo que forma una comunidad, ocupa un territorio delimitado.
3. El grupo humano que constituye una comunidad satisface sus necesidades

básicas de alimentación, vestido, vivienda, seguridad, y recreación.

4. La conservación y la reproducción de la vida humana en la comunidad, la seguridad individual, del grupo y el control de las diversas tendencias, se hacen en forma organizada.

5. En casi todas las comunidades se advierte una separación a manera de estratos o capas en la población, que se caracterizan por su origen; indios, mestizos, criollos, extranjeros.

1.2.1 La delegación Azcapotzalco

Está situada al noroeste del Distrito Federal. Históricamente goza de importantes ventajas de ubicación que le han permitido crecer y mantenerse activa.

Sus coordenadas geográficas son:

Al norte 19' 31' de altitud norte, al sur 19' 27' de latitud norte, al este 99' OT de longitud oeste, al oeste 99' 13' de longitud oeste.

Su altitud media es de 2,240 ints. s/nm y su superficie es básicamente plana con una pendiente media menor al 5%.

Obras y Servicios Urbanos:

Responsable de operación y mantenimiento de la infraestructura urbana: alumbrado público, zonas verdes, obras viales y redes secundarias hidráulicas y

sanitarias. Supervisa la planeación y ejecución de las obras públicas y urbanas para beneficio de la comunidad y utiliza, en lo posible, materiales y tecnologías alternativas para la preservación del medio ambiente. Coordina los programas anuales de acuerdo a las reglamentaciones de la materia.

Coordina y verifica la normatividad de licencias de construcción y anuncios.

Participa en la supervisión y planificación de estudios sobre uso y destino del suelo considerando las Zonas Patrimoniales. Coordina la verificación de las obras privadas para lograr la regularización del crecimiento urbano. Genera coordinación con las áreas correspondientes para regularizar los servicios a predios irregulares.

Coordina y participa conjuntamente con Protección Civil para el bienestar y seguridad de la población, para la disminución o eliminación de riesgos y emergencias.

1.2.2 Población total

Según el último Censo de Población y Vivienda que realizó el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) en el Distrito Federal en 1995, la población total de Azcapotzalco era de 455 mil 131 habitantes, de los cuales 218 mil 769 eran hombres y 236 mil 362 mujeres. En la delegación existen 107 mil 438 viviendas habitadas por 455 mil 131

ocupantes, que en promedio representan 4.2 ocupantes por vivienda.

En 1995, sólo aglutinaba al 5.4 por ciento de la población total del DF y a diferencia de otras delegaciones su dinámica demográfica ha mostrado una tendencia a la baja. Su población es mayoritariamente joven y la que está en edad de trabajar cuenta con un perfil educativo relativamente mejor que el promedio de la ciudad de México.

De 1990 a 1995, hubo un considerable descenso en los nacimientos en Azcapotzalco, mientras que las defunciones se observan prácticamente con la misma constancia. Asimismo, las defunciones de menores de un año bajaron de 271 en 1990 a 152 para 1995. Los matrimonios y divorcios presentan también, en el lapso de cinco años, un importante descenso.

Las 103 mil 130 viviendas catalogadas en distintos tipos tales como: casa sola, departamento en edificio, casa en vecindad, cuarto de azotea o vivienda móvil, en que habita la población de Azcapotzalco, 61 mil 088 reside en casa propia; 33 mil 109 en casa rentada; 8 mil 431 en otra situación. ⁴

1.3 El Jardín de Niños

Empezaré describiendo la institución "La institución es un espacio extrayectado de una parte de la psique, es a la vez el afuera y el adentro en la doble condición de

⁴ Ley Orgánica de la Administración Pública del D.F.

lo incorporado y del deposito..."

La escuela como una institución que se crea como una delegación de la sociedad global, que deposita en ella la transmisión de sus ideales y valores. La función de la escuela es proporcionar, de una forma eficiente, los elementos necesarios para la adquisición de una cultura básica

1.4 PLAN DE TRABAJO

Empiezo a detectar el problema en el proceso de lecto-escritura, porque no tienen la madurez (crecer en edad y sensarez)⁵ adecuada, para detectar esta problemática aboque un plan de trabajo el cual consiste en realizar varias actividades y se utilizaron varios instrumentos como fueron :

Diario del observador: sirvió de base para medir la interacción del profesor con los alumnos dentro del salón.

Bitácora de clase: recogía datos relativos a la metodología del proceso enseñanza aprendizaje Cedula socio-económico y académica aplicada a padres de familia

Diario de campo: Registra datos, impresiones e información que se obtienen durante el día.

⁵ Diccionario Sntillana del español IMéxico D.F. pág. 423

Para comprobar la madurez del niño se elaboro la actividad de realizar un móvil
el plan de trabajo es el siguiente:

Tiempo	Proposito	Estrategia	Actividad	Desarrollo	Metodología	Materiales
1 Mes de trabajo o 3 veces por semana a 1hr. Cada tercer día	Comprobar que los alumnos de preprimaria (5-6 años) no tienen la suficiente maduración en psicomotricidad fina.	Juego	Elaboración de un móvil	*	Construtivismo	Bola de unicel, cartoncillo, papel crepe, pintura dactilar, ahuja, estambre, descocedor, resistol, tijeras, pincel, cordón

1.4.1 DESARROLLO

Se empezara pintando la bola de unicel, se les dará marcado el contorno de los rayos en los cartoncillos, el cual 3 de ellos serán recortados con tijeras, los dos restantes serán picados con descocedor.

Rasgaran el papel crepe en cuadros pequeños de aproximadamente 4 x 4 cm., al terminar de rasgar, bolearan la mitad del papel previamente cortado

Cada rayo de sol será trabajado de distinta manera

Rayo 1

Cortado el rayo se le pegarán las bolitas de papel crepe.

Rayo 2

Ha este le serán pegados papeles pequeños (tipo colage)

Rayo 3

A continuación esté será pintado únicamente con el dedo índice de su mano

dominante

Rayo 4 E

Esté será ensartado de arriba hacia abajo utilizando estambre y aguja

Rayo 5

Este último será llenado con el cordón que previamente le harán un nudo cada 2

cm, aproximadamente, al terminar de anudar lo pegarán al rayo.

1.4.2 RESULTADOS DEL PLAN DE TRABAJO

Las encuestas socioeconómicas fueron elaboradas y aplicadas en el periodo de Septiembre y Octubre para saber su nivel cultural y su nivel económico.

El Universo encuestado fueron 22 padres de familia de niños de tercer año de preescolar, del Centro de Estimulación Infantil, ubicado en Alejandría 67, Col.

Clavería, las cuales lanzan como resultado lo siguiente, en el aspecto

socioeconómico se trata de un nivel medio, en el cual el ingreso mensual varia entre \$ 5000.00 y \$ 10,000.00 la mayoría los padres, las madres no trabajan por lo tanto no perciben un sueldo por lo tanto se dedican a la educación de los hijos, todos cuentan con al menos un automóvil y viven en departamento, las edades de estos fluctúa entre 31 y 35 años, casados y tienen entre uno y dos hijos de edades de dos y cinco años de edad.

En actividad de la realización del móvil los resultados son :

El resultado es el siguiente los alumnos de acuerdo a los indicadores de mi plan de trabajo en un 81 % no toma bien el pincel, el 18% si lo toma de manera adecuada, en el siguiente indicador el 9% si toma bien las tijeras, el 81% no las sabe tomar , y el 9% esta en proceso, al recortar la línea marcada el 68% no lo hace y el 31% esta en proceso, el tomar el descocedor el 90% no lo toma bien y el 20% si, Al utilizar los dedos índice y pulgar para rasgar, el ensartar y el seguir las perforaciones no lo puede hacer ninguno aquí nos encontramos en un 100%, el pintar con un solo dedo el 14% si lo hace, el 81% no lo hace y el 4% esta en proceso, El utilizar todos los dedos se preocupan mucho por limpiarse, el hacer nudos, abrochar y desabrochar no lo logran.

Me percate que mis instrucciones fueran claras y sencillas, con estos resultados me doy cuenta de la falta de maduración por lo tanto esto me dio la pauta para

empezar a realizar esta alternativa, por que la maduración psicomotriz les facilita a los alumnos de tercero de preescolar un proceso más sencillo de lecto-escritura.

1.4.3 EVALUACIÓN

Indicadores del Plan de trabajo

Es preguntarse como van las cosas si están yendo bien o mal si es lo que queremos o lo que necesitamos y en ultimo caso pensar si lo que estamos haciendo es lo que hay que hacer la evaluación interna ofrece muchas ventajas

(M. A. Santos Guerra 1993, Ma J Fernández 1997)

- Permite reflexionar sobre lo que se hace
- Facilita la coordinación vertical y horizontal
- Ayuda a comprender lo que sucede
- Impulsa el dialogo y la participación
- Permite tomar decisiones racionales
- Impide los solapamientos
- Incide sobre lo que se considera sustancia
- Permite corregir errores
- Ayuda a intensificar el esfuerzo en lo esencial

- Permite aprender nuevas cosas
- Hace ganar coherencia al equipo docente-se convierte en un ejemplo para los alumno
- Ayuda al perfeccionamiento del profesorado
- Resposabiliza al profesorado de su propio desarrollo profesional
- Corrige el individualismo en el que muchos profesores realizan su cometido
- Ayuda a discutir sacando a luz distintas concepciones que hay sobre educación en la institución
- Promueve una cultura de la evaluación al acostumbrarse a realizarla habitualmente a uno mismo

La evaluación nos permite comparar las conductas reales con las conductas esperadas u objetivos y llegar a ciertas conclusiones sobre esta comparación con las vistas a la acción futura, es importante saber si los objetivos han sido alcanzados,

La evaluación⁶ por consiguiente implica emitir un juicio de "Valoración" es el termino que se designe al proceso de recoger y analizar sistemáticamente el nivel del grupo

⁶ Universidad Pedagógica Nacional, Secretaria académica Lic. En educación plan 94 "Aplicación de la alternativa de la aplicación" México.

Los Objetivos de la evaluación son:

- Medir el grado de idoneidad, eficacia o eficiencia de un programa

Ideonidad: si se adecua a la realidad y a lo que queremos seguir

Eficacia: Si se consigue lo que se había propuesto como meta

Eficiencia: cuanto de bien consigue eso que se había propuesto

- Facilitar el proceso de toma de decisiones del colectivo y sobre la intervención, actividad o programa.
- Fomentar un análisis prospectivo sobre cuales y como debe ser las intervenciones futuras.

CAPITULO 2

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

Como se menciona en el capítulo anterior la importancia de la psicomotricidad como factor para el proceso de lecto-escritura

La importancia de la psicomotricidad en el tercer año de preescolar

En los primeros años de vida del niño, es indispensable el desarrollo de la psicomotricidad. La psicomotricidad “ es una relación que existe entre el razonamiento (cerebro y el movimiento de carácter reversible)⁷. El movimiento en el niño le estimula, en la respiración, la circulación, el fortalecimiento de los huesos, músculos etc. Y en el aspecto mental le permite explorar su medio aportándole experiencias concretas sobre las que se construyen las nociones básicas del pensamiento. Por lo tanto el niño que no conoce adecuadamente su esquema corporal y cuya orientación espacial es deficiente, encuentra dificultad en adquirir determinados automatismos necesarios para su aprendizaje escolar. Mi objetivo crear desde sus primeros años de vida medios de acción dentro del aula, así como el ambiente propicio, ya que la educación preescolar pretende la formación integral del niño, por medio de actividades que favorece la maduración física y mental.

⁷ Jean Marie Tasset. Teoría y práctica de la psicomotricidad. Editorial Paídos. España 1992.

La educadora debe comprender que el esquema corporal no se limita al solo conocimiento de las distintas partes de cuerpo, pero si no también es el esquema corporal la capacidad de traducir ese conocimiento en movimientos que, a su vez, son influidos por la afectividad.

Nos ocuparemos posteriormente del esquema corporal, orientación espacial y temporal, ritmo etc.

2.2 OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Que el alumno desarrolle su psicomotricidad fina a través de movimientos que implican mayor precisión para favorecer la lecto escritura.

2.3 DELIMITACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El proyecto se lleva a cabo en el grupo de tercero de preescolar, del Centro de Estimulación y Recreación infantil, las edades de los niños son de 5 a 6 años de edad.

2.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS

Características Generales del niño de 5-6 años

Los niños escolares aprenden mucho y expresan interés en el mundo que los rodea.

Les gusta tocar, probar, oler, oír y experimentar por su cuenta. Tienen mucho interés en aprender; ellos aprenden a través de la experimentación y de las acciones. Los niños aprenden de sus juegos. Se mantienen ocupados desarrollando habilidades, usando el idioma, y luchando por obtener un mejor control interno de sus acciones.

Los niños quieren establecerse como individuos independientes de sus padres. Son más independientes. Pueden expresar sus necesidades ya que tienen un mejor dominio del lenguaje.

Con frecuencia en esta etapa (4-5 años) surgen los temores. Los temores más comunes incluyen los lugares nuevos, las experiencias desconocidas, y la separación de los padres o de otras personas importantes. Puedes esperar que el niño Los niños todavía pueden tener dificultades relacionándose con otros niños y compartiendo sus cosas. Dado el desarrollo de su imaginación y de sus fantasías, es posible que todavía tengan problemas distinguiendo la realidad de la fantasía. Puede que hablen de amistades imaginarias. Los niños necesitan de un reglamento claro y sencillo para que conozcan los límites de un comportamiento aceptable.

Comprender su crecimiento y desarrollo nos ayudara a guiar a los niños por esta etapa.⁸

⁸ CROCHI A. Educación especial nvas. Propuestas, México, 2000

2.4.1 CARACTERÍSTICAS MOTRICES

Motricidad: Propiedad de ciertos centros nerviosos para producir una contracción del músculo⁹

Niños de cinco y seis años

- Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Tiene mayor equilibrio
- Salta sin problemas y brinca
- Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- Puede realizar prueba físicas o danzas
- Se higieniza y va al baño solo
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión
- Maneja la articulación de la muñeca
- Lleva mejor el compás de la música
- Distingue izquierda y derecha por si mismo
- Puede saltar de una mesa al suelo

⁹ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999.

2.4.2 CARACTERÍSTICAS ADAPTATIVAS

Adaptativo: Acomodarse alguien o algo a situaciones distintas de aquellas en las que se encuentra o que le son propias¹⁰

- Ordena los juguetes en forma prolija
- Dibuja figura humana diferenciando todas las partes, desde la cabeza a los pies
- En sus juegos le gusta terminar lo que empieza
- Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos
- El sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollados
- Sigue la trama de un cuento
- Puede repetir con precisión una larga sucesión de hechos
- Tolera mejor las actividades tranquilas
- Puede empezar un juego un día y seguirlo otro; o sea tiene más apreciación del hoy y del ayer
- Elige antes lo que va a dibujar
- Se toma menos inclinado a las fantasías
- Los deseos de los compañeros comienzan a ser tenidos en consideración

¹⁰ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999

2.4.3 LENGUAJE

Lenguaje : Medio o instrumento de comunicación entre los miembros de una misma especie¹¹

- Tiene que hablar bien
- Tiene 2200 y 2500 palabras
- Sus respuestas son ajustadas a lo que se le pregunta
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber
- Es capaz de preguntar el significado de una palabra
- El lenguaje esta completo de forma y estructura
- Llama a todos por su nombre
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados

2.4.4 CONDUCTA PERSONAL-SOCIAL

Conducta: Forma de comportarse de una persona en general, de reaccionar un ser vivo ante el medio que le rodea.¹²

- Es independiente, ya no esta tan pendiente de que este la mamá al lado
- Se puede confiar en él
- Le agrada colaborar en las cosas de la casa

¹¹ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999

¹² Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999

- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar
- Cuida los más pequeños, es protector
- Sabe su nombre completo
- No conoce emociones complejas ya que su organización es simple
- Tiene cierta capacidad para la amistad
- Juega en grupos y ya no tan solo
- Tiene más interés por los lápices y por las tijeras
- Prefiere el juego asociativo
- Le gusta disfrazarse y luego mostrarlo a otros
- Comienza a descubrir el hacer trampa en los juegos
- Posee un sentido elemental de vergüenza y la deshonra
- Se diferencian los juegos de varones y nenas

2.5 PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Coordinación general: La coordinación general permite que en el niño intervengan todos los movimientos aprehendidos. Caminar, saltar, trepar, subir escaleras, son neuromuscular y sensoperspectivo. Este tema está ligado a la coordinación visomotora.

Coordinación segmentaria: Es el dominio de un solo grupo de músculos.

Equilibrio: Es aquella posibilidad de mantener el cuerpo en una determinada postura.

Esto implica seguridad y madurez, tanto evolutiva como afectiva.

Ritmo: Por medio del ritmo el niño toma conciencia y dominio de sí mismo. A través de él aparecerán conceptos tales como anticipación, inhibición de movimiento, nociones de velocidad e intensidad. Armonizará sus movimientos y adaptará su cuerpo como un medio de expresión.

Coordinación viso-motora: Son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar. Se realizará a través de conceptos tales como: Uso de pinza, presión, enhebrado, dibujos, encastrés, parquetry, collage, colorear, uso del punzón, dactilopuntura, construcciones, recortes.

Respiración-Relajación neuromuscular: La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular. Se puede realizar una relajación segmentaria, incluyendo una sola parte del cuerpo, o total, incluyendo todo el cuerpo. Esto se logra a través de actividades respiratorias de inspiración y expiración.

Esquema corporal: Por medio del esquema corporal, localizaremos en uno mismo las diferentes partes del cuerpo. Una vez conocido el cuerpo, se pueden percibir las habilidades y posibilidades de movimiento ubicándolo en un espacio y un tiempo.

Espacio-Tiempo y Desplazamientos: Todas las actividades se realizan en un espacio y en un tiempo. Esta ubicación se estructura paulatinamente a través de los

desplazamientos. Se adquieren nociones de adelante, atrás, arriba, abajo.

2.6 PSICOMOTRICIDAD FINA

Coordinación viso-manual: Son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar.

Organización perceptiva: Las actividades se desarrollan en un plano gráfico. Se utilizan laberintos, reproducción y calcado, construcción de piezas de un tablero, entre otras.

Creatividad afectivo-motriz: Una de las tareas fundamentales en esta área es la pintura del piso. Se verán logros en la capacidad creadora y así se pasará a la integridad física y mental: identidad personal.

Diadococinesias: Es el dominio de cada elemento que compone la mano.

2.7 PSICOMOTRICIDAD Y TRABAJO FAMILIAR

El moverse provoca bienestar y es liberador de tensiones. Todas las actividades del ámbito de la psicomotricidad son aplicables a acciones del quehacer cotidiano tanto en la alimentación, al vestido y la higiene. Por ejemplo:

En la alimentación:

- Sostener una taza y llevarla a la boca.
- Utilizar los utensilios básicos.

En el vestido:

- Desabotonar y abotonar;
- Sacarse prendas abotonadas por delante;
- Distinguir la parte trasera de la delantera;
- Iniciación al nudo.

En la higiene:

- Lavarse y secarse las manos;
- Uso del pañuelo;
- Cepillado de dientes y uñas,
- Aseo personal. ¹³

¹³ CHAMORRO Ma. Angelica 1998 " La expresión en el jardín de niños"

2.8 LA GRAFOMOTRICIDAD ¹⁴

La grafomotricidad es una fase previa a la escritura ya que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la correcta direccionalidad y trazado de las letras.

Estas actividades están dirigidas a lograr un control grafomotriz de los trazos gráficos, para que el niño aprenda los movimientos básicos y evite movimientos inútiles. También permiten prevenir anomalías posteriores de la escritura como son los giros invertidos, la dirección, la presión del lápiz, etc.

Tienen como finalidad ayudar al niño a adquirir las destrezas necesarias para enfrentar el aprendizaje de la letra cursiva... Ante todo debe tener el niño una posición cómoda con el dorso apoyada sobre el respaldo, los pies apoyados en el suelo, los brazos descansando sobre la mesa y su posición debe ser recta.

Si el niño es diestro, su mano izquierda debe estar sobre la mesa y su brazo derecho debe estar en posición paralela a los bordes laterales del papel, que se colocara inclinada hacia la izquierda.. Si fuera zurdo la posición es similar, pero a la inversa.

Con respecto al lápiz ,debe ser mas grueso que el lápiz corriente, de un centímetro aproximadamente. Este tipo de lápiz va a evitar que el niño criske o apriete sus dedos cuando lo sostiene. La madre debe fijarse como toma el lápiz el niño, indicándole desde el principio que lo sostenga suavemente entre el índice y el pulgar. El dedo mediano sirve de apoyo y los otros dedos descansan suavemente

¹⁴ Grafomotricidad. Ed. Promolibro. Valencia

sobre el papel y guían la mano. La muñeca se apoya sobre la mesa y determina una continuidad entre el antebrazo y la mano.

CAPÍTULO 3

INNOVACION-ACCIÓN EN EL PROYECTO

3.1 PIAGET

El trabajo de Piaget no se puede ubicar fácilmente en ninguna de las escuelas o teorías psicológicas conocidas, aunque a menudo se le suele identificar con cierta ligereza, entre los psicólogos gestalistas, quizá resulte más apropiado considerar sus hallazgos, así como su forma general de trabajo, como una creación original suya y de sus colaboradores de la Universidad de Ginebra y de la Universidad de la Sorbona.

De manera general se denomina su enfoque como Epistemología Genética por, por cuanto es el intento de explicar el curso del desarrollo intelectual humano desde la fase inicial del recién nacido. Donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos de comportamiento regulado y hábil.

El sistema piagetiano, así como sus evidencias empíricas, han dado respuestas a muchas interrogantes de la psicología cognoscitiva en general y el procesamiento de la información en particular, que otros no pudieron satisfacer.

Puede afirmarse que se basa en una investigación empírica bajo un enfoque inductivo de razonamiento, por vía lógica y unido a la construcción de hipótesis por

deducción.

Desde el comienzo de su vida profesional Piaget consagra sus energías creadoras a descubrir la naturaleza y la dirección del desarrollo intelectual.

Piaget estableció que el desarrollo intelectual se ajusta a una pauta anticipable:

- Todo el desarrollo sigue una dirección unitaria.
- Las progresiones de desarrollo responden a un orden, es fácil describirlas de acuerdo con el criterio de que existen cuatro fases del desarrollo distintas.
- Hay divergencias organizativas diferenciadas entre la conducta de la niñez y la conducta adulta en todas las áreas del funcionamiento humano.
- Todos los aspectos maduros de desarrollo están interrelacionados y son interdependientes, la madurez de desarrollo implica la integración final y total de todas las tendencias de desarrollo.

Piaget parte de una concepción según la cual el pensamiento y la inteligencia como procesos cognoscitivos humanos tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado y como tal se van desarrollando en forma paralela con ciertos aspectos de la maduración y el crecimiento biológico, aunque conservando sus particularidades conductuales y psicológicas.

En la base de ese proceso, se encuentran dos funciones invariables que van guiando

todo su desarrollo en forma organizada.

Lo que el individuo puede hacer y hace, tiende a hacerlo de manera naturalmente bien organizada, de igual modo, lo que un individuo aprende o llega a hacer ocurre como un proceso de adaptación con su propio medio ambiente, es evidente que la organización y la adaptación en tanto que propiedades funcionales básicas de la materia viviente, se conectan estrechamente al desarrollo de los procesos cognoscitivos mencionados.

3.1.1 ASIMILACIÓN Y ACOMODACIÓN

Para su adaptación, entendida como el esfuerzo cognoscitivo para hallar un equilibrio entre el mismo y su ambiente, el individuo cumple dos funciones que se conectan mutuamente, es decir, intercalan,

- La asimilación : Comprender lo que se aprende ¹⁵
- La acomodación : Amoldar, adaptación a una situación o uso distinto de aquellos que son propias,¹⁶

Mediante la primera el organismo cambia información, es decir, los objetos o sus propiedades pasan al interior de las estructuras intelectivas del individuo a fin de ajustar mejor el conocimiento existente.

La asimilación significa que una persona adapta el ambiente a sí misma, y representa

¹⁵ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999

¹⁶ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana , 1999

el uso del medio exterior por el individuo según este lo concibe.

Por su parte implica el ajuste por parte del propio organismo con el fin de

adaptarse mejor a las circunstancias existentes, Piaget considera, entonces, que el comportamiento inteligente, aunque descansa sobre un substrato biológico, necesita incorporar toda la experiencia que va implícita en su acción para lograr su cabal desarrollo.

El desarrollo de los mecanismos asimilativos y acomodaticios, coincidentes en el tiempo, con el medio ambiente conforman unidades de estructuras cognoscitivas llamadas esquemas, éstas se consideran representaciones interiorizadas de una clase de acciones o ejecuciones similares mediante ellos.

Una persona puede hacer algo mentalmente sin tener que realizar la acción, de manera más simple, puede decirse que el esquema constituye un plan cognoscitivo que establece la secuencia de pasos que conduce a la resolución de un problema.

Se supone que siempre existe un esquema interiorizado de diferentes clases de esquemas, aunque varían los actos, la presencia de una clase de esquema en todo el acto intelectual constituye una condición invariante.

El desarrollo cognoscitivo constituye para Piaget una serie ordenada de formas de conocimiento que reflejan el cúmulo de experiencias tenidas por el individuo, no obstante, sus rasgos característicos posibilitan hablar de una forma general de

etapas secuenciales invariables.

El trabajo empírico de Piaget ha estado dedicado, en buena medida, a descubrir esos cambios en cada individuo, y ha propuesto que los momentos claves del desarrollo ontogenético son:

- Interiorización progresiva de la conducta (se piensan acciones y consecuencias antes que actuar a ciegas)
- Diferenciación, cada vez mayor de esquemas (aumento de la capacidad del sujeto)
- Integración de esquemas jerárquicos (produce más estabilidad y control de la conducta)

Piaget distingue tres grandes períodos que se corresponden con tres tipos de inteligencia o estructuras cognoscitivas y de formas de pensamiento que entran en el curso del desarrollo cognoscitivo del niño y el adolescente.

Dichos períodos son:

Período de la inteligencia sensorio-motriz

Como principal característica de este periodo, el lactante aprende a diferenciarse a sí mismo del medio ambiente, busca estimulación y atiende a la repetición de sucesos interesantes.

Comprende entre el momento del nacimiento hasta dos años aproximadamente, esta dividido en seis estadios:

- Ejercicio de los reflejos (0-1/2 meses aproximadamente)
- Reacciones circulares primarias (1 a 4 1/2 meses aproximadamente)
- Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses aproximadamente)
- Coordinación de los esquemas secundarios (8 a 12 meses aproximadamente)
- Reacción circular terciaria y descubrimiento de nuevos medios por experimentación activa (11 1/2 a 18 meses aproximadamente)
- Invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18 a 24 meses aproximadamente)

Período de preparación y organización de las operaciones concretas

Comprende de los dos a los once años y consta de dos sub-periodos:

- Sub-período preoperatorio ó pre-operacional (2 a 6 ó 7 años, aproximadamente), en donde empieza el uso de símbolos y la adquisición de la lengua, el razonamiento es transductivo, se destaca el egocentrismo, la irreversibilidad de pensamiento y la tendencia a la contracción, se le presta atención a los estados pero no a las transformaciones, hay sujeción a la percepción.
- Sub-período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente)

En este sub-periodo los niños dominan en situaciones concretas las operaciones lógicas como reversibilidad, clasificación y la creación de ordenaciones jerárquicas

Período de las operaciones formales

En este periodo el individuo hace una transición al pensamiento abstracto, capacidad para comprobar hipótesis (experimentos mentales) .Comprende desde los 12 años en adelante. ¹⁷

3.2 CONSTRUCTIVISMO

3.2.1 EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La referencia etimológica del término enseñar: Es señalar algo a alguien.

No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce

Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, e incluso el de investigador educativo. El maestro se puede reducir solo a transmitir información si lo de facilitar del aprendizaje, sino tiene que mediar el encuentro de sus alumnos con el conocimiento en el sentido de guiar y orientar la actividad constructiva de sus alumnos.

El papel de los formadores de docentes es el de proporcionar la ayuda pedagógica, asumiendo el rol de profesor constructivos y reflexivos, para formar unos alumnos reflexivos a su vez.

¹⁷ Jean Piaget Seis estudios de psicología México Edit Ariel

3.2.2 CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El constructivismo es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos su conocimiento no es copia fiel de la realidad, sino una construcción de ser humano.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en la escuela es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece.

Uno de los enfoques constructivistas es el "**Enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuales**".

El aprendizaje ocurre solo si se satisfacen una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que posee en su estructura de conocimientos y que tiene la disposición de aprender significativamente y que los materiales y contenidos de aprendizaje tienen significado potencial o lógico.

Las condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo requieren de varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, depende también de la disposición

(motivación y actitud) de éste por aprender, así como los materiales o contenidos de aprendizajes con significado lógico.

Entendiendo como no arbitrario a la persona que no actúa de modo caprichoso o injusto y a la cosa que son resultado de esa actitud¹⁸

3.2.3 EL SIGNIFICADO DE APRENDER

Es enseñar a los alumnos a que se vuelvan autónomos, independientes y autorreguladores, capaces de aprender

Esto implica la capacidad de reflexionar la forma en que se aprende y actuar en consecuencia autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adoptan a nuevas situaciones

3.2.4 LA ESTIMULACIÓN O MOTIVACIÓN ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE.

Estimular. Etimológicamente viene del latín *stimulus*, . Estimular es crear una disposición favorable para el aprendizaje del alumno o incitar y propiciar su participación.

La motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender.

¹⁸ Diccionario Santillana del español. México, Edit. Santillana, 1999. P.47

Aquí el papel del docente es inducir motivando en sus alumnos a aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase.

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo (acción de conocer) presente en todo acto de aprendizaje.

La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y con ello el tipo de aprendizaje resultante.

Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el alumno.

En cuanto al alumno la motivación influye en las rutas que establece, perspectivas asumida, expectativa de logro, atribuciones que hace de su propio éxito o fracaso.

En el profesor es de gran relevancia la actuación (mensajes que transmite y la manera de organizarse.

Metas que logra el alumno a través de la actividad escolar. La motivación intrínseca en la tarea misma y en la satisfacción personal, la autovaloración de su desempeño.

Los metas extrínsecas encontramos la de valoración social, la búsqueda de recompensa.

Uno de los principios para la organización motivacional que puede ser aplicado en el aula son:

- a. La forma de presentar y estructurar la tarea.

- b. Modo de realizar la actividad.
- c. El manejo de los mensajes que da el docente a sus alumnos.
- d. El modelado que el profesor hace al afrontar las tareas y valorar los resultados.

3.2.5 LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZAS DE APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO.

Algunas de las estrategias de enseñanza que el docente puede ampliar con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos

Las preinstrucciones (antes): Son estrategias que preparan y alertan al estudiante con relación a qué y cómo va a aprender, entre esta están los objetivos (que establece condiciones, tipo de actividad y forma de aprendizaje del alumno y el organizador previo que es información introductoria, tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.

Las estrategias constructivas: apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza, cubren funciones como: detección de la información principal, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización y la motivación aquí se incluye estrategias como ilustraciones, mapas conceptuales, redes semánticas y analogías.

Las estrategias posinstruccionales: se presenta después del contenido que se ha de aprender y permitir al alumno formar una visión sintética, integradora. Permite valorar su propio aprendizaje. Algunas estrategias posinstruccionales más

reconocidas son preguntas intercaladas, resúmenes, mapas conceptuales.

Hay estrategias para activos conocimientos previos de tipo preinstruccional que le sirve al docente para conocer lo que saben los alumnos y para utilizar tal conocimiento como fase para promover nuevos aprendizajes, se recomienda resolver al inicio de clases.

Estrategias para orientar la atención de los alumnos: son aquellas que el profesor utiliza realizar y mantener la atención de los alumnos durante una clase. Son de tipo instruccional pueden darse de manera continua para indicar a los alumnos que las ideas deben centrar sus procesos de atención codificación y aprendizaje. Algunas estrategias son: preguntas insertadas, el uso de pistas o claves y el uso de ilustraciones.

Estrategias para organizar información que se ha de aprender: permiten dar mayor contexto organizativo a la información nueva se ha de aprender al representar en forma gráfica o escrita, hace el aprendizaje más significativo de los alumnos.

Estas estrategias pueden emplearse en los distintos momentos de la enseñanza.

Podemos incluir en ella a las de representación visoespacial, mapas o redes semántica y representaciones lingüísticas como resúmenes o cuadros sinópticos.

Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender: son aquellas estrategias destinadas a crear y

potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva que ha de aprender asegurando con ella una mayor significatividad de los aprendizajes logrados.

El uso de estas estrategias dependerá del contenido de aprendizaje, de las tareas que deberán realizar los alumnos, de las actividades didácticas efectuadas y de ciertas características de los alumnos.

3.3 DAVID PAUL AUSUBEL

CEADOR DE LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE

Psicólogo

estadounidense

Nació en Nueva York en el seno de una familia de inmigrantes judíos de Europa Central. Cursó estudios en la Universidad de Nueva York. Ausubel, es el creador de la teoría del aprendizaje significativo, que responde a una concepción cognitiva del aprendizaje. El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968) como el proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende. La no-arbitrariedad quiere decir que la relación no es con cualquier área de información de la estructura cognitiva sino con lo específicamente relevante o conocimientos preexistentes en la estructura cognitiva. Lo que significa que nuevas ideas,

conceptos y proposiciones específicamente relevantes e inclusivos estén claros y adecuadamente disponibles en la estructura cognitiva del sujeto y funcionen como anclaje a los primeros. La sustantividad quiere decir que lo que se incorpora a la estructura cognitiva es la sustancia del nuevo conocimiento y no las palabras utilizadas para ello (un mismo concepto puede expresarse de diferentes maneras a través de distintos signos. Un aprendizaje significativo no puede depender del uso exclusivo de determinados signos. La diferencia entre aprendizaje significativo y aprendizaje memorístico está en la capacidad de relación del nuevo conocimiento con la estructura cognitiva, si esta es arbitraria y lineal, entonces el aprendizaje es mecánico y si no es arbitraria y sustantiva, entonces el aprendizaje es significativo.

3.3.1 LA PERSPECTIVA DE AUSUBEL

En la década de los 70's, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento cobraban adeptos en forma acelerada. Las experiencias se orientaban a que los niños en las escuelas construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Se privilegió, entonces, el activismo y los experimentos dentro del aula. Ante la llegada de lo nuevo, se criticó severamente el modelo tradicional.

Ausubel reconoció las bondades del aprendizaje por descubrimiento, pero se opuso

a su aplicación irreflexiva. Después de todo hay que considerar que el aprendizaje por descubrimiento tiene una desventaja: necesita considerablemente más tiempo para la realización de actividades.

Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición (aprendizaje por recepción), pues éste puede ser igualmente eficaz (en calidad) que aquél, si se dan ciertas características. Además, puede ser notablemente más eficiente, pues se invierte mucho menos tiempo.

Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad (llamados por Ausubel *significativos*) o aprendizajes de baja calidad (*memorísticos o repetitivos*). Se considera que el aprendizaje por recepción no implica, como mucho se critica, una actitud pasiva del alumno; ni tampoco las actividades diseñadas para guiar el aprendizaje por descubrimiento garantizan la actividad cognoscitiva del alumno.

El mismo Ausubel escribe: "*Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese en*

consecuencia".¹⁹

3.3.2 TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA AUSUBEL

Aprendizaje de Representaciones

Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen *significado* para él. Sin embargo aún no los identifica como categorías.

Aprendizaje de Conceptos

El niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "*mamá*" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias madres.

Lo mismo sucede con "*papá*", "*hermana*", "*perro*", etc.

También puede darse cuando, en la edad escolar, los alumnos se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos tales como "*gobierno*", "*país*", "*democracia*", "*mamífero*", etc.

Aprendizaje de Proposiciones

Cuando el alumno conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es *asimilado* al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos

¹⁹ Ausebel P. Psicología Educativa. México 1968 Edit. P. 15

previos. Dicha asimilación puede asimilarse mediante uno de los siguientes procesos:

- ***Por diferenciación progresiva.***

Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: *"Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escálenos"*.

- ***Por reconciliación integradora.***

Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, el alumno conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de *"mamífero"* puede afirmar: *"Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos"*.

Por combinación

- Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el alumno conoce los conceptos de *rombo* y *cuadrado* y es capaz de identificar que: *"El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado"*.

Cuando un adulto ha asimilado un contenido, a veces olvida que esto es un proceso que, para el alumno, representa un esfuerzo de acomodación de su estructura cognitiva. Recordemos la dificultad que representa para un niño de menos de seis años comprender la relación entre: *México, Matehuala, San Luis Potosí, Europa,*

Brasil, etc. Necesitará reconciliarlos mediante los tipos de asimilación arriba presentados y la comprensión de los conceptos: *municipio, estado, país, continente*.

El aprendizaje de proposiciones es el que podemos apoyar mediante el uso adecuado de mapas conceptuales, ya que éstos nos permiten visualizar los procesos de asimilación de nuestros alumnos respecto a los contenidos que pretendemos aprendan. Así, seremos capaces de identificar oportunamente, e intervenir para corregir, posibles errores u omisiones. ²⁰

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA

AUSUBEL

Características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura
- cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los

nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.

- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno *quiere* aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura

²⁰ Ausubel P. Psicología Educativa. México 1968 Edit. Paidós

- cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con

sus conocimientos previos.

- El alumno *no quiere* aprender, pues no concede valor a los contenidos
- presentados por el profesor.

Mitos

Probablemente, no existe maestro que no haya escuchado alguna vez esta extraña expresión. Sin embargo, habrá que reconocer con humildad que son pocos quienes tienen claro a qué se refiere. Diversas opiniones a fuerza de repetición se convierten en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre la esencia del trabajo docente.

- *El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "se divierte" aprendiendo.*

No necesariamente. Hemos visto muchos intentos de integrar experiencias lúdicas en varios niveles educativos, y sin embargo, los alumnos no aprenden más que aquellos que reciben clases tradicionales. Los alumnos se divierten, claro está, pero nuestro trabajo no es el entretenimiento.

- *El aprendizaje significativo se da cuando los contenidos se*

ofrecen "adaptados" a los intereses del alumno.

No necesariamente. ¿Quién puede asegurar lo que realmente les interesa a sus alumnos? ¿Acaso debemos renunciar a un contenido porque éste no resulte atractivo a nuestros alumnos? El maestro debe buscar interesar al alumno en el contenido, pero esto no basta. La mayoría de nuestros alumnos están interesados en aprender computación e inglés, y sin embargo sabemos que esto no es suficiente.

- *El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "quiere aprender".*

Tampoco es muy cierto. Pensemos en las caras de nuestros alumnos el primer día de clase. ¿Acaso podemos negar que la mayoría, aún aquellos que han fracasado anteriormente, llegan con ilusión de empezar bien el curso y aprender. Sin embargo, el tiempo nos confirma nuevamente que esto no basta.

- *El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "descubre por sí mismo" aquello que ha de aprender.*

Falso. Como descubriremos más adelante, no todo lo que el alumno aprende lo hace por descubrimiento, ni todo lo que el alumno "descubre" es aprendido. El aprendizaje por recepción, si se cumplen ciertas condiciones puede ser igualmente eficaz o más que el aprendizaje por descubrimiento.

- *El aprendizaje significativo se da cuando el alumno "puede*

aplicar" lo aprendido.

La implicación es poco exacta. Más bien se debería afirmar que si el aprendizaje es significativo, es posible transferirlo. De otra manera, no afirmamos nada sobre el proceso de aprendizaje y por lo tanto no podemos orientar nuestra práctica.

Entonces, ¿qué es realmente el Aprendizaje Significativo y cómo propiciarlo?

Buscaremos la respuesta en los orígenes de esta teoría. Advertimos que no pretendemos hacer un análisis exhaustivo de la misma, ni siquiera una síntesis.

Simplemente pretendemos revisar aquellos elementos que sustentan nuestra reflexión sobre la práctica docente.²¹

3.4 GAGNE

El aprendizaje se define como un cambio en la capacidad o disposición humana, relativamente duradero y además no puede ser explicado por procesos de maduración. Este cambio es conductual, lo que permite inferir que se logra sólo a través del aprendizaje.

Encontramos también alteraciones de disposición, que tienen implicancias con respecto de los cambios conductuales, pero de manera diferente. Estas alteraciones se denominan "*actitud*", "*interés*" o "*valor*". Las informaciones del

²¹ Ausubel P. Psicología Educativa. México 1968 edit. Paidós

ambiente entran a través de los receptores (SNC). Luego pasan al registro sensorial(estructura hipotética). De aquí la información se va a la memoria de corto alcance, en donde se lleva a cabo una codificación conceptual. Para el paso a la memoria de largo alcance, puede ayudar un ensayo o repetición interna. Si la información se relaciona con alguna preexistente, puede ser codificada y llevada inmediatamente a la memoria de largo alcance. También puede suceder que exista una fuertísima motivación externa que permita el paso inmediato a la memoria de largo alcance. Otra posibilidad es que no se produzca una codificación adecuada de la información, incurriendo en su desaparición. Gagné plantea la existencia de una sola memoria, en la cual las de corto y largo alcance sean quizás parte de un continuo llamado "*memoria*".

Una información puede ser recuperada, sólo si ha sido registrada. Esta recuperación ocurrirá a raíz de un estímulo externo, algún elemento que haga necesaria la recuperación de la información, la cual pasará al generador de respuestas. Este generador transformará la información en acción, es decir una manifestación en forma de conducta.

Existen también en este modelo, procesos de control: control ejecutivo y expectativas. Éstas forman parte de la motivación, sea ésta extrínseca o intrínseca. La motivación prepara al sujeto para codificar o decodificar la información. La

manera en cómo será codificada la información está determinada por el control ejecutivo, así como también el proceso de recuperación.

El modelo anteriormente presentado ayuda a entender la propuesta de Gagné. Los elementos constituyentes de los mecanismos internos de aprendizaje, son etapas el acto de aprender, y son presentados a continuación.²²

- Fase de motivación (expectativas)
- Fase de aprehensión (atención perceptiva selectiva)
- Fase de adquisición (codificación almacenaje)
- Fase de retención (acumulación en la memoria)
- Fase de recuperación (recuperación)
- Fase de generalización (transferencia)
- Fase de desempeño (generación de respuestas)
- Fase de retroalimentación (reforzamiento).

3.4.1 VARIEDAD DE CAPACIDADES APRENDIDAS

Gagné nos señala 5 variedades de capacidades que pueden ser aprendidas:

- **Destrezas motoras.** Estas capacidades son muy importantes en ciertas áreas del aprendizaje, en las cuales se requiere uniformidad y regularidad en las respuestas.
- **Información verbal.** La cual nos invade desde que nacemos; además debemos

²² Gagné R. Principios Básicos México 1976 edit. ariel

demostrar una conducta después que recibimos esta información (hacer oraciones, frases, etc). Su recuperación es facilitada generalmente por sugerencias externas.

Lo más destacable del aprendizaje de esta información es que posee un amplio contexto significativo, mediante lo cual la podemos asociar a información ya existente.

- **Destrezas intelectuales.** Comienza al adquirir discriminaciones y cadenas simples, hasta llegar a conceptos y reglas. Podemos hacer cosas con los símbolos y comenzar a entender qué hacer con la información. En este aprendizaje necesitamos combinar destreza intelectual e información verbal previamente aprendida.
- **Actitudes.** Estas son las capacidades que influyen sobre las acciones individuales de las personas. Es difícil enseñar actitudes, y la mayoría de ellas debe ser adquirida y reforzada en la escuela. Es necesario estudiar las actitudes negativas y las positivas, campo que fue llamado por Bloom como "*dominio afectivo*". Es aquí, donde Gagné nos muestra su postura ecléctica, ya que define las actitudes como un "*estado interno*", pero medible sólo a través de la conducta manifiesta.
- **Estrategias cognoscitivas.** Son destrezas de organización interna, que rigen el comportamiento del individuo con relación a su atención, lectura, memoria, pensamiento, etc. . Las estrategias cognoscitivas no están cargadas de contenido,

ya que la información que uno aprende es el contenido. Las estrategias intelectuales y su dominio nos ayudarán a hacer algo con este contenido.

En las últimas dos décadas, ha habido un gran énfasis en las estrategias cognoscitivas, en lo que a investigaciones se refiere. Se hablaba de hábitos de estudio y "*aprender a aprender*", pero estos conceptos no eran muy bien entendidos. La idea de Gagné, de que las destrezas cognoscitivas son las destrezas de manejo que una persona va adquiriendo a lo largo de los años, para regir su proceso propio de aprendizaje, atención, y pensamiento, da un paso muy importante para entender el meta aprendizaje. Esta idea nos plantea la existencia de aprendizaje de contenidos y de procesos. Podemos citar la idea de Piaget, de qué y cómo se aprende.

En el salón clases:

Existencia de procesos cognitivos, los cuales serían métodos de la persona, para percibir, asimilar y almacenar conocimientos.

Se habla de "*destreza mental*", cuando uno o más de estos procesos internos ha sido desarrollado a un nivel de eficiencia relativamente alta.

Cuando se aplica una destreza mental a una tarea, ya sea por voluntad propia u orden externa, podemos decir que esta destreza funciona como una estrategia cognitiva. Este punto puede ser ejemplificado así: el uso de imágenes es un proceso

cognitivo básico. En algunas personas que son eficientes en la creación y manejo de imágenes, esto sería una destreza mental. Cuando estas personas usan las imágenes para aprender algo, estas imágenes funcionan como estrategias cognitivas.

Relación entre los 5 dominios y los ocho tipos de aprendizaje

A pesar de presentar una jerarquía de ocho tipos de aprendizaje, actualmente Gagné enfatiza en la interpretación de los 5 dominios señalados por Gagné. A continuación se comentará la relación entre los 5 dominios y los ocho tipos de aprendizaje.

Primero consideraremos que los dominios representan los resultados del aprendizaje, en cambio los tipos son parte del proceso de aprendizaje.

Los ocho tipos son:

Aprendizaje de señales. Puede ser equivalente al condicionamiento clásico o de reflejos.

Aprendizaje de estímulo-respuesta. Aproximadamente equivalente al condicionamiento instrumental u operante.

Encadenamiento motor.

Asociación verbal (E.R. en el área verbal).

Discriminaciones múltiples.

Aprendizaje de conceptos.

Aprendizaje de principios.

Resolución de problemas.

Puede pasar a veces que todos los tipos de aprendizaje concurren en el dominio de las estrategias cognoscitivas.

Si entendemos los dominios como formas específicas de resultados del aprendizaje, y los tipos como elementos del proceso y de las condiciones del aprendizaje, podremos así aclarar las soluciones y facilitar el uso de ambos.²³

3.4.2 LAS CONDICIONES DEL APRENDIZAJE

Gagné enfatiza bastante en el problema de las condiciones externas a la situación de aprendizaje. A la luz de sus conceptos, se identifican cuatro elementos en la situación de aprendizaje:

- El alumno o aprendiz
- Situación de estimulación bajo la cual transcurrirá el aprendizaje, situación enseñanza-aprendizaje.
- Información preexistente en la memoria o también "conducta de entrada", la cual es la que lleva al aprendiz a la situación enseñanza-aprendizaje.
- Conducta final que se espera del alumno o aprendiz.

²³ Gagné R. Principios Básicos México 1976 edit. ariel

Uno de los primeros elementos importantes de las condiciones de aprendizaje, es establecer las respuestas que se esperan del aprendiz y esto se hace a través de la formulación de objetivos. Cuando ya se han fijado los objetivos, nos preocupamos de las condiciones de aprendizaje. Las ocho fases, tratadas en la primera parte del informe, constituyen el aspecto más relevante incluyendo, además, sugerencias que deben ser enfatizadas.

CAPITULO 4

LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR

*JUGAR PARA EL NIÑO Y PARA EL ADULTO..... ES UNA FORMA DE
UTILIZAR LA MENTE.....
" BRUNER"*

4.1 JUEGO

El juego dentro del proyecto de innovación, es la estrategia principal de las cual se derivan las actividades a desarrollar.

El juego esta ligado estrechamente al desarrollo del niño, ya que para ellos es una actividad cotidiana *Durante el siglo XIX se realizaron diversos trabajos sobre el juego y su utilización didáctica (pág. 13). El juego tiende a hacer una conducta de social , ya que los seres humanos son los únicos que sistemáticamente juegan con otras especies , por lo tanto el juego tiene una finalidad lúdica, el juego constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que esta guiada por la fantasía.

Las actividades a realizar se utilizara el juego reglado, porque dichas actividades tienen un objetivo específico por lo tanto se tienen que cumplir para después ser evaluado.

El juego tiene características socio-afectivas

1. animar al niño a que sea cada vez mas autónomo en relación con los adulto

2. animar a los niños a que se relacionen y resuelvan sus conflicto entre ellos
3. animar al niño aquel sea independiente y curioso, a que use la iniciativa al perseguir sus intereses, a tener confianza en su capacidad de resolver las (155 Tenemos diferentes tipos de juego el de pura fantasía el mimético y regulados y este ultimo utilizado en la propuesta .²⁴

El juego cumple una función biológica en el sentido de que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien.

Entonces el juego reglado implica relaciones sociales o interindividuales, la regala implica una regularidad impuesta en este caso por el profesor de grupo. Podríamos asegurar que no existe juego sin reglas, tanto la situación imaginaria como la real contienen implícitamente reglas, pero este tipo de reglas se formulan por adelantado y que van cambiando de acuerdo al desarrollo del juego "El desarrollo correspondiente de las reglas conduce a acciones en cuya base la división entre el trabajo y el resultado factible, una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar"²⁵

²⁴ Universidad Pedagógica Nacional, Secretaria academica Lic. En educación plan 94 "El juego" México.

²⁵ Universidad Pedagógica Nacional, Secretaria académica Lic. En educación plan 94 "El juego" México.

En la propuesta es frecuente la producción de materiales de contacto y de construcción para finalmente madurar y facilitar el aprendizaje de la lecto escritura me basare en Fröbel con los aspectos que maneja en gimnasia de mano

- a) desarrollar la mano y hacerle adquirir cierta dexteridad
- b) desarrollarla perspectiva de la vista y los sentidos en general
- c) hacer adquirir el conocimiento de la materia y su manipulación
- d) inculcar las nociones de tamaño y numero etc..

El juego transforma el mundo exterior mientras que el aprendizaje transforma al niño para conformarlo a una sociedad, pero también este debe ser placentero, y a su vez permite aprender, equivocarse y reaprender, y ayuda al infante a desarrollar su inteligencia, el niño también con el juego desarrolla su lenguaje aprendiendo a utilizarlo como un instrumento de pensamiento y de acción.

"El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento de si mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por lo tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con las áreas de desarrollo(88).

El juego según :

JACKSON

Tiene algunos aspectos importante que debemos tomar en cuenta

1.El juego es placentero, divertido, Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es mas un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente improductivo.

3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente escogido por el que lo practica

4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

5. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es el juego.²⁶

FRIEDRICH SCHILLER (1759-1805) En sus cartas Sobre la educación estética del hombre(1795) formula que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven el hace la diferencia entre el juego como actividad física y de tipo simbólico.

HERBERT SPENCER en el último capítulo de sus Principios de psicología (1855), octava parte , cap. I X , el juego sirve para la conservación o el aumento de aptitud, y propone que los animales y los hombres tienden a ser activos ya ser activos y tienen necesidad de actuar.

²⁶ Universidad Pedagógica Nacional, Secretaria académica Lic. En educación plan 94 "El juego" México.

LAZARUS sostiene que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que sirven para relajarse

KARL GROOS denomina la teoría del preejercicio, el juego consiste en el ejercicio preoperatorio para el desarrollo de las funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin responsabilidad de hacerlas de una manera completa entonces el juego es una actividad que le produce placer.

FREUD el juego esta relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular con la del placer, deseos insatisfechos en la realidad.

BUYTENDIJK (1934) sostiene el juego como una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta.

VIGOTSKI el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio, y sobre todo se basa en el juego simbólico.

PIAGET ha realizado una clasificación de los juegos nos dice que el niño no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla

Juego de ejercicio (Periodo sensorio-motor) Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasara a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido, el

simbolismo esta ausente todavía, consiste fundamentalmente en el movimiento del cuerpo o de los objetos que tiene a su alrededor

Juego Simbólico (entre 2-3 y 6-7 años) Caracterizado por el abundante simbolismo formado por la imitación, reproduce escenas de la vida real, es la compensación, la realización de deseos, la liquidación de conflictos

Juegos de reglas (7 años a la adolescencia) De carácter social donde todos respetan las reglas, haciendo necesaria la cooperación y se genera la competencia
 En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo

4.2 BREVE HISTORIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

Abordar una breve revisión histórica, el origen y la evolución del concepto de psicomotricidad es, de alguna forma estudiar la significación del cuerpo a lo largo de la civilización humana. Desde la civilización oriental a la civilización occidental, y dentro de ésta, desde la civilización griega, pasando por la Edad Media, hasta nuestros días, la significación del cuerpo ha sufrido innumerables transformaciones. Desde Aristóteles, pasando por el cristianismo, el cuerpo es, en cierto modo, descuidado a favor del espíritu. Descartes, y toda la influencia de su pensamiento

en la evolución científica, llevó a considerar el cuerpo como objeto y fragmento del espacio visible separado del "sujeto conocedor".

Solamente en pleno siglo XIX el cuerpo comienza a ser estudiado, en primer lugar, por neurologistas, debido a la necesidad de comprender las estructuras cerebrales, y posteriormente por psiquiatras, para la clarificación de factores patológicos.

Krishaber, Van Monakow, Bonnier, Mayer Gross, Veir-Mitchell, Wernicke, Foerster, Peisse, Head, Liepmann, H. Jackson, Nielsen, etc., y tantos otros, son algunos de los pioneros en el campo neurológico, psiquiátrico y neropsiquiátrico que confieren al cuerpo significaciones psicológicas superiores, tanto en el ámbito de estudio de las asomatognosias, como incluso en las anosognosias, apraxias ideatorias, ideomotoras, constructivas, apractognosias, etc. En el campo patológico, parece deberse a Dupré (1909), el término "psicomotricidad", cuando introduce los primeros estudios sobre la debilidad motora en los débiles mentales (*la débilité motrice dans ce rapports avec la débilité mentale e pathologie de l'imagination et de l'emotivité*). Henri Wallon es, probablemente, el gran pionero de la psicomotricidad, entendida como campo científico. En 1925, al publicar *l'Enfant Turbu/ent*, y en 1934, *Les origines du caracter chez l'Enfant*, Wallon inicia una de las obras más relevantes en el campo del desenvolvimiento psicológico del niño.

Médico, psicológico y pedagogo, impulsa los primeros intentos de estudio sobre la reeducación psicomotriz, de donde sobre- sale Guilmain, que en 1935 publica una obra clásica de gran impacto: *Fonctions psychomotrices et troubles du comportement*.

Su concepción de test, los tipos de acción reeducativa y las primeras orientaciones

metodológicas sobre reeducación psicomotriz nacen de un efecto estimulante de la gran obra de Wallon. Guilmain definió de la siguiente manera los objetivos de la reeducación psicomotriz: "Siguiendo en todos los niños la organización de las funciones del sistema nervioso a medida que se opera la maduración, podemos rehabilitar las manifestaciones propias de sus funciones en causa". El papel de la función tónica (sobre la cual reposan las actitudes y los apoyos de la vida mental) y de la emoción (como medio de acción sobre él y para el otro) en los progresos de la actividad de la relación, son abordados, de acuerdo con Wallon, como procesos básicos de la intervención psicomotora. La importancia de la actividad postural y de la actividad senso-motora, como puntos de partida de la actividad intelectual son eminentemente definidos en la visión sobre el desarrollo del niño con los célebres estadios Wallonianos: impulsivo, tónico-emocional, sensorio-motor, proyectivo y personalizado. Los estudios clínicos sobre los síndromes psicomotores: infantilismo motor, asinergia, extrapiramidal inferior, extrapiramidal medio, extrapiramidal superior, cerebeloso, hipertonia, automatismo emotivo-motor y de insuficiencia frontal, son otro avance significativo en el estudio de las relaciones entre la psicomotricidad, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad, como señala parte de la obra de Ajuriaguerra.

La obra de Wallon continuó durante décadas influyendo en la investigación sobre niños inestables, impulsivos, emotivos, obsesivos, apáticos, delincuentes, etc. La influencia de su obra se dejó sentir en varios campos de formación, como la psiquiátrica, la psicológica y la pedagógica. Corrientes médico-pedagógicas (Descoedres) y de la educación física (Demeny, Hébert, Dalcroze, etc.) son igualmente influenciadas por el pensamiento original de Wallon, siendo el principal

responsable del nacimiento del movimiento de reeducación psicomotriz conducido perfectamente, años más tarde, de la mano de Ajuriaguerra y Soubiran.

Independientemente de la defensa de Wallon, de acuerdo al conocimiento neurológico de la época, de un punto de vista localizacionista (Ajuriaguerra, 1974) sus trabajos son comparados a los de Homburger y Gourevitch) al mismo tiempo que tienden a vislumbrar, sobre todo, una nueva visión de la psicología del niño (Do Acto ao Pensamento).

Para Wallon (1925), el movimiento es la única expresión y el primer instrumento de lo psíquico. El alcance de esta dimensión del movimiento y del cuerpo del niño permite a este célebre autor francés presentar una concepción original de la educación mental. Wallon sostiene en 1929 que el desarrollo psicológico del niño es el resultado de la oposición y sustitución de actividades que preceden unas a las otras. Esta concepción jerárquica y dialéctica es ampliamente defendida por muchos autores actuales en varias partes del mundo (Ausubel, 1970; Bruner, 1970), Zaporozhets y Elkonin, 1971; Erickson, 1963, etc.).

Wallon a lo largo de su obra, se esforzó por demostrar la acción recíproca entre funciones mentales y funciones motrices ("habilidad manual"), intentando argumentar que la vida mental no resulta de relaciones unívocas o de determinismos mecanicistas. Cuando mucho, para Wallon, la vida mental está sujeta, sin más, al determinismo dialéctico de ambas funciones. En los años 60, la Universidad de la Salpetriere confiere el certificado de capacidad en reeducación de la psicomotricidad (Febrero de 1963), de nuevo bajo la acción científica de Wallon,

que crea la importante revista psicológica *Enfance*, donde hace publicar obras de gran relieve científico (*Kinesthésie e Image Visuelle du Corps Propre*, *Espace Postural e Espace Environnant*, etc.).

Citando a los neurologistas Rybot, Bonnier, Pick, Head, Schilder, etc., Wallon, a través del concepto de esquema corporal, introduce, probablemente, datos neurológicos en sus concepciones psicológicas, motivo ese que lo distingue de otro gran autor de la psicología, Piaget, que influyó también mucho en la teoría y la práctica de la psicomotricidad (Fonseca, 1978). Wallon se refiere al esquema corporal no como una unidad biológica o psíquica, sino como una construcción, elemento base para el desarrollo de la personalidad del niño.

De nuevo la influencia de este autor se hace sentir; de ahí resultan, en la década del 70, los trabajos en la esfera de la educación de Picq y Vayer, Le Boulch, Lapierre y Auconturier, Defontaine, etc.

Paralelamente, estimula los trabajos psicológicos de la escuela de Zazzo (Laboratorio de Psicología del Niño), principalmente sobre las investigaciones de la imagen especular. Sus conceptos son reexaminados por Ajuriaguerra, Stambak, N. Galifret- Grajon y Bergés en el hospital Henri-Rousselle, ahí ejerce una gran influencia en la formación de terapeutas, además de implicaciones extraordinarias en otras áreas, principalmente en la de la Pedopsiquiatría (Bergeron, Hevyer, Koupernik, etc.) y en la de la psicología del desarrollo (Malrien, Lezine, Tran-Thong, etc.).

Después de salir del hospital Henri-Rousseller, Ajuriaguerra, al dirigir la clínica de Bel-Air en Ginebra, sigue siendo el líder de la escuela francófona de psicomotricidad. Ahí desarrolla una intensa actividad científica, siguiendo y continuando la obra de Wallon. Publica trabajos sobre el tono y desarrolla métodos de relajación, se convierte, así pues, en un notable psiquiatra infantil de renombre mundial, Ajuriaguerra va consolidando los principios y las bases de la psicomotricidad. Con Hécaen, publica obras de gran profundidad científica (Méconnaissances e Hallucinations Corporelles e Le Cortex Cérébral), que ayudan a aclarar el concepto de psicomotricidad.

En el campo educativo, Le Boulch (psicocinética) y Romain (educación de las actitudes) divulgan las obras de Wallon y Ajuriaguerra. En el ámbito terapéutico, Soubiran y Mazo desarrollan investigaciones en muchos campos que ya habían sido tenidos en cuenta por aquellos pioneros. La Sociedad Francesa de Educación y Reeducción Psicomotriz, creada en 1968 por Vayer, Lapierre y Aucouturier, transforma los conceptos de "gimnasia correctiva" e influye en la mayoría de las escuelas francesas, belgas, suizas e italianas. En la misma época surgen los métodos de Borel-Maisonny y el de "Bon Départ", que igualmente sufren una evolución.

Wallon, como padre de las "técnicas del cuerpo" (Camus, 1981), continúa influyendo en el pensamiento psicológico de la década de los 70. Los estudios sobre la comunicación afectiva, la socialización, las emociones, etc. están dentro de las líneas por él trazadas. Wallon es, de hecho, la piedra angular del edificio de la psicomotricidad, donde no se puede negar obviamente el papel de las obras de Piaget, Freud y de Ajuriaguerra.

La fecundidad del pensamiento de Wallon sigue siendo de actualidad, una vez que enuncia su punto de vista sobre el estudio del niño en su totalidad y renuncia a los abordajes unidimensionales o sectoriales.

La psicomotricidad, según el punto de vista de Wallon y de Ajuriaguerra, concibe los determinantes biológicos y culturales del desarrollo del niño como dialécticos y no como reducibles uno a los otros. De ahí su importancia para elaborar una teoría psicológica que establezca relaciones entre el comportamiento y el desarrollo del niño y la maduración de su sistema nervioso, pues sólo en esa medida se pueden construir estrategias educativas, terapéuticas y rehabilitadoras adecuadas a sus necesidades específicas.

El concepto de psicomotricidad ganó así una expresión significativa, una vez que traduce la solidaridad profunda y original entre la actividad psíquica y la actividad motriz. El movimiento es relacionado como parte integrante del comportamiento. La psicomotricidad es hoy concebida como la integración superior de la motricidad, producto de una relación inteligente entre el niño y el medio, e instrumento privilegiado a través del cual la consciencia se forma y se materializa.

Paralelamente, los autores americanos, partiendo de concepciones perceptivo-motoras basadas en acciones experimentales, colocaron el desarrollo de la percepción y del movimiento en términos de interdependencia y no de mutua exclusión. Strauss, Werper, Hebb y Gesssell, posteriormente Bruner y Piaget, influyen en estas corrientes de pensamiento donde sobresalen los trabajos de

Kephart, Barsch, Frostig, Getman, Cruickshank, Domkan y Pelacato, y fundamentalmente de Cratty y Ayres, trabajos muy poco conocidos por los continuadores de Wallon y Ajuriaguerra.

CAPITULO 5

DISEÑO , APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA Y RESULTADOS

Ejercicios destinados a desarrollar en especial la precisión, la coordinación la rapidez y el control de los movimientos de los dedos y de las manos. Estas estrategias motrices ayudarán a madurar la coordinación visiomotora, requerida para el aprendizaje de la escritura en la etapa preescolar.

Dividiremos así en:

Técnicas NO gráficas

Técnicas gráficas

TÉCNICAS NO GRÁFICAS:

Forman parte del variado repertorio que realizan los niños en el preescolar :

Recortado

Objetivo : Que el alumno recorte con la ayuda de una tijera o con las manos, tiras de papel, figuras dibujadas ó láminas de una revista.

Desarrollo : Los recortes se referirán a líneas rectas, quebradas, curvas, onduladas, mixtas y otras figuras. Al comienzo los trazos serán gruesos para ir angostando progresivamente. De ser necesario se le enseñará al niño a utilizar una tijera, es decir a abrirla, cerrarla y colocarla en medio de la línea.

Material : Papel, dibujos, revistas

Tiempo : 20 minutos

Plegado

Objetivo : El alumno debe plegar siguiendo distintos grados de dificultad:

Desarrollo : Plegado simple de una hoja de papel según su eje vertical u horizontal; plegado de una hoja cuadrada en cuatro, siguiendo los ejes medios; plegado de una hoja en acordeón ,con tiras anchas y más angostas, transformables en abanico; plegado de una hoja de papel cuadrada, siguiendo una y luego dos diagonales.

Material : Hojas de papel

Tiempo 30 minutos

Guirnalda

Objetivo : El alumno efectuará una trenza, utilizando tres tiras de papel.

Desarrollo : Hacer una flecha de papel o un barquito, según los esquemas tradicionales del plegado;

Hacer una guirnalda compuesta con dos tiras de papel de color así: el extremo de una tira se pega sobre el extremo de la otra y forman un ángulo recto. Luego

se dobla la primera tira de derecha a izquierda; doblar la segunda tira de arriba abajo; nuevamente la segunda tira de izquierda a derecha y finalmente la segunda tira de abajo arriba.

Contornear figuras hechas sobre cartón perforado, con aguja sin punta y estambre de colores. Bordar en cartulina una figura a la cual se le ha punteado el contorno previamente.

Material : Hojas de papel

Tiempo : 45 minutos

Juegos con naipes

Objetivo : El alumno desarrolla la flexibilidad y la soltura de los gestos y la coordinación de las dos manos.

Desarrollo : En equipos de cuatro alumnos jugaran previamente se les enseñó a jugar este juego

Material ; Naipes

Tiempo 30 minutos

Rompecabezas

Objetivo : El alumno arma rompecabezas graduados y mosaicos.

Desarrollo : Cada alumno armara un rompecabezas de 16 piezas

Material : Rompecabezas de 16 piezas

Tiempo : 30 minutos

Rellenar

Objetivo : Rellenar y componer figuras o temas

Desarrollo : Con papel picado, botones de diferente color, tamaño y forma, barras plástilina, palitos de helado, fideos, arroz, cereales, etc.

Confeccionar animales, flores, personas, muebles, vehículos, etc. utilizando papas, zanahorias, cáscaras de nueces, corcho, algodón, hojas secas, cajitas en desuso, estambre y alambre.

Material : Papel picado, botones, plástilina, palitos, fideos, arroz,

Tiempo : 45 minutos

Móvil

Objetivo : El alumno desarrollará móviles

Desarrollo : Con papel recortara 4 figuras y las pintará, las pegara al estambre y estos los anudará en los palitos.

Material : Papel con dibujos, pintura, estambre, palitos.

Tiempo : 45 minutos

Formas Geométricas

Objetivo : Formar con figuras geométricas objetos diversos.

Desarrollo : Realizar con plastilina bolitas o canicas. Aprender a lanzar las bolitas a los lugares exactos, apretando primero la bolita entre el pulgar y el índice, después golpeándola con el reverso de uno y otro dedo y por último, lanzándola del modo habitual con el pulgar contra el índice replegado.

Material: Plastilina

Tiempo : 45 minutos

Modelar con plástilina:

Objetivo :formar una esfera gruesa de 2 cm de diámetro aproximadamente.

Desarrollo : Sujetar la esfera entre el pulgar y el índice, mientras que el codo está sobre la mesa y el antebrazo en posición casi vertical. Se flexiona el índice haciendo rodar la esfera en sentido inverso y se repite varias veces el movimiento. Volver a efectuar el ejercicio, sujetando la plastilina entre el pulgar y el cuarto dedo, sin aplastar la esfera.

Hacer rodar la esfera sobre el pulgar y el índice, girándola y pidiéndole al niño: "trata de dar una vuelta sobre el pulgar con la bolita". Hundir con fuerza cada uno de los dedos en una bola de pasta de modelar. Estos ejercicios se deben hacer con las dos manos alternando, cuidando que la mano no utilizada se apoye relajada sobre la mesa.

Material : Plastilina

Tiempo : 45 minutos

Sugerencia de Otras actividades

Utilizar pinzas para hacer torres con cubos pequeños, trasladar papeles coloreados, hojitas, granos de cereales de una taza a otra.

Ensartar perlas para hacer collares, comenzando con un cordel de textura firme. También se pueden ensartar las perlas en un tablero con clavijas metálicas. Se puede pedir una secuencia determinada de colores ó de formas en cada hilera.

En las actividades diarias tiene el niño oportunidades de afianzar su motricidad fina, de manera que no presten ayuda innecesaria en:

Abrochar botones

Abrocar cinturones

Sacar pernos y tuercas

Clavar y atornillar; desclavar y destornillar

Tapar y destapar con corchos y tapas metálicas

Atar y desatar nudos

Pegar botones

Tejer

Bordar

Colaborar en la preparación de alimentos: cortar, pelar verduras y frutas, rallar, moler, batir.

Actividades del aseo del hogar y de higiene personal.

Ejercicios del brazo y de la mano, como por ejemplo:

Marionetas, ejercicios de balanceo.

Golpear la mesa con la punta de cada dedo, primero despacio luego más aprisa.

Oponer sucesivamente al pulgar la extremidad de cada uno de los otros dedos, con la mano visible y luego oculta tras un cartón.

Con la mano y antebrazo sobre la mesa, efectuar una rotación interna-externa rápida, mientras el lado cubital sigue en contacto con la mesa. En esta misma posición, golpear alternativamente la mesa con la palma y el anverso de la mano y luego con el dorso.

Con la mano posada sobre la mesa, levantar cada dedo aisladamente dejando la muñeca y el resto de los dedos posados sobre la mesa, con la ayuda de la otra mano y sin ayuda.

Con la mano plana sobre la mesa, realizar una separación entre el segundo y el tercer dedo; después entre el tercer y el cuarto, etc.

Volver a repetir con el codo sobre la mesa, el antebrazo vertical y la mano en la prolongación de éste. En esta última posición, flexionar el índice a nivel de la articulación media, tratando de formar un ángulo recto.

Como la realización de ejercicios digitales es fatigosa, les sugiero utilizar períodos breves, seguidos de descanso o relajación. Para lo cual, la rotación de muñeca, apoyando el codo sobre la mesa es ideal.

TÉCNICAS GRÁFICAS:

Utilizadas para desarrollar motricidad fina y las dividiremos en:

Técnicas Pictográficas

Técnicas Escripográficas

Técnicas Pictográficas

Para la preparación de la escritura, propongo una serie de ejercicios de pintura y de dibujo. Su finalidad es lograr la distensión motriz y la fluidez del movimiento de la mano del niño, siguiendo una progresión graduada.

Pintura y dibujo libre

Arabescos

Relleno de superficies

Pintura y dibujo libre

La expresión libre tiene un valor emocional, al permitir al niño una mayor libertad de imaginación y de creación; que fomenta además una mayor expresión afectiva y estética. Teniendo en cuenta el desarrollo psicomotor el pintar en materiales de formato "grande", con gestos amplios mejora la estabilidad general del cuerpo y la posición adecuada para la escritura.

Aconsejo agregar comentarios verbales y escritos de los dibujos y pinturas de los niños para mayor enriquecimiento.

Arabescos

Objetivo : Permiten la distensión motriz y el mejoramiento de las posturas, ya que los arabescos son trazos continuos que no representan objetos determinados.

Desarrollo : Para los realizados con el lápiz, la posición es la misma que para la escritura.

Para los realizados con pinturas, se debe tomar el pincel en posición cercana a la vertical, a media distancia de la punta. Y la posición puede ser de pie; tronco

frente a la mesa; hombros y brazos en distensión, puño ligeramente en flexión.

El arabesco simple con pincel, es el ejercicio base con el aprendizaje del trazo.

Como no existen objetos representados, los trazos dependen de la flexibilidad y de la habilidad motriz.

Que el niño llene la hoja con líneas continuas, adoptando las posiciones indicadas antes y cuidando que levante la mano lo menos posible, para asegurarnos la continuidad del movimiento.

Que el niño cambie de color las veces que quiera.

El arabesco con matices con pincel, le pedimos que varíelos tonos de colores y el espesor del trazado. El arabesco con lápices de colores, aquí puede deslizar su mano libremente. Se Puede agregar el uso del papel carbón para poder apreciar la presión del trazado. De modo de, dar arabescos livianos al niño con una presión gráfica muy fuerte, para tratar que autocontrole su presión.

Material : Lápiz, pintura de colores, pinceles, hojas blancas, lápices de colores, papel carbón

Material : 60 minutos

Relleno de superficies

Pedir al niño el relleno de una página con manchas, que debe realizar con línea

regulares y ordenadas, con un sentido y presión determinada. Aconsejo por experiencia, sugerirle movimientos en círculos muy pequeños, para lograr el paulatino control del relleno de la mancha. Debemos pedir que alterne el uso de varios colores por cada mancha.

TÉCNICAS Escripográficas

Se dividen en :

Trazos deslizados

Ejercicios de progresión

Ejercicios de inscripción

Objetivo mejorar las posiciones y los movimientos gráficos, sin abordar directamente la escritura. Creo necesario destacar que debemos preparar al niño para la lecto- escritura en forma asistemática, desde la primer año del preescolar.

Trazados deslizados

Desarrollo: Con un lápiz grueso, para facilitar el desarrollo de varios aspectos en el niño: la postura adecuada, con la cabeza erguida, tronco recto, hombro horizontal, codo, puño y mano en prolongación; la presión regular y el movimiento rítmico. Sentar bien al niño; subirle la manga hasta el codo, para

que sienta directamente el contacto con el papel y con la mesa. Asegurando de fijar la hoja de papel con cinta adhesiva a la mesa e inclinándola más hacia la izquierda si es zurdo a la derecha si es diestro.

Trataremos de conseguir la distensión siguiendo un orden próximo- distal, empezando por el hombro y terminando por manos y dedos.

La capacidad motora de cada niño, regulará la rapidez de la ejecución:

tenderemos a acelerar a los lentos y meticulosos y de frenar a los impulsivos.

Debemos dar la consigna, "trata de hacer un trazo suave y no cargado y oscuro", para así dar al niño un control visual que lo ayude a regular su presión

Material : Hojas grandes, lápiz grueso de color

Tiempo : 45 minutos

Ejercicios de Progresión :

Progresión grandes

Pequeña progresión.

MOVIMIENTOS de progresión grande son los que ponen en acción los segmentos proximales (brazo y antebrazo) y las dos articulaciones (hombro y codo). Veremos algunos tendientes a lograrlo, y siguiendo el desarrollo de la

escritura de izquierda a derecha.

Desarrollo :

plano vertical, con pintura y en hojas de formato grande

plano horizontal, con pintura y en hojas de formato grande

Las debe realizar el niño con un trazado continuo, según el ancho del pizarrón ó el de la hoja de papel.:

líneas derechas paralelas al borde superior ó inferior

grandes festones

arabescos realizados de izquierda a derecha

trazos diversos que incluyen algunas letras

Material : Hoja de formato grande

Tiempo : 20 minutos

MOVIMIENTOS de progresión pequeña, ponen en acción articulaciones de los segmentos distales: la rotación de la mano alrededor del puño y movimientos de flexión y extensión de los dedos. Aquí usaremos hojas de formato pequeño.

Ejercicios de Inscripción

Desarrollo : Realizar porque son los dedos el principal agente de la inscripción, me refiero, al movimiento requerido para registrar las letras en la superficie.

Esto es sobre todo importante trabajarlo, porque los niños muy pequeños inscriben con todo el brazo; es decir, en ellos no hay disociación entre progresión de izquierda a derecha e inscripción. Si bien los preescolares, permiten observar movimientos del antebrazo disociados, algunas veces. de los brazos; luego producen movimientos de la mano aislados ó acompañados a los movimientos del brazo y del antebrazo. Por último aparecen los movimientos digitales, que son la base para el aprendizaje de la escritura.

Antes de los ejercicios de inscripción, debe el niño desarrollar previamente la motricidad y la distensión. Trataremos de entrenar la motricidad fina de los dedos con grafismos sencillos, recordando que la inscripción se mejora con la coordinación de todos los segmentos del brazo.

Para coordinar los movimientos que implican soltura, utilizamos las guirnaldas ovaladas, ligeramente inclinadas, unidas y con curvas ligeras.

Material : lápiz, hojas tamaño carta

Tiempo : 30 minutos

Sugerencias de otras actividades

LÍNEAS RECTAS

Se debe realizar el trazo de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo en las líneas horizontales y verticales, respectivamente.

Para facilitar al niño el patrón de orientación izquierda - derecha se puede indicar con un dibujo de color verde el punto de partida en el lado izquierda y con un dibujo de color rojo el punto de llegada en el lado derecho. De la misma manera para el patrón de arriba y abajo, en cuanto a puntos de partida y de llegada.

Jugar con el niño a conducir un auto de juguete, para tratar de que se desplace horizontalmente de izquierda a derecha sobre una superficie. Debe partir cuando se le muestra la señal verde y se detenga cuando se le muestra la señal roja.

Repetir la actividad tratando que el niño utilizando un gis, de manera que escriba el recorrido.

CÍRCULOS Y SEMICÍRCULOS

Para la realización de estos ejercicios es necesario tener en cuenta:

Enseñar al niño la diferencia entre un círculo y una esfera, utilizando una moneda, un disco, un anillo, un plato, en contraste con una pelota, una bolita, un mapamundi, etc. Se deben utilizar los términos círculo y esfera.

- Establecer el punto de partida siguiendo el movimiento de las agujas del reloj

Insistir en el punto de partida y de llegada. El semicírculo debe dominarse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha. Recomiendo dar un contexto de juego a la realización de estos ejercicios.

EJERCICIOS COMBINADOS

Se pueden realizar una serie de ejercicios, sobre la base de la combinación de líneas rectas, horizontales, verticales y oblicuas y semicírculos.

- Repasar y copiar figuras compuestas por líneas, círculos y semicírculos.
- Completar una figura a partir de otra que sirve de modelo.

GUIRNALDAS

Estos ejercicios facilitan el desarrollo del movimiento izquierda - derecha del brazo y al realizarlos a través de grandes trazos, desarrolla también los movimientos de progresión basados en la abducción de todo el brazo. A nivel de la preescritura sirven asimismo para desarrollar la unión entre las letras, en la modalidad cursiva.

- A) Trazarla en el aire
- B) Trazarla con diversos útiles de escritura (lápiz, rotulador, pincel...)
- C) Pasar el dedo por encima de la línea con los ojos cerrados y con los ojos abiertos.
- D) Dibujarla en el suelo y andar sobre ella (conducta locomotriz)

E) Verbalizar su longitud (larga, corta ...), su presión (apretar mucho, poco ...).

Recordar durante el entrenamiento ,dar pausas para evitar un deterioro de la
Calidad de ejecución del trazo. Asociando el trabajo del niño a actividades de juego
y animando al niño en sus pequeños logros.

RESULTADOS

Analizando el proceso de la alternativa , el trabajo fue intenso, laborioso y sobre todo constante pero logre en un porcentaje mayor los objetivos propuestos, la cooperación de los alumnos fue crucial en el proceso ya que sin ello, no se hubiera logrado nada, ayudo mucho el trabajo en conjunto con los padres de familia.

Los materiales fueron:

papel

dibujos

hilo,

estambre,

rompecabezas sencillos

plastilina

palitos

verduras

huevos

hojas en tamaños grande, mediano y chico

pinceles

pintura acrílica

lápiz

fideos

arroz

cereales

recipientes

cuentas

botones

cinturones

pernos y tuercas.

En esta ocasión trate de ser muy clara y precisa con las indicaciones, además de ser su guía en todo momento.

Tiempos: dos veces a la semana de 20 min. a 35 min. según la actividad, y el gusto por realizarla, durante cuatro meses. (octubre-enero).

Recortando tiras de papel: 86% si lo realizo el 14% esta en proceso.

Recortar figuras el 81% si lo realizo y el 19% esta en proceso.

Recortando líneas recta, quebradas, onduladas y mixtas el 9% lo logra el 84%

aproximadamente esta en proceso y del 5% al 9% no lo logro,

Batir huevo el 95% si lo logro el 5% esta en proceso.

La pintura arabesca el 86% ya lo logro y el 14% esta en proceso.

Levantar la mano lo menos posible de la mesa el 76% lo logra el 24% esta en proceso

El tomar el lápiz el 95% esta logrado solo falta el 5%.

Rellenado el 91% lo logra y el 9% esta en proceso,

Confeccionar sellos el 91% lo logra el 9% esta en proceso

Abrochar un cinturon el 28% lo logra, el 9% no lo logra y 27% esta en proceso,

Girar pernos y tuercas el 24% lo logra y 76% esta en proceso

Tapar y destapar botes el 76% lo logra y el 4% esta en proceso.

Pegar botones el 18% no lo logra y el 81% esta en proceso.

Tejer el 40% no lo logra y el 60% esta en proceso.

Bordar el 28% no lo logra y el 72% esta en proceso

Plegado horizontal ,el hacer la girnalda, armar el rompecabezas, rayar verdura, moler verdura, dibujar en formato grande, mediano y pequeño, la postura en la cual hacen los trazos, movimientos de brazo-antebrazo, hombro-codo, rotar la mano alrededor del puño, lanzar la canica con el dedo índice y pulgar, trasladar con pizas de un recipiente a otro y pelar, están en proceso en el 100% ya que hay que trabajar mas.

Los siguientes indicadores fueron logrados al 100% Armar rompecabezas sencillo,

dibujar en formato grande, mediano, chico, rellenar manchas, círculos, control visual, apoyo sobre la mesa, seguir líneas, completar un rostro, modelar una esfera con plastilina, y ensartar cuentas.

Estoy satisfecha con la realización de este proyecto aunque se tiene que trabajar Mucho, ya que como todo con la aplicación se va mejorando, las actividades son sencillas pero con estas se puede madurar sin llegar a aburrir ni saturar al niño.

Conclusiones

Este trabajo se elaboró durante cuatro años, los cuales no fueron nada fácil ya que mi vida personal estuvo envuelta en varios en muchos conflictos, pero a pesar de los pesares salió adelante este proyecto, se puede llevar a cabo es muy importante lograr en el alumno un aprendizaje integral en toda la extensión de la palabra ya que una se conjuga con la otra, como mencioné el proyecto debe ser llevado de acuerdo con las características de cada grupo, ya que no todos los alumnos son iguales , su contexto social varia de una escuela a otra aunque se lleve el mismo programa, la persona que lo realice debe tomar en cuenta todas las variables que se le presenten, el proyecto es muy flexible e incluso se puede llevar a cabo en cualquier grado de kinder solo realizando los niveles de complicitad, los alumnos tienen todas las capacidades solo hay que saber llevarlos de la mano para el desarrollo pleno de nuestros objetivos.

Así como los alumnos generan la necesidad de aprender nosotros como profesores tenemos que tener la disposición de buscar nuevas e innovadoras formas de transmitir nuestros conocimientos para crear en ellos un aprendizaje significativo.

Bibliografía

- Santiago, J y Gómez 199 *Procesos psicológicos básicos* Madrid MC Graw Hill
- Jean Piaget 1988 *Seis Estudios de psicología* México Ariel
- G. Clauss 1996 *Psicología del niño escolar* México Grijalbo
- Clotilde G. Rezzano *los Jardines de infantes* Buenos Aires Kapelusz
- Margaret a Stant *El niño preescolar* México Guadalupe
- Jean Piaget *El lenguaje y el pensamiento* México Guadalupe
- Ginburg 1979 *Teoría de Piaget sobre el desarrollo intelectual* México Paidós
- Ausubel p. 1968 *Psicología educativa* México Paidós
- Gagné R. 1976 *Principios básicos* México Ariel
- Crochi A. 2000 *Educación especial nuevas propuestas* México Paidós
- El mundo del niño 1989 *Tomo I, II, III*, México Mc Graw Hill
- Marttil E.L. 1973 *El valor educativo de las manualidades* Buenos Aires Kapelusz
- Novaes Ma. Helena 1973 *Psicología de la actividad escolar* Argentina Kapelusz
- Clare Cherry 1998 *El arte en el niño en edad preescolar* Barcelona, CEAC
- Ley Orgánica de la administración Pública del Distrito federal
- Grafomotricidad. Ed. Promolibro. Valencia

- Antología básica Metodología didáctica y práctica docente en el jardín de niños
- Antología básica del Juego
- Antología básica El juego UPN