

JUEGO Y APRENDO EN EL MUNDO DE LA PSICOMOTRICIDAD



DANESSY NATALY RIVERA LANCHEROS

TRABAJO PRESENTADO COMO REQUISITO DE TRABAJO DE GRADO MODALIDAD

PRÁCTICA INTEGRAL

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CÚCUTA

JUEGO Y APRENDO EN EL MUNDO DE LA PSICOMOTRICIDAD



DANESSY NATALY RIVERA LANCHEROS

1093.785.782

-

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

TUTOR: DR. ARIEL DOTRES

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CÚCUTA

Dedicatoria

Dedico este proyecto a Dios toda la gloria es para el pues su gracia, sabiduría, y fidelidad me permitió cumplir este logro, también a mis padres Ezequiel Rivera y Paola Lancheros que a lo largo de mi vida han sido el motor fundamental para seguir adelante.

De igual manera a mi Nona Margarita, quien con sus consejos y apoyo no hubiera podido realizarme como persona.

Agradecimientos

La concepción de este proyecto está dedicada a Dios, pilar fundamental en mi vida, y fuente de inspiración en medio de la dificultad. Sin Él, jamás hubiese podido conseguir lo que he logrado hasta el momento además su amor ha sido mi fortaleza mi refugio y paz. También a los niños del grado Transición por su cariño y amor y así mismo a la maestra facilitadora Jessica Fernanda Jácome agradezco su disposición, ayuda dedicada en el corto tiempo que pude dedicarles.

Contenido

Dedicatoria	3
Agradecimientos	4
RESUMEN	9
ABSTRAC	11
INTRODUCCION	12
CAPITULO I	14
INFORME DE OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO	14
CAPITULO II	17
PROPUESTA PEDAGÓGICA	17
JUSTIFICACIÓN	17
IMPACTO SOCIAL	19
.....	19
ANTECEDENTES	20
Nivel Internacional	20
Antecedentes Nacionales	24
MARCO TEORICO.....	30
JUEGO	31
PSICOMOTRICIDAD	32

MOTRICIDAD GRUESA	33
MOTRICIDAD FINA.....	34
NEUROCIENCIA.....	35
MARCO LEGAL.....	37
OBJETIVOS.....	43
Objetivo General.....	43
Objetivos específicos.....	43
TÓPICO GENERADOR.....	43
HILOS CONDUCTORES.....	43
METODOLOGIA	44
ESCENARIO	47
POBLACIÓN	47
CRONOGRAMA DE TRABAJO DE GRADO	47
CAPITULO III.....	48
INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES: DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN	48
CAPITULO IV.....	64
INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES.....	64
CAPITULO V.....	68
INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE.....	68

CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES.....	71
ANEXOS	72
Bibliografía	78

“JUEGO Y APRENDO EN EL MUNDO DE LA PSICOMOTRICIDAD”

AUTORA: Danessy Nataly Rivera Lancheros

TUTOR: Dr. Ariel Dotres

AÑO: 2019

RESUMEN

El presente Trabajo: Modalidad Práctica Integral, titulado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad” este se realizó en la Institución Jaime Garzón Sede Pablo Sexto de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia, se intervino durante 40 jornadas académicas y 1 semana de observación participativa donde se hallaron falencias en la parte psicomotriz de los estudiantes de transición el cual está conformado por 20 educandos en total 9 niñas y 11 niños entre las edades de 6 a 7 años; de acuerdo a lo observado se basó en el método cualitativo con el enfoque de investigación acción participativa, se aplicó una variedad de instrumentos para recoger información por medio de material didáctico de observación y los diarios de campo que permitieron la oportunidad de observar y describir la situación específica del contexto y los comportamientos propios de cada niño frente a las actividades inmersas en la psicomotricidad, de acuerdo a la falencias halladas en las jornadas de intervención se aplicaron diferentes estrategias como, juegos y ejercicios de psicomotricidad, material didáctico, actividades de motricidad fina, como resultados se logró estimular el potencial de cada niño a través del juego y que a su vez desarrollaron sus inteligencias múltiples, brindándole así un mayor conocimiento y un buen

manejo del espacio y acciones involucradas con su cuerpo, al mismo tiempo se concluye que las estrategias lúdicas y didácticas, contribuyeron al fortalecimiento de la psicomotricidad y funciones psicológicas, que están relacionadas con la acción motriz o motora que el niño realiza.

Palabras Claves: Juego, Psicomotricidad, Motricidad fina, Motricidad Gruesa, Neurociencias

“JUEGO Y APRENDO EN EL MUNDO DE LA PSICOMOTRICIDAD”

AUTORA: Danessy Nataly Rivera Lancheros

TUTOR: Dr. Ariel Dotres

AÑO: 2019

ABSTRAC

In the present work, integral practical modality: “I play and I learn in the world of the psychomotor” This was done in the institution Jaime Garzon, Pablo Sixh headquarters of the city of Cúcuta North of Santander Colombia, it was intervened during 40 academic days and 1 week of participative observation , where they found fault in the psychomotor part of transition students made up of 20 students with 9 girls and 11 children´s between the ages of six to seven years, this was based on the qualitative method focused on partipatory action was Apple a variety of information with a didactic observation material and the field journals helped to observe and describe the behaviors of each child front of the activities immersed in psychomotor skills According to the found flaws in the days of intervention different strategies where applied games and pychomotor exercises, didactic material, activities of fine motor as a result it was stimulated the result of each child trough the game developed their multiple intelligences, thus providing greater knowledge and good management of space and actions involed whit your body At the same time it is concluded that the strategies lúdicas and didactic contributing to the strengthening of motor skills and psychological funtions with actions that the child performs.

Keywords: Game, Psychomotor, Fine motor, gross motor, Neuroscience

INTRODUCCION

El presente trabajo, está elaborado de acuerdo a las normativas fijadas en la Universidad de Pamplona, y realizado durante la Práctica Integral en la Institución Educativa Jaime Garzón Sede Pablo Sexto y es titulado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad” cuyo objetivo es diseñar estrategias lúdicas para contribuir al fortalecimiento de la psicomotricidad en los estudiantes de transición 01 de la jornada de la mañana con un total de 20 niños de 5 a 7 años. En base a esto se realizó un diagnóstico durante una semana la cual se evidenció que los estudiantes presentan problemas motrices generalmente en la pinza y en actividades de coordinación óculo manual como al usar la tijera al recortar figuras o tomar el lápiz para colorear. En base a lo anterior se intervino durante las jornadas académicas junto con las temáticas asignadas para cada dimensión se aplicaron estrategias lúdicas y didácticas a través de juegos divertidos que desarrollaran en los estudiantes gusto e interés por las temáticas por medio del uso y aplicación de material didáctico el cual está creado y basado en la relación entre el cuerpo y la mente, de manera que el factor psíquico afecta al estado corporal, y motriz del estudiante, en medio de este proceso y aplicación de estrategias lúdicas y didácticas se va generando en el educando un aprendizaje significativo de lo que realiza y ejecuta con sus manos y cuerpo, es necesario entender que la psicomotricidad es una acción pedagógica que favorece el desarrollo cognitivo y corporal que integra las emociones, simbólicas y sensorio motrices de los niños y niñas en la primera infancia.

De acuerdo a (Jiménez, J.1998). Plantea que “Etimológicamente la palabra psicomotricidad se deriva de Psique (mente) y de motor (movimiento), lo que hace referencia a la influencia de la mente en el movimiento o a actuar según lo que indica la mente. La psicomotricidad es un vocablo que ha sido creado desde la neuropsiquiatría, se consigue fundar sus principios en el inicio del siglo XX donde Ernest Dupré definió el (síndrome de debilidad motriz) haciendo referencia por primera vez a este concepto, evidenciando de esta manera la similitud entre acción psíquica y acción motriz.”

Con este trabajo de grado en la modalidad Práctica Integral se pretende fortalecer en los estudiantes la psicomotricidad a través de las diferentes estrategias y actividades lúdicas y didácticas que desarrollen habilidades psíquicas y kinestésicas en medio de las actividades y ejercicios lúdicos

Para la realización de este proyecto se conformaron por cinco capítulos los cuales están organizados de la siguiente manera

Capítulo I Se refiere al informe de las jornadas de observación institucional y al diagnóstico realizado para detectar las dificultades y falencias que presentaban los estudiantes.

Capítulo II Se define la propuesta pedagógica la cual lleva como nombre “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad”.

Capítulo III Se presenta el informe de los procesos curriculares: diseño, ejecución y evaluación.

Capítulo IV Se tienen presentes las actividades interinstitucionales en las cuales la educadora en formación y el grupo a cargo se hicieron partícipes en la institución educativa.

Capítulo V El informe de evaluación de la práctica integral docente.

CAPITULO I

INFORME DE OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO

La Práctica pedagógica es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias de los educadores, permitiendo el ejercicio de formación pedagógica profesional al licenciado, la realización de Práctica Integral permite realizar intervenciones pedagógicas, con el objetivo de planificar actividades que van adecuadas a las edades y falencias detectadas en los educandos, con el fin de lograr buenos resultados en el manejo adecuado y desarrollo motriz y motor el cual se ve reflejado en la parte física, personal, y psíquico del niño. En base a lo anterior esto se respalda bajo el acuerdo No. 032 del 19 de julio de 2014 en el cual se expone el reglamento de Práctica Integral Docente para el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad de Pamplona. Con referencia a lo anterior este proceso se realizó en la Institución Educativa Jaime Garzón sede Pablo VI está ubicado en la AV.2 no.6-41 en el barrio la victoria de San José de Cúcuta, la cual está representada por la coordinadora y docente Martha Rodríguez el establecimiento educativo está comprometido en el marco de la atención a la diversidad, generadora de ambientes de participación, equidad y respeto por la diferencia; el cual forma a los educandos integralmente, siendo constructores de paz y conciencia social con valores bien fundamentados, mediante un servicio educativo de calidad e inclusión para poblaciones diversas en el marco de la atención a la diversidad, que influyan en un ambiente de participación, equidad y respeto por la diferencia.

La Institución Educativa Jaime Garzón Pablo Sexto es reconocida por su formación integral e incluyente en las diferentes poblaciones brindando una oportunidad de vinculación ya accesibilidad a una educación democrática participativa y pluralista formadora en los derechos humanos y en el respeto de la etnia y diversidad cultural del país además incluyendo que está dirigida para la prestación de servicios a poblaciones diversas en condiciones de vulnerabilidad desarrollando la responsabilidad, disciplina, honestidad y trascendencia en la práctica de trabajo con el fin de brindar beneficios propios y familiares en general. El modelo pedagógico de la institución es un modelo pedagógico constructivista, que aporta metodologías didácticas y propias de la institución en base a una experiencia educativa, con procedimientos de integración y la evaluación en el propio proceso de aprendizaje, los programas entendidos como guías de la enseñanza y de aprendizaje, y así mismo centrarse en el ritmo de aprendizaje de cada estudiante para promover competencia que ayude a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas.

La Institución presta servicios a la comunidad con una infraestructura y planta física está bien situada por sus grandes espacios es evidente que además la institución contiene las herramientas para el proceso de enseñanza y aprendizaje cumpliendo así con espacios recreativos, alimentación y de higiene.

Los niñas y niños que estudian y pertenecen en la Institución Educativa provienen de familias de estratos 1 y 2 el cual están ubicados en lugares que presencia inseguridad además están expuestos a robos y delincuencia en el contexto social, los padres de familia la mayoría tiene estudios básicos de bachillerato y la minoría tiene cursos de formación técnica y tecnológica.

La integración familia-escuela-comunidad es activa, ya que en la institución se desarrollan actividades donde los padres de familia se integran con la labor realizada por parte de los agentes

educativos, tales como: Entrega de informes sobre resultados del proceso de la enseñanza de acuerdo a cada periodo, escuela de padres con el objetivo de fomentar espacios reflexivos para padres de familia sobre cambios positivos o negativos en sus hijos, encuentros familiares que fortalecen las relaciones familiares de los estudiantes al desarrollar actividades vivenciales para crear compromisos que faciliten el proceso de acompañamiento y formación de los niños, niñas y adolescentes del Colegio.

Después de las consideraciones anteriores se tiene en cuenta la semana de observación y diagnóstico, el cual se evidenciaron problemáticas que presentan en el aula de clase, la práctica integral docente se realizó en el grado Transición 01 de la jornada del mañana conformado por 20 estudiantes, 9 niñas y 11 niños entre las edades de 5 y 7 años.

Se detectaron dificultades y falencias que presentaban los estudiantes y para esto se realizó un diagnóstico el cual constaba con una serie de actividades aplicadas en cada espacio de las dimensiones trabajadas

De acuerdo a la problemática observada se dio la necesidad de implementar en el proceso de práctica integral un proyecto de aula que a través del juego como estrategia didáctica fortalezca la psicomotricidad que se establece en la parte psíquica y motriz del estudiante.

CAPITULO II

PROPUESTA PEDAGÓGICA

“Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad”

JUSTIFICACIÓN

En la educación preescolar es un periodo donde el niño y niña inicia la escolarización y que a través de este proceso de formación el estudiante va desarrollando su intelecto y habilidades cognitivas que a su vez le ayudan a asimilar la integración de todas las vivencias en sus primeros años de vida. El juego se convierte en un pilar esencial y necesario en el proceso de aprendizaje del niño es decir que a través del juego el estudiante interactúa y aprende nuevas experiencias que le generen un aprendizaje significativo.

De acuerdo a (Gross, 1902) “El juego es un ejercicio de funciones necesarias para la vida porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea adulto” Por consiguiente, es necesario realizar este proyecto con el fin de implementar el juego como estrategia didáctica para fortalecer la psicomotricidad a través de ejercicios de motricidad fina y gruesa en los estudiantes de grado transición 01 de la jornada de la mañana.

De la misma manera (Boulch, 1966) plantea “La psicomotricidad es una corriente intenta hacer una integración cuerpo y mente, y concentra su tarea en el ámbito reeducativo y psicoterapéutico, aunque hoy en día, la psicomotricidad, entendida como

educación por el movimiento (concepto introducido por Carlota Buhler) se presenta como un apartado curricular más en el sistema educativo”

Después de lo anterior expuesto se realizó esta propuesta pedagógica que surgió al observar la constante dificultad que presentaban los estudiantes al realizar movimientos y actividades con sus manos y cuerpo un ejemplo de esto fue como tomar el lápiz a la hora de colorear, es allí donde se notó la afectación en la parte cognitiva y psíquica del niño el cual se vio reflejado en cada jornada pedagógica.

Con esto se manifiesta el deseo de aplicar el juego como un herramienta de aprendizaje y diversión que motive al estudiante a participar de las actividades motrices y motoras vinculadas en el desarrollo de las dimensiones en pro del manejo de las estrategias diseñadas, para fortalecer la psicomotricidad del estudiante, también se busca que los infantes ejerzan la inteligencia y la comunicación y la sociabilidad permitiéndoles desarrollar en los aspectos psicológicos y afectivos para el crecimiento armónico de su personalidad.

La psicomotricidad en la infancia desde los primeros años de vida requiere de un constante movimiento y una acción, es por eso que es necesario estimular el cerebro constantemente que le permitan al niño establecer un mayor número de conexiones neuronales a medida que este va jugando va aprendiendo y gestionando a la vez una acción y movimientos que le permiten desarrollar esquemas mentales y le ayudan a generen un conocimiento y un aprendizaje significativo en medio de los ejercicios.

IMPACTO SOCIAL

Durante el proyecto de grado el cual se aplicó en la Práctica Integral se identifica por ser novedoso debido a que las estrategias implementadas fueron distintas y diseñadas acorde a la necesidad, para contribuir al fortalecimiento de la psicomotricidad en los estudiantes, con el propósito de incentivarlos a participar de los juegos, teniendo en cuenta que el juego les proporcione satisfacción, y mayormente una aprendizaje efectivo y significativo en los niños(a).

Cabe agregar que es pertinente en vista de que se observaron en las clases, el difícil manejo del lápiz y color, la tijera, y las dificultades para realizar ciertos ejercicios corporales y ciertos materiales, en vista de la problemática observada se acordó con la maestra facilitadora estrategias adecuadas y oportunas que se abordaron en medio de las temáticas de cada dimensión.

Con referencia a lo anterior se indica que el trabajo de grado es factible pues fue posible ejecutar las estrategias diseñadas para la solución del problema encontrado en la motricidad fina y gruesa, el objetivo de este fue lograr a contribuir al fortalecimiento de la psicomotricidad en el niño a través de la implementación de estrategias lúdicas y didácticas.

Es evidente entonces que los proyectos factibles son viables y por ende este trabajo de grado en la modalidad Práctica Integral se realizó en condiciones estructurales donde se contó con los recursos que ayudaron a trabajar en el escenario asignado durante un tiempo establecido. .

ANTECEDENTES

Después de realizar una intensa búsqueda investigativa mediante artículos científicos, libros, propuestas investigativas, informes, artículos de revista, trabajos de grado llevadas a cabo a nivel internacional, nacional y local, se observa la gran parte de teóricos con la importante necesidad de indagar sobre la relación que tiene el fortalecimiento de la psicomotricidad en asociación con el juego estos aportes ayudan a estabilizar el proyecto por medio de bases con argumentos sólidos que sirven como referencia para comprender con mayor exactitud conceptos involucrados en la realización de esta investigación desarrollada en la Institución Educativa Colegio Jaime Garzón Sede Pablo Sexto.

Nivel Internacional

Antecedente 1: (Carbonell, 2015)“Percepciones sobre la Integración de Modelos Pedagógicos en la Formación del Profesorado: La Simulación y Juego y El Flipped Classroom” Salamanca, España esta investigación tiene como objetivo demostrar a través de las percepciones de los profesores de secundaria, alumnos del máster, que la simulación y juego, a través de la clase invertida, es un modelo didáctico válido en la adquisición de la competencia comunicativa en inglés, en el desarrollo de competencias profesionales y en el tratamiento de la literatura en educación secundaria. Su metodología se basa en un estudio cualitativo post tratamiento sobre los resultados obtenidos de un cuestionario al que responden los alumnos profesores secundaria. La investigación se realizó en Programa Oficial del Máster para la Formación del Profesorado de Enseñanza Secundaria, de la Universidad Católica de Valencia ‘San Vicente Mártir, la muestra fue con un estudio de 71 alumnos de los cursos 2012-13, 2013-

14, que trabajan en grupo con un máximo de cinco integrantes, como resultados se pudo constatar la buena disposición de los profesores a utilizar simulaciones en las clases de inglés con alumnos de secundaria para tratar la literatura. En nuestro estudio, la propuesta de integración de los modelos pedagógicos ‘simulación y juego’ y ‘*flipped classroom*’ ha dinamizado el tratamiento de la literatura. Si bien, no se desestima un tratamiento inicial de la literatura de manera convencional que sirva de plataforma para la adquisición de contenidos lingüísticos y literarios, la totalidad del alumnado concuerda que una ampliación a dicho enfoque puede darse mediante la simulación y juego. Teniendo en cuenta el antecedente anterior esta investigación permite ver desde la amplitud y el manejo de simulación y el juego como un modelo didáctico de enseñanza y aprendizaje el cual le permite al estudiante en cada clase expresarse con mayor libertad y creatividad.

Antecedente 2: (González León, 2019) “La coordinación viso motriz en el desarrollo intelectual en los niños de 4 a 5 años. guía didáctica para docentes” Guayaquil, Ecuador este trabajo tiene como objetivo determinar como la coordinación viso-motriz incide en el desarrollo intelectual de los niños de 4 a 5 años, en la Escuela Fiscal “Dr. Carlos Ortiz Macías”, Guayaquil año lectivo 2018 - 2019. . Su metodología se combina los enfoques cualitativos y cuantitativos, así como sus características, técnicas e instrumentos de recolección de datos, lo que nos permite obtener mejores resultados en la investigación. Este tipo de enfoque comprende la recolección y análisis, relacionando los datos cualitativos y los cuantitativos, eh incluye la interpretación contextual (cualitativa) y la experimentación (cuantitativa) en un mismo estudio para dar respuestas a la problemática presentada. Se empleó instrumentos como ficha de observación a los niños de 4 y 5 años de la institución educativa en estudio, teniendo como única participación la

observación de las actividades motoras en general, lo que permite ver la realidad con la teoría. , y los cuestionarios con una serie de preguntas que la intención de aportar información a las dos variables con las que se trabaja en la misma, la cual da datos útiles que aportan a los objetivos se aplicó en la escuela Dr. Carlos Ortiz Macías se pretende determinar cómo influyen la coordinación viso-motriz en el desarrollo intelectual para ello la escuela en estudio tiene como población 1 autoridad, 15 docentes, 32 estudiantes de la inicial 2 A y B, y 32 representantes legales, haciendo un total de 80 personas planteados en la investigación, como resultado se pudo observar que los niños y niñas de 4 a 5 años no ejercitan adecuadamente las diferentes actividades desde su etapa inicial, presentando dificultades en el desarrollo de habilidades y destrezas, planificaciones caducas con la realidad de los niños, falta de actualización de conocimientos para brindar una adecuada labor en forma lúdica y espontánea, y además los padres no ejercitan actividades en casa para reforzar conocimientos adquiridos en el jardín.

De acuerdo a lo planteado anteriormente aporta a este trabajo de investigación la importancia de aplicar estrategias creativas y novedosas en el aula de clase que le ayuden al estudiante a desarrollar habilidades visomotoras, cognitivas que generen un aprendizaje significativo.

Antecedente 3: (Ortiz Ramos, 2017) “ La inteligencia kinestésica y su incidencia en la motricidad fina de los estudiantes de segundo año de educación básica la unidad educativa bilingüe provincia de Chimborazo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” Ambato, Ecuador .Esta investigación tiene como objetivo determinar la incidencia de la Inteligencia Kinestésica en la Motricidad Fina de los estudiantes de segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Provincia de Chimborazo de la ciudad de Ambato, Provincia de

Tungurahua, su metodología es de enfoque cualitativo-cuantitativo y uso una investigación de campo donde se observó en forma directa su aplicación, avances y desarrollo. Fue un estudio sistemático de los hechos en el lugar en donde se produjeron en forma directa con la realidad para reconocer el problema también se usó la investigación bibliográfica donde La información utilizada derivó de fuentes primarias a través de la aplicación de entrevistas, y de fuentes secundarias por medio de la revisión de datos contenidos en libro y así mismo se usó la observación el cuestionario y encuesta como instrumentos de la investigación; y La población de estudio fueron 40 estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo de la ciudad de Ambato Provincia Tungurahua y de acuerdo a los resultados se concluyó que el nivel de motricidad fina que presentan los estudiantes en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo, es muy bajo, debido a que los docentes presentan desinterés por crear o buscar nuevas técnicas que ayuden en el desarrollo de la motricidad fina no tuvieron la estimulación temprana en dichas actividades mencionadas, ya que la dificultad para realizarlos muestra carencia de movimientos pequeños y precisos que el estudiante debe desarrollar para realizar las distintas tareas con las manos, por lo que los estudiantes demuestran desinterés y no trabajan en clase con entusiasmo De acuerdo al anterior proyecto titulado “La inteligencia kinestésica y su incidencia en la motricidad fina de los estudiantes de segundo año de educación básica la unidad educativa bilingüe provincia de Chimborazo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” ofreció varia información sobre el desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños y la aplicación de estrategias didácticas que generen en el estudiante gusto e interés por las actividades que requieren de movimientos finos y gruesos que a la vez fortalezcan su coordinación y el equilibrio.

Antecedentes Nacionales

Antecedente 1:(Sanchez Roa, 2017) “La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de los liceos del ejército” Bogotá trabajo presentado para optar al título de magister en educación este trabajo tiene como objetivo identificar los componentes psicomotores pertinentes en la elaboración de unidades didácticas en el área de educación física para niños con edades entre 5 y 6 años de los Liceos del Ejército Nacional de Colombia. Su metodología se basa en un enfoque cualitativo-cuantitativo, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio Siendo así es oportuno fijar que la investigación está orientada a una estrategia metodológica de estudio de caso tomando algunos referentes de teoría fundamentada con un enfoque mixto. Para la recolección de información se implementaron tres instrumentos como encuesta, grupo focal, test cumani y observación praxis, cada uno respondiendo a los objetivos específicos de la investigación y acordes a la metodología propuesta y apoyados de una observación psicomotriz de acciones motoras. La población de estudio fue de 34 divididos en dos cursos de 17 estudiantes que esta entre el rango de edad de 4, 5 y 6 años de edad, y como resultados a este estudio, se obtuvo avances en las capacidades motrices del grupo de estudio, y se determinaron factores influyentes en la adquisición de habilidades motrices básicas en ese sentido la variante principal fue el desarrollo de actividades en donde se trabajara elementos que dieran indicios sobre los patrones básicos de movimiento, de los niños en la etapa Preescolar

Teniendo en cuenta el anterior antecedente le brinda a este proyecto valiosos aportes que permitieron determinar que el juego es una herramienta para generar estrategias formativas en la práctica pedagógica y así mismo servir como canal reflexivo que le ayuden a relacionar la parte

cognitiva y psicomotriz del estudiante en medio de las actividades dirigidas por el docente en formación

Antecedente 2:(Martínez, 2017) “El cuento motor, una opción creativa para estructurar el esquema corporal en los niños” Manizales, Trabajo de grado para optar al título de Magister en pedagogía de la Universidad Católica de Manizales este trabajo cuyo objetivo es Establecer el cuento motor como vehículo didáctico que invite a los niños de básica primaria a estructurar el esquema corporal desde su naturaleza psicomotora su metodología se basó en el paradigma de investigación cualitativo el enfoque empleado fue el narrativo-biográfico de corte hermenéutico a partir del cual se permite conjuntamente dar significado y comprender las dimensiones cognitivas, afectivas y de acción, los instrumentos que emplearon diarios pedagógicos, autobiografía-historia de vida, guías de taller y como resultado se concluyó que las diferentes actividades propuestas en el trabajo están permeadas de esas características que llegaron a impregnar los componentes que esta vez se tuvieron en cuenta como: las sensaciones, control postural, control tónico, estructuración espacio-temporal y la lateralidad después de hacer una indagación sobre este factor, son un resumen de lo que encierra el esquema corporal del niño y que fueron específicamente utilizadas en cada capítulo del cuento motor creado

Teniendo en cuenta lo anterior antecedente mencionado aporta a este proyecto la importancia del cuerpo y la estabilidad postural que se debe tener al realizar ciertos juegos y actividades que le permitan al niño el uso de la imaginación, creatividad y frecuencia de ejercicios corporales, faciales que ejerzan por medio de la expresión corporal y oral del educando.

Antecedente 3:(Hernandez otero & Sierra Forero, 2017) “Jugando aprendo lo importante que son mis ojos” Santander, Bucaramanga Trabajo de grado para optar al Título de Optómetra.

Tiene como objetivo validar el programa educativo jugando aprendo lo importante que son mis ojos con expertos en educación para la salud, diseñadores gráficos y profesores de educación básica en Bucaramanga, en el año 2017 su metodología se basó en un estudio descriptivo que utilizó la combinación de métodos de investigación cualitativos y cuantitativos [triangulación de métodos], es decir un abordaje mixto. Este método integró un componente cuantitativo observacional descriptivo de corte transversal, porque se realizó una sola medición de las características de cada uno de los participantes y un estudio cualitativo descriptivo fundamentado en la validación técnica, que consistió en la aprobación y revisión del programa educativo por medio de los especialistas y expertos, de igual manera se ejecutaron entrevistas semiestructuradas con la población objeto. Los colegios a participar en la investigación fueron de 26 y 80 docentes que participaron en el estudio y los instrumentos a utilizar fueron la entrevista semi estructurada , cuestionarios y análisis de información y como resultado Después de validar el programa educativo se concluye, que es considerado como apropiado para la edad, que sirve para resaltar la importancia del cuidado de la salud visual y ocular en los niños y que desde la perspectiva de los docentes, diseñadores gráficos y los expertos en educación jugando aprendo lo importante que son mis ojos 66 para la salud funciona Teniendo en cuenta el anterior antecedente citado deja una amplia descripción y validación que tiene un material educativo el cual se considera necesario para incentivar y llamar la atención de los estudiantes y además es recomendable que el diseño del material didáctico sea llamativo e innovador de buena calidad que no genere problemas oculares de salud en el educando

Por escasez de investigaciones previas relacionadas con el proyecto de grado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad” se complementó con investigaciones internacionales.

Antecedentes Locales

Antecedente 1:(Ovalles Cijanes, 2015)'' Percepción Visual y Psicomotricidad: Estudio con alumnos de educación preescolar Trabajo para optar el título de Master en neuropsicología y educación rama profesional tiene como objetivo establecer la relación existente entre la percepción visual y la psicomotricidad en estudiantes de 2° y 3° educación preescolar, con el fin de elaborar un programa de intervención dirigido al mejoramiento de las habilidades perceptivas y motrices en la primera infancia su metodología se basó en método cualitativo-cuantitativo en este estudio se utilizó un diseño de investigación no experimental de tipo Ex Post facto bajo el cual se realizó un análisis descriptivo y correlacional los instrumentos utilizados para las variables1 nivel de Percepción visual de los estudiantes se aplicó el método de evaluación de percepción visual de Frostig DTVP-2y para la otra (Hammill et al.,1995) la población de objeto de estudio de una muestra de 30 estudiantes del jardín infantil angelitos de Cúcuta con edades comprendidas entre los 4 y 6 años y finalmente como resultados se infiere que los niños tuvieron un peor desempeño en percepción visual con respuesta motriz reducida, es decir en la sub pruebas de cierre visual, el desempeño de los niños en las tareas de integración visomotora IVM de coordinación ojo mano copia, relaciones espaciales y velocidad

visomotora no supero la escala de rendimiento promedio pero sus puntuaciones fueron superiores a las obtenidas en las pruebas de PMR.

Teniendo en cuenta el anterior antecedente es posible resaltar la información que brinda este trabajo y establece como la percepción visual se relacionan directamente con la psicomotricidad propiciando habilidades motrices y motoras de velocidad que le ayuden al niño a adquirir un nivel de maduración cerebral y neuronal a medida que va manipulando los materiales y juegos didácticos.

Antecedente 2:(Martinez Yacelga & Salinas Flores, 2016) “Estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa general Eloy Alfaro Delgado”. Ambato, Ecuador Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, La presente investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego. Incluir al juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje permitirá que los estudiantes interioricen mejor el conocimiento, adaptándolo a sus requerimientos cognitivos y aplicándolo en cualquier contexto de su vida cotidiana. Se plantearon temas inherentes a las estrategias lúdicas y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, a través de los cuales se plantea la necesidad de elaborar, bajo un sustento epistémico – práctico, un esquema didáctico que motive a los estudiantes a participar de forma activa en su propio aprendizaje, por intermedio de actividades que involucren el juego como premisa básica. Se ha procurado seguir una metodología de investigación descriptiva –

explicativa, ya que el trabajo de campo se realizó a través de la selección y aplicación de un test valoración psicométrica y una ficha de observación que permitieron identificar los hechos más recurrentes para determinar las necesidades específicas a nivel cognitivo de los estudiantes. El estudio se realizó con una muestra de 36 estudiantes del grado noveno. Con los resultados obtenidos, se diseñaron matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas, a fin de incentivar a los estudiantes hacia la obtención de un aprendizaje que pueda brindarles la oportunidad de desarrollar destrezas aplicables en cualquier etapa de su vida estudiantil y profesional. De acuerdo a lo planteado anteriormente aporta a este trabajo el desarrollo de las inteligencias múltiples la cual son importantes para relacionarse con los demás y también aporta la extensa aplicación de estrategias lúdicas que promueven la interacción y relación entre el material y el alumno permitiéndole a través del juego fomentar la imaginación, la representación mental y la solución de problemas.

Antecedente 3:(Arbizu Rodriguez, 2016) “Programa de habilidades motrices para la capacidad intelectual en niños de 5 años de la I.E.I 115 -16 Virgen del Carmen S.J.L. 2016” Lima, Peru tesis para optar el grado académico de: magister en docencia y gestión educativa tiene como objetivo “Determinar los efectos de la Aplicación del Programa de Habilidades motrices para el desarrollo de la capacidad intelectual en niños de 5 años de la I.E.I 115 -16 Virgen del Carmen S.J.L. 2016”. Su metodología es un estudio de tipo aplicada, cuyo diseño es cuasi-experimental, donde la población fueron los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 115 -16 Virgen del Carmen 2016 en el distrito de S.J.L. , siendo la muestra elegida de tipo no probabilístico - intencional. Para la recolección de datos se utilizó un instrumento de evaluación para observar su nivel desarrollo de la capacidad intelectual que se verifico mediante la validez a criterio de expertos y establecido su confiabilidad estadística.

Los resultados obtenidos en el pretest y postest determinaron la diferencia del desarrollo de la capacidad intelectual a favor del grupo experimental en relación a los niños y niñas del control esto como efectos de la aplicación del programa de habilidades motrices, según la prueba de U-Mann-Whitney= 196,500: $p=.924$ en los puntajes obtenidos del pretest. Por otro lado, los puntajes del desarrollo de la capacidad intelectual en el postest del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney= 63,000: $***p=000<.05$), decidiendo rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en el desarrollo de la capacidad intelectual relacionados en su percepción, memoria, atención de los niños de 5 años.

De acuerdo a lo anterior antecedente mencionado deja como base a este trabajo la constante aplicación de actividades que le permitan a l niño explorar el mundo usando sus sentidos e incrementando así su atención y memoria, además sugiere la aplicación de la educación psicomotriz y motora la cual influye en cada clase o dimensión de manera significativa en el educando.

MARCO TEORICO

El concepto de psicomotricidad inicia desde la psicología evolutiva el cual ocupa un estudio y comprensión en la neuroeducacion. La psicomotricidad se entiende por aquel desarrollo equilibrado de lo motor y esa relación entre lo cognitivo y lo racional, desde el concepto de psicomotricidad existen concepciones y teorías de diferentes autores los cuales aportan definiciones sobre las palabras claves empleadas en este proyecto titulado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad

JUEGO

Según (Gross, 1902) “El juego es un ejercicio de funciones necesarias para la vida porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea adulto” De acuerdo al aporte del teórico cabe resaltar el rol que tiene el juego en los primeros años de vida del niño esto se entiende con el propósito de estimular su aprendizaje y desarrollo motor y además se convirtió en una herramienta útil que trabaja la parte neuronal y psicomotriz de infante

(Freud, 1920-1922) “El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes.” En base a lo anterior el juego está asociado con el placer que este le puede generar es decir el niño expresa emociones y se libera a través del juego dándole salida aquellas preocupaciones y experiencias desagradables y traumáticas que ha adquirido.

(Carmona Lopez & Villanueva Lopez, 2006) El juego es “Un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” De acuerdo a lo anterior el juego produce una acción que no solamente se ve afectada en lo exterior del niño, sino que produce placer, satisfacción interior de este al ejecutar ciertas actividades que implica el juego.

PSICOMOTRICIDAD

Según (Boulch, 1966) La psicomotricidad una corriente intenta hacer una integración cuerpo y mente, y concentra su tarea en el ámbito reeducativo y psicoterapéutico, aunque hoy en día, la psicomotricidad, entendida como educación por el movimiento (concepto introducido por Carlota Buhler) se presenta como un apartado curricular más en el sistema educativo” Con respecto a lo anterior se analiza que la psicomotricidad es la acción que realiza el niño en la parte motriz y motora el cual conlleva a una unión entre lo que el niño percibe a través de los sentidos y de lo visual lo cual asocia cognitivamente creando esquemas mentales por medio del desarrollo del juego.

(Wallon, 1979) Considera a la psicomotricidad “Como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a si mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento” De acuerdo a lo anterior cabe agregar que la psicomotricidad integra la mente con el cuerpo posibilitando el desarrollo de adquisiciones motrices en relación con la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes generados por el movimiento y el acción.

(AUCOUTURIER, 2015) considera la motricidad que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de

descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo". En base a lo anterior la psicomotricidad está basada en una concepción global el cual tiene como aliado la unión de las habilidades cognitivas y afectivo y los movimientos corporales y motores que intervienen en la maduración psicológica del niño.

MOTRICIDAD GRUESA

(Garza Fernandez, 1978) Define motricidad gruesa o global al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.). De acuerdo a lo anterior la motricidad gruesa es generada por habilidades motoras que va adquiriendo el niño, el cual le permite el movimiento de los músculos del cuerpo y le ayuda desarrollar equilibrio fuerza, velocidad en cada ejercicio motor.

(Jimenez, 1982) La motricidad gruesa es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos, para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. En referencia a lo anterior la motricidad gruesa es aquella habilidad que se va adquiriendo al realizar

movimientos coordinados con el cuerpo y así mantener un equilibrio entre lo cognitivo y lo motor que ejerzan a través de su cuerpo

(Zapata, 1991) Define a la Motricidad Gruesa como “Los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos. La lateralidad del cuerpo entre otros: caminar, correr saltar, segmentos que requieren del individuo gran desarrollo para ubicarse y poseer dominio de sí mismo”. Abarca, el dominio corporal del individuo con respecto a sí mismo y su entorno, partiendo de la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación vasomotora.

En referencia a lo anterior se deduce que la motricidad gruesa es la habilidad motora que permiten la movilidad y coordinación del cuerpo a medida que va ejerciendo movimientos involucrados en los ambientes de juegos escolares.

MOTRICIDAD FINA

Según (Da Fonseca, 1988) Afirma que la motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina. Por consiguiente la motricidad fina es aquella acción que implica movimientos eficientes y cuidadosos que le permiten al niño(a) usar los musculo de sus manos para realizar ejercicios de rasgado, coloreado, enhebrado, escritura y de pintura y asi mismo sirvan de ayuda para el fortalecimiento en la parte óculo manual del educando.

(Penton Hernandez, 1998) La motricidad fina es “la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. movimientos precisos de las manos, cara y los pies” En base a lo anterior cabe agregar que las motricidades finas son aquellos movimientos pequeños y delicados que son ejercidos por los músculos de la mano especialmente por los dedos, que además implica precisión y el desarrollo de la coordinación óculo manual.

(Candales Castillo, 2012) La motricidad fina se refiere a los movimientos de los pequeños músculos del cuerpo, finos (pequeños, precisos), y la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir esos movimientos precisos, debe ser concebida por los docentes ante todo contextualizadas; es decir, tiene que proyectarse con las condiciones concretas en que han de desarrollarse, de forma tal, que se relacionen con sus experiencias y tradiciones, entre otros, lo que contribuye al logro de su identidad. Cabe agregar que la motricidad fina son esos ejercicios que se debe aplicar constantemente en el aula de clase, donde el docente es el supervisor del desarrollo y control de la motricidad fina que expresan los niños en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

NEUROCIENCIA

Según (Campos, 2010) las Neurociencias, en los últimos años vienen revelando los increíbles misterios del cerebro y su funcionamiento va desempeñando un rol pedagógico fundamental en las bases neuronales del aprendizaje de la memoria, de las emociones y de muchas otras funciones cerebrales que son, día a día, estimuladas y fortalecidas en el aula. Y que

es necesario que todo docente tenga conocimiento de como aprende el cerebro, de cómo procesa la información como controla las emociones, sentimientos y estados conductuales que están involucrados en la atención de la primera infancia. La psicomotricidad se entiende por aquel desarrollo equilibrado de lo motor y esa relación entre lo cognitivo y lo racional, desde el concepto de psicomotricidad existen concepciones y teorías de diferentes autores los cuales aportan definiciones sobre las palabras claves empleadas en este proyecto titulado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad

(Duque Parra & Barco Rios, 2011)La Neurociencia se diferencia de otras ciencias cognitivas porque puede enunciar de manera más inequívoca sus interrogantes y verificar si se avanza o no en las soluciones, construyendo así los mejores puentes explicativos entre el nivel neuroquímico y el neuronal, pasando por el macroscópico, niveles que se hacen más complejos en la explicación de la percepción, la memoria y el aprendizaje, entre otras, además de sus alteraciones, ya que es el encéfalo humano el que se explica a sí mismo. De acuerdo a lo anterior se define la neurociencias ese campo que comprende y estudian el sistema nervioso la cual regula los comportamientos del cerebro cuando son ejercidos por acciones nuevas que el niño experimenta en su ambiente de aprendizaje.

(Ferreria de Melo, 2012)La neurociencia es un área del conocimiento que estudian el desarrollo, estructura, función farmacología y patología del sistema nervioso y que viene contribuyendo significativamente a través de sus avances para un nuevo planteamiento teórico-práctico de los procesos educativos, de modo que favorezcan una mejor intelección del desarrollo cerebral humano, en general, e infantil, en particular. Es decir la neurociencia es el

canal que le proporciona información al cerebro de las percepciones sensoriales y actividades motoras y cognitivas, de aquellos problemas neuronales que se presentan cuando se le observa en el niño en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

MARCO LEGAL

(ONU, 2015) NEW YORK (Organización de Naciones Unidas) en su Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada en septiembre de 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, corresponden a las incluidas en la resolución 70/1 de la Asamblea General titulada “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible” establece una visión transformadora en educación y calidad

OBJETIVOS DE LA EDUCACION Y CALIDAD

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos Además la consecución de una educación de calidad es la base para mejorar la vida de las personas y el desarrollo sostenible. Se han producido importantes avances con relación a la mejora en el acceso a la educación a todos los niveles y el incremento en las tasas de escolarización en las escuelas, sobre todo en el caso de las mujeres y las niñas. Se ha incrementado en gran medida el nivel mínimo de alfabetización, si bien es necesario redoblar los esfuerzos para conseguir mayores avances en la consecución de los objetivos de la educación universal. Por ejemplo, se ha conseguido la igualdad entre niñas y

niños en la educación primaria en el mundo, pero pocos países han conseguido ese objetivo a todos los niveles educativos.

METAS DEL OBJETIVO 4

Esta organización ha fijado unas metas de acuerdo al objetivo las cuales se propone como visión dentro de 11 años. En primer lugar de aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños terminen la enseñanza primaria y secundaria, que ha de ser gratuita, equitativa y de calidad y producir resultados de aprendizaje pertinentes y efectivos. En segundo lugar De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria. En tercer lugar de aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria. En cuarto lugar de aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento. En quinto lugar, de aquí a 2030 eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad. En sexto lugar de aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes y una proporción considerable de los adultos, tanto hombres como mujeres, estén alfabetizados y tengan nociones elementales de aritmética. En séptimo lugar de aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el

desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible En octavo lugar se pretende construir y adecuar instalaciones educativas que tengan en cuenta las necesidades de los niños y las personas con discapacidad y las diferencias de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos En noveno lugar de aquí a 2020, aumentar considerablemente a nivel mundial el número de becas disponibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países africanos, a fin de que sus estudiantes puedan matricularse en programas de enseñanza superior, incluidos programas de formación profesional y programas técnicos, científicos, de ingeniería y de tecnología de la información y las comunicaciones, de países desarrollados y otros países en desarrollo Y en el décimo lugar de aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo

(UNICEF, 1989) New York, Estados Unidos, Establece la Convención sobre los Derechos del Niño" es un tratado de las Naciones Unidas y la primera ley internacional sobre los derechos del niño y la niña "jurídicamente vinculante

ARTICULO 28

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la educación. La educación debe ser obligatoria y gratuita, y ellos deben tener facilidades para poder acceder a la educación secundaria e ir a la universidad. Los Gobiernos de los países deben garantizar que esto sea una

realidad en todo el mundo y que la disciplina en la escuela sea compatible con la dignidad humana y los derechos reconocidos en la Convención (es decir, no pueden existir castigos humillantes, ni degradantes, ni ningún tipo de violencia).

ARTICULO 29

OBJETIVOS DE LA EDUCACION

La educación de los niños, niñas y adolescentes deberá estar encaminada a desarrollar su personalidad, aptitudes y capacidades mentales y físicas hasta el máximo de sus posibilidades. Debe prepararlos para ser personas respetuosas con otras, responsables, pacíficas y respetuosas con el medio ambiente, en una sociedad libre.

(UNESCO, 2011)Paris, Francia: La UNESCO y la educación “Toda persona tiene derecho a la educación” proclama la Declaración Universal de Derechos Humanos (Artículo 26) es el eje mismo de la misión de la UNESCO y forma parte integral de su mandato constitucional. La Constitución de la Organización proclama la convicción de sus fundadores de que es preciso “asegurar a todos el pleno e igual acceso a la educación” [...] “con objeto de fomentar el ideal de la igualdad de posibilidades de educación”.

LA EDUCACION PARA TODOS (EPT)

El movimiento de Educación para Todos es un compromiso mundial coordinado por la UNESCO consistente en proporcionar educación básica de calidad a todos los niños, jóvenes y adultos.

OBJETIVOS DE LA EDUCACION PARA TODOS

Extender y mejorar la protección y educación integrales de la primera infancia

Proporcionar enseñanza primaria gratuita y obligatoria para todos

. Promover el aprendizaje y los programas de preparación para la vida activa para jóvenes y adultos

Aumentar el número de adultos alfabetizados

.Lograr la igualdad entre los géneros

Mejorar la calidad de la Educación

(MEN, 1986) Colombia, Bogotá Este Ministerio fue creado por medio de la Ley 7ª de 1886 y se denominó Ministerio de Instrucción Pública. Su nombre cambió desde el 1º de enero de 1928, fecha desde la cual se conoce como Ministerio de Educación Nacional de conformidad con la Ley 56 de 1927.

LEY GENERAL DELA EDUCACION

LEY 115 de Febrero 8 de 1994 Colombia

. ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio

público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

(Constitucion Politica de Colombia, 1991)

ARTICULO 67 La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar estrategias lúdicas que contribuyan a fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de transición 01 del colegio Jaime garzón sede Pablo Sexto

Objetivos específicos

Identificar los problemas psicomotrices que reflejan los estudiantes de transición del Colegio Jaime Garzón Pablo Sexto

Implementar estrategias lúdicas que contribuyan a fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes del grado transición del Colegio Jaime Garzón Pablo Sexto

Evaluar el impacto de la implementación de estrategias lúdicas que fortalezcan la psicomotricidad en los estudiantes del grado transición del Colegio Jaime Garzón Pablo Sexto

TÓPICO GENERADOR

¿Qué estrategias lúdicas contribuyen a fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes del grado transición del Colegio Jaime Garzón Pablo Sexto?

HILOS CONDUCTORES

¿Qué son estrategias lúdicas?

¿Qué es la Psicomotricidad?

¿Qué es la motricidad fina?

¿Qué es la motricidad gruesa?

¿Qué es el juego?

¿Qué es la Neuroeducación?

METODOLOGIA

En el presente trabajo se aplicó una metodología de investigación enfoque cualitativo de acuerdo a Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Es decir, es la que identifica las realidades a profundidad de las conductas observables que presentan los informantes claves en medio del ámbito educativo escolar.

Para el análisis cualitativo se aplicó la investigación/acción acción participativa ya que esta parte de la observación de la realidad para generar una reflexión permanente sobre los hechos y problemas que se observaron en el contexto por lo tanto es necesario ejecutar acciones de mejora por medio de estrategias. Según (Borga Fals, 1981) la investigación acción participativa "se relaciona más con una actividad de investigación propia de la base popular sobre su realidad, que con una acción receptiva de investigaciones realizadas por élites de intelectuales ajenas a ellas. En la Investigación-Acción Participativa, el científico social se enfrenta a la necesidad de compartir los objetivos y los métodos mismos con la base social. Ya no es investigación para" las masas, sino que surge de la base social misma". Para la ejecución de las temáticas se tiene en cuenta el método de María Montessori con la influencia de material didáctico y la utilidad que tiene este dentro o fuera de clase, este se aplicó en relación junto al juego que benefician el desarrollo de la personalidad y confianza en el niño despertando el interés por aprender a través de los sentidos y movimientos con su cuerpo.

Durante el desarrollo del proyecto de aula se diseñaron estrategias lúdicas y didácticas para fortalecer la psicomotricidad durante el desarrollo y transversalidad de cada dimensión se a entre

ellas se encuentra el juego “ El tren de las vocales” el cual se aplicó en la dimensión comunicativa este consta de un tren con 5 vagones, cada vagón representa una vocal dentro de cada uno se encuentran imágenes que representan e inician además al frente del tren se pegara un cartel en este esta plasmado las vocales e tamaño grande, cada estudiante debe relacionar la imagen con la vocal que encuentre en el vagón y ubicarlo en la vocal correspondiente se propuso que a través del juego el niño aprendiera jugando con las vocales y así mismo la docente en formación observo la conducta y la interacción del niño con el material de juego.

Por otro lado está la actividad titulada “Encontrando las silabas” este ejercicio se aplicó en la dimensión comunicativa y está consiste en 5 cono de papel de cartón con diferente color el cual cada uno representa una silaba MA, ME, MI, MO, MU, luego se ubican varios papelitos de las silabas nombradas anteriormente este deben ir en desorden a cada estudiante se le entrego un pitillo y con este debía subsionar con la boca sola las silabas y luego silaba y ubicarla en el cono de papel asignado para cada una de ellas, este ejercicio fue aplicado para fortalecer la motricidad fina en el niño empleando una buena respiración y coordinación óculo manual de subsionar la silaba.

“ Juguemos”es otra estrategia que se aplicó en la dimensión cognitiva enseñando el triángulo este consta de un cartel echo en tela el cual esta plasmado el croquis de las figuras geométricas allí mismo se colocaron varias figuras geométricas de cartón paja y de varios colores y tamaños los estuantes deben identificar solamente los triángulos e ir ubicando los triángulos en el tapete según el tamaño y figura de este mediante esta actividad el estudiante manejo el espacio y coordinación de los movimientos óculo manuales

“Juego y repaso las vocales “esta se realizó en el patio de juegos y consta de varios aros de colores formando un círculo, dentro de ellos se escribió con tiza una vocal y en el centro de círculo se colocaron imágenes representativas de cada vocal de acuerdo a la vocal que la docente en formación nombre los estudiantes deben ubicarse en el aro donde esta se encuentre y así mismo estando dentro del aro deberá tomar de las varias imágenes una que represente la vocal que le correspondió y colocarla dentro del aro cada estudiante este deberá pronunciarla la vocal e identificar cual es la Mayúscula y la Minúscula, esta actividad de refuerzo le ayuda a proporcionarle al niño un mayor reconocimiento de las vocales por medio del juego y desarrollo de la psicomotricidad asociando la vocal mencionada con su imagen.

“Juego y Aprendo a Contar” Es un juego que se aplicó en la dimensión cognitiva como refuerzo del número 4 este consiste en ubicar 3 aros el cual representa las mesas, en cada uno se colocó cantidades de peluches que representan en el suelo se ubicaron 3 bandejas hay diferentes cantidades de vasitos de té cada estudiante representará (mesero) este deberá identificar solo la bandeja que tiene 4 vasitos de té y deberá llevarla con una sola mano hasta donde está el aro con los 4 clientes. Esta actividad genero gusto y participación en los niños además el uso de este juego le permitió al niño a través de la acción coordinar movimientos en su cuerpo y desarrollando habilidades psíquicas y cognitivas a través del juego

“Gira gira la vocal” es una estrategia que se utilizó para reforzar las vocales, esta estrategia se aplicó en la dimensión comunicativa esta consta de un cartel grande el cual esta plasmadas las vocales en posición vertical y de un dado didáctico de las vocales, 5 estudiantes deben ubicarse en cada vocal a medida que gira el dado según la vocal que salga se le pregunta al niño en que vocal está ubicado y cuál fue la vocal que salió en el dado, de acuerdo a la vocal el niño que se encuentre ubicado en esta vocal deberá dar un salto al frente y pronunciarla esta actividad le

permitió trabajar en el niño la lateralidad coordinación y espacio además fortalece la parte psíquica al identificar y reconocer la vocal y la relación que tiene esta con la parte motora

ESCENARIO

El escenario asignado fue el Colegio Jaime Garzón sede Pablo sexto de la ciudad de Cúcuta

POBLACIÓN

La población objeto de estudio para la presente investigación está conformada por 20 estudiantes entre las edades de 5 y 7 años de edad del grado transición 01 de la jornada de la mañana

CRONOGRAMA DE TRABAJO DE GRADO

Tiempo / actividad	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Observación-diagnostico	X			
Diseño de la propuesta pedagógica		X		
Desarrollo y aplicación de la propuesta pedagógica		X	X	
Análisis de los resultados			X	
Socialización de la propuesta pedagógica				X

CAPITULO III

INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES: DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN

Fase 1

En esta fase, a través de la semana de observación participante realizada con los estudiantes transición 01 de la jornada de la mañana del colegio Jaime Garzón Sede Pablo Sexto, se pudo observar las dificultades y necesidades que presentan los niños en la parte motriz y motora evidenciadas en cada dimensión durante la semana de observación, además cabe resaltar que se manejó una buena comunicación e interacción con la maestra facilitadora y el grupo. De acuerdo a las falencias presentadas surge idea del proyecto de aula “Juego y aprendo en el mundo de la Psicomotricidad”

Fase 2

En esta fase se aplicaron las siguientes estrategias lúdicas para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes del grado transición 01.

1. “El tren de las vocales” el cual se aplicó en la dimensión comunicativa este consta de un tren con 5 vagones, cada vagón representa una vocal dentro de cada uno se encuentran imágenes que representan e inician además al frente del tren se pegara un cartel en este esta plasmado las vocales e tamaño grande, cada estudiante debe relacionar la imagen con la vocal que encuentre en el vagón y ubicarlo en la vocal correspondiente se propuso que a través del juego el niño

aprendiera jugando con las vocales y así mismo la docente en formación observo la conducta y la interacción del niño con el material de juego.

2. “Encontrando las silabas” este ejercicio se aplicó en la dimensión comunicativa y está consiste en 5 cono de papel de cartón con diferente color el cual cada uno representa una silaba MA, ME, MI, MO, MU, luego se ubican varios papelitos de las silabas nombradas anteriormente este deben ir en desorden a cada estudiante se le entrego un pitillo y con este debía subsionar con la boca sola las silabas y luego silaba y ubicarla en el cono de papel asignado para cada una de ellas, este ejercicio fue aplicado para fortalecer la motricidad fina en el niño empleando una buena respiración y coordinación óculo manual de subsionar la silaba.

3. “Juguemos” Es otra estrategia que se aplicó en la dimensión cognitiva enseñando el triángulo este consta de un cartel echo en tela el cual está plasmado el croquis de las figuras geométricas allí mismo se colocaron varias figuras geométricas de cartón paja y de varios colores y tamaños los estuantes deben identificar solamente los triángulos e ir ubicando los triángulos en el tapete según el tamaño y figura de este mediante esta actividad el estudiante manejo el espacio y coordinación de los movimientos óculo manuales

4. “Juego y repaso las vocales” esta se realizó en el patio de juegos y consta de varios aros de colores formando un circulo, dentro de ellos se escribió con tiza una vocal y en el centro de circulo se colocaron imágenes representativas de cada vocal de acuerdo a la vocal que la docente en formación nombre los estudiantes deben ubicarse en el aro donde esta se encuentre y así mismo estando dentro del aro deberá tomar de las varias imágenes una que represente la vocal que le correspondió y colocarla dentro del aro cada estudiante este deberá pronunciarla la vocal e identificar cual es la Mayúscula y la Minúscula, esta actividad de refuerzo le ayuda a

proporcionarle al niño un mayor reconocimiento de las vocales por medio del juego y desarrollo de la psicomotricidad asociando la vocal mencionada con su imagen.

5. “Juego y Aprendo a Contar” Es un juego que se aplicó en la dimensión cognitiva como refuerzo del número 4 este consiste en ubicar 3 aros el cual representa las mesas, en cada uno se colocó cantidades de peluches que representan en el suelo se ubicaron 3 bandejas hay diferentes cantidades de vasitos de te cada estudiante representará (mesero) este deberá identificar solo la bandeja que tiene 4 vasitos de te y deberá llevarla con una sola mano hasta donde está el aro con los 4 clientes. Esta actividad genero gusto y participación en los niños además el uso de este juego le permitió al niño a través de la acción coordinar movimientos en su cuerpo y desarrollando habilidades psíquicas y cognitivas a través del juego

6. “Gira gira la vocal” es una estrategia que se utilizó para reforzar las vocales, esta estrategia se aplicó en la dimensión comunicativa esta consta de un cartel grande el cual esta plasmadas las vocales en posición vertical y de un dado didáctico de las vocales, 5 estudiantes deben ubicarse en cada vocal a medida que gira el dado según la vocal que salga se le pregunta al niño en que vocal está ubicado y cuál fue la vocal que salió en el dado, de acuerdo a la vocal el niño que se encuentre ubicado en esta vocal deberá dar un salto al frente y pronunciarla esta actividad le permitió trabajar en el niño la lateralidad coordinación y espacio además fortalece la parte psíquica al identificar y reconocer la vocal y la relación que tiene esta con la parte motora

Fase 3

En esta fase se culmina el trabajo de grado con modalidad practica integral y las actividades realizadas, y por último se realizó una materialización(despedida) a través de una película animada

y un momento especial de palabras de gratitud y agradecimiento por la experiencia y amor brindado en medio de las intervenciones así mismo se realizó un compartir e integración con todos los niños y docente facilitadora

Actividades

ACTIVIDAD N° 1: “ El tren de las vocales”

PROPOSITO: Relacionar la vocal con su imagen representativa a través del material didáctico

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: El tren de las vocales” consta de un tren con 5 vagones, cada vagón representa una vocal dentro de cada uno se encuentran imágenes que representan e inician además al frente del tren se pegara un cartel en este esta plasmado las vocales en tamaño grande, cada estudiante debe relacionar la imagen con la vocal que encuentre en el vagón y ubicarlo en la vocal correspondiente se propuso que a través del juego el niño aprendiera jugando con las vocales y así mismo la docente en formación observo la conducta y la interacción del niño con el material de juego.



A partir de la actividad “El tren de las vocales” se pretende que los niños(a) reconocieran las vocales y relacionaran la imagen alusiva a esta ,a través del juego, la actividad gusto en los estudiantes y así mismo le permitió que realizaran movimientos con su mano al momento de mover la imagen y situarla en el cartel de las vocales

ACTIVIDAD N° 2: “Encontrando las silabas”

PROPOSITO: Reconocer las silabas Ma, Me Mi Mo Mu a través de ejercicios de motricidad fina

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD “Encontrando las silabas” este ejercicio se aplicó en la dimensión comunicativa y está consiste en 5 cono de papel de cartón con diferente color el cual cada uno representa una silaba MA, ME, MI, MO, MU, luego se ubican varios papelitos de las silabas nombradas anteriormente este deben ir en desorden a cada estudiante se le entrego un pitillo y con este debía subsionar con la boca sola las silabas y luego silaba y ubicarla en el cono de papel asignado para cada una de ella



A partir de la actividad los estudiantes se mostraron interés y estuvieron expectantes al ejercicio además emplearon el correctamente el pitillo ejerciendo la pinza este ejercicio fue

aplicado para fortalecer la motricidad fina en el niño empleando una buena respiración y coordinación óculo manual al subsionar la silaba.

ACTIVIDAD Nª 3: “Juguemos”

PROPOSITO: Identificar los triángulos y sus tamaños

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: “Juguemos” es un ejercicio que consta de un cartel echo en tela el cual está plasmado el croquis de las figuras geométricas allí mismo se colocaron varias figuras geométricas de cartón paja y de varios colores y tamaños los estudiantes deben identificar los triángulos e ir ubicando los triángulos en el tapete según el tamaño y figura de este mediante esta actividad el estudiante manejo el espacio y coordinación de los movimientos óculo manuales



De acuerdo a la actividad los estudiantes mostraron interés y participación de igual manera asimilaron la figura geométrica con el croquis del cartel esta actividad le permitió al niño interactuar con el material y a la vez manejaron el espacio y la ubicación al colocar la figura.

ACTIVIDAD N° 4: “Juego y repaso las vocales”

PROPOSITO: Desarrollar la psicomotricidad a través del juego de las vocales

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: “Esta actividad consta de varios aros de colores formando un círculo, dentro de ellos se escribió con tiza una vocal y en el centro de círculo se colocaron imágenes representativas de cada vocal de acuerdo a la vocal que la docente en formación nombre los estudiantes deben ubicarse en el aro donde esta se encuentre y así mismo estando dentro del aro deberá tomar de las varias imágenes una que represente la vocal que le correspondió y colocarla dentro del aro cada estudiante este deberá pronunciarla la vocal e identificar cual es la Mayúscula y la Minúscula



De acuerdo a esta actividad de refuerzo le ayudo a proporcionarle al niño un mayor reconocimiento de las vocales por medio del juego y la psicomotricidad asociando la vocal mencionada con su imagen.

ACTIVIDAD 5 “Juego y aprendo a contar”

PROPOSITO: Identificar el número y agrupar elementos según la cantidad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: “Juego y Aprendo a Contar” este consiste en ubicar 3 aros el cual representa las mesas, en cada uno se colocó cantidades de peluches que representan en el suelo se ubicaron 3 bandejas hay diferentes cantidades de vasitos de te cada estudiante representara (mesero) este deberá identificar solo la bandeja que tiene 4 vasitos de te y deberá llevarla con una sola mano hasta donde está el aro con los 4 clientes.



Esta actividad genero gusto y participación en los niños además el uso de este juego le permitió al niño a través de la acción coordinar movimientos en su cuerpo y desarrollar habilidades psíquicas y cognitivas a través del juego

ACTIVIDAD 6 “Gira gira la vocal”

PROPOSITO: Reconocer las vocales ejerciendo movimientos con su cuerpo.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: Esta consta de un cartel grande el cual esta plasmadas las vocales en posición vertical y de un dado didáctico de las vocales, 5 estudiantes deben ubicarse en cada vocal a medida que gira el dado según la vocal que salga se le pregunta al niño en que vocal está ubicado y cuál fue la vocal que salió en el dado, de acuerdo a la vocal el niño que se encuentre ubicado en esta vocal deberá dar un salto al frente y pronunciarla



De acuerdo a esta actividad le permitió

trabajar en el niño la lateralidad coordinación y espacio además le ayudo fortalecer la parte psíquica al identificar y reconocer la vocal y la relación que tiene esta con la parte motora.

ACTIVIDAD 7 “Aprendo con el número 5”

PROPOSITO: Contar y agrupar manzanas según el numero

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: Esta actividad consta de un cartel el cual está plasmado un árbol donde a su alrededor de él, hay varias manzanas cada estudiante deberá realizar el ejercicio del conteo y ubicar en el árbol 5 manzanas pero antes de esto deberá contar los aros que están en el camino a llegar a l árbol y así mismo saltar en ellos.



Esta actividad le ayudo a l estudiante a fortalecer el ejercicio del conteo y la agrupación de elementos aplicando la psicomotricidad y favoreciendo el desarrollo motor y motriz del niño

ACTIVIDAD 7 “COLOCO LAS LIGAS EN SU LUGAR”

PROPOSITO: Desarrollar la psicomotricidad a través de ejercicios de conteo

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: Este ejercicio consiste en colocar en cada mesa dos recuadros con el número 6 y 7 y por cada uno de esto se coloca una bolita de plastilina y dentro de ella un palo de chuzo y al su alrededor se colocaran ligas cada estudiante deberá tomar ciertas ligas de goma usando sus dedos en forma de piza e ir contando y a la vez introduciendo la cantidad de acuerdo al numero



De acuerdo a la actividad le permitió a los estudiabas trabajar la parte motriz y psíquica al identificar los números este ejercicio les implico un alto movimiento de precisión a la hora de introducir la liga, los estudiantes se mostraron atentos y concentrados en la actividad.

ACTIVIDAD 8 “JUGANDO CON LAS SILABAS”

PROPOSITO: Identificar las silabas y la imagen que la identifica

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: Esta consta de un cartel el cual está plasmada varias imágenes y debajo de ellas tiene un espacio para completar la palabra escribiendo la silaba cada estudiante debe girar el dado y según la imagen que le salga dirigirse al cartel e identificar la imagen y junto con ella escribir la silaba que hace falta



De acuerdo a esta actividad los niños trabajaron el reconocimiento de la silba y la imagen que la representa además a través del juego el niño se expresa libremente interactuando con el material asociándolo en la parte cognitiva y emocional del niño.

ACTIVIDAD 9 “Aprendo a contar en el acuario”

PROPOSITO: Seleccionar y agrupar la cantidad de peces según el numero

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD” Esta actividad consiste de un cartel de tela el cual está plasmado un acuario con muchos colores y a su alrededor varios peces de papel de origami cada estudiante debe escoger 8 peces y ubicarlos dentro de la pecera e ir contando a medida que los va colocando.



De acuerdo a la actividad los niños desarrollaron el ejercicios de conteo además fortalecieron la psicomotricidad relacionándola con la habilidad lógico matemática al asociar el

numero con la cantidad adecuada de peces que colocaron en el acuario, también genero gusto y llamo la atención por el uso de colores en el acuario

ACTIVIDAD 10 “Me divierto con las figuras”

PROPOSITO: Identificar el rectángulo y los colores a través del material

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: Este consiste en una base de icopor la cual tiene varios orificios de las figuras geométricas a su alrededor se encuentran varios bloques de figuras con distintos colores los estudiantes deben identificar las figuras geométricas rectángulos y encajarlos en los orificios del material didáctico



De acuerdo a la actividad los estudiantes identificaron las figuras y en el lugar donde debía encajar la figura este le ayudo al niño a trabajar la psicomotricidad y relación entre el espacio y la asociación con la forma del orificio a través de material concreto

Análisis de las actividades realizadas en la propuesta

Las estrategias diseñadas y aplicadas durante el trabajo de grado “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad ” fueron de gran ayuda e importancia puesto que el niño no solo desarrollaron sus habilidades motoras; sino que a través de psicomotricidad le permitió favorecer su nivel neuronal psicológico asociándolo con el juego, cada actividad le beneficia a l niño a mejorar la atención, concentración al adquirir un buen aprendizaje y dominio de su cuerpo y mente.

Por parte de la maestra facilitadora se observó la satisfacción de ver resultados notorios en los estudiantes y el fortalecimiento de la psicomotricidad a través de actividades diferentes innovadoras y creativas que se llevaron a cabo para cumplir con cada objetivo plateado el proyecto de aula.

Para la recolección de información se aplicaron los siguientes instrumentos:

La observación Participante: Este instrumento permitió conocer y observar los los acontecimientos y procesos de los individuos la cual se interactúa, es decir con el del grado transición 01 del colegio Jaime Garzon Sede Pablo Sexto

Según (Bogdan, 1994)la observación participante es el el trabajo de campo que incluye tres actividades principales. La primera se relaciona con una interacción social no ofensiva: lograr que los informantes se sientan tan cómodos y ganar su aceptación. El segundo aspecto trata los modos de obtener datos: estrategias y notas de campo. El aspecto final involucra el registro de

los datos en forma de notas de campo escritas. En este capítulo examinaremos estos y otros problemas que surgen en el campo.

Diarios de Campo: Este instrumento que le facilita a la docente en formación plasmar esos avances o registros relevantes en cada una de las intervenciones pedagógicas en los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo con el grado transición 01.

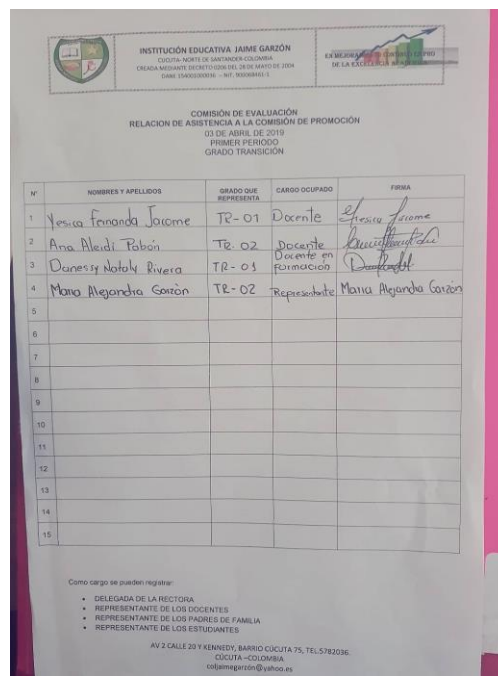
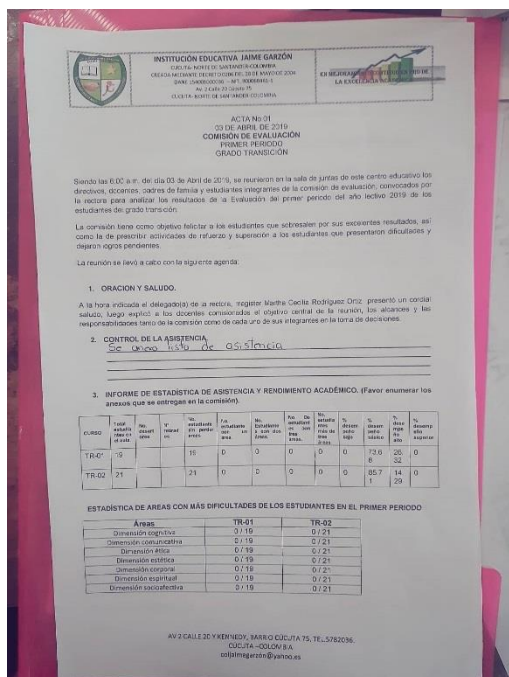
(Bonilla castro & Rodriguez, 1997) “El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”

CAPITULO IV

INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES

Durante la práctica integral docente se realizaron las siguientes actividades interinstitucionales:

COMISION DE EVALUACION: Se dio inicio tomando asistencia del personal presente la comisión llevo a cabo con los docentes de transición de las jornadas de la mañana y tarde, y además se conto con la asistencia del representante de padres de familia, luego se conversaron sobre los casos especiales de indisciplina o de mayor atención es decir estudiantes que presentan problemas de comportamiento académicos interdisciplinarios.



ENTREGA DE BOLETINES :Se dio la bienvenida a los padres de familia en el patio central con la coordinadora y rectora de la sede principal el cual expusieron avances académicos y necesidades de la institución, luego cada padre de familia paso a los salones con su respectiva titular de curso donde se realizó entrega de mención de honor de los educandos con excelencia academia ocupando el 1 y 2 lugar y así mismo se hizo el llamado a cada acudiente y se le entrego el boletín añadiendo a esto si fuese necesario se le hizo ciertas observaciones de acuerdo a los comportamientos.



ACTO CULTURAL (DIA DEL MAESTRO) Se dio inicio a este evento en el patio central se convocó a toda la población estudiantil a hacer parte de este acto, la presentación fue dirigida por los estudiantes de bachillerato el cual hicieron entrega de reconocimientos y detalles a los docentes por su labor y compromiso en la institución luego cada curso expuso especiales como bailes, coplas, monólogos, acróstico, canciones por parte del grado transición 01 el cual hicieron parte de este especial. La docente en formación estuvo presente en el acto y especial.

INTERCLASES COLJAIM 2019

La actividad se dio inicio en ele segunda cancha de la institución allí se ubicaron todos los grados con su respectiva madrina y padrino cada curso se identificó por algún logo y cartel luego se realizó un recorrido hasta llegar al coliseo donde se contó con la presencia de docentes y directivos de la institución allí se entonaran los himno y se hará la entrada de la llama olímpica, el desfile de las madrinas y el baile de la prom 2019 dirigida por los estudiantes de 11 grado



CAPITULO V

INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRACTICA INTEGRAL DOCENTE

En base al trabajo de grado en su modalidad práctica integral se lograron los objetivos propuestos donde se observó la participación activa de los estudiantes en medio de la ejecución de cada actividad y juego, además la implementación de estrategias lúdicas y didácticas realizadas en el proyecto “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad” fueron actividades que estuvieron asociadas con las habilidades sensorio motrices, emociones, cognitivas del niño ,El cual se utilizaron para incentivar al niño a través del juego contribuyendo en la evolución de su pensamiento, para que este influya en su proceso de enseñanza y aprendizaje

Autoevaluación Durante la practicas pedagógicas se evidenciaron fortalezas y debilidades en medio de la intervenciones diarias el cual son de gran importancia para mejorar en el ámbito profesional y que hacer pedagógico de nuestra labor docente

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Responsabilidad y compromiso frente a la práctica docente Cumplimiento con las semanas de intervención. Buen manejo de materiales para cada una de las clases Buena comunicación con la maestra facilitadora. Buena interacción y amabilidad con los estudiantes	Mayor manejo de la voz Mayor manejo y dominio de grupo

Coevaluación

Evaluación de la Supervisión de la Práctica Integral Docente

La docente en formación se le felicita por su gran responsabilidad entrega y amor frente a los niños de igual manera teniendo en cuenta las observaciones e intervenciones realizadas por la maestra en formación se puede deducir que su práctica pedagógica fue muy satisfactoria por lo anterior se le motiva para que siempre ejerza su profesión con el buen carisma que la caracteriza.

CONCLUSIONES

Al culminar la propuesta “Juego y aprendo en el mundo de la psicomotricidad” planteada en la práctica integral se concluye:

Fue necesario observar las dificultades psicomotrices que reflejaban el grado transición01 para fortalecer el ejercicio de habilidades psíquicas y motoras en los estudiantes, obteniendo resultados positivos en cada una de las intervenciones

El diseño y ejecución de las estrategias lúdicas y didácticas, se aplicaron con la intención de contribuir al fortalecimiento de la psicomotricidad y funciones psicológicas, que están relacionadas con la acción motriz o motora que el niño realiza. Con esto el estudiante se divirtió y aprendió a su vez a relacionarse con el material y con los demás compañeros a través del juego.

El desarrollo y aplicación de las estrategias dejaron resultados satisfactorios y notorios el cual logro se estimular el potencial de cada niño a través del juego y que a su vez desarrollaron sus inteligencias múltiples brindándole así un mayor conocimiento entre sí y un buen manejo del espacio y acciones involucradas con su cuerpo

El proceso de práctica integral es esa oportunidad que brinda a las futuras docentes al formarse en su rol como maestro además le aporta a su quehacer pedagógico la experiencia y el conocimiento de las características que posee un niño a las edades de 5 a 7 años y de los momentos en que se debe intervenir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a la institución emplear una metodología didáctica que sea rompiendo con los paradigmas de lo rutinario y encasillado solo en un aula de clases es por eso que se le motiva introducir un modelo que logre un mejor aprendizaje en los niños de la institución

Además Se recomienda a los docentes pertenecientes a la institución implementar estrategias lúdicas y didácticas que enriquezcan mayor conocimientos en las temáticas dejando así como resultado u buen aprendizaje en medio de sus clases y que apliquen el juego como pilar educativo para despertar el interés en los niños (a)

BIBLIOGRAFÍA

- Duque Parra, J. E., & Barco Rios, J. (2011). *Santiago Felipe Ramón y Cajal, ¿Padre de la Neurociencia o pionero de la ciencia Neuronal*. J, Morphol. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022011000400022.
- Arbizu Rodriguez, E. A. (2016). *Programa de habilidades motrices para la capacidad intelectual en niños de 5 años de la I.E.I 115 -16 Virgen del Carmen S.J.L. 2016*. Universidad Cesar Vallejo , Lima,. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5089/Arbizu_REA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- AUCOUTURIER, B. (julio de 2015). La Práctica Psicomotriz a nivel educativo, preventivo y terapéutico. (M. J. González Cruz, & j. P. Franco López, Entrevistadores) Obtenido de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/09/LA-PRACTICA-PSICOMOTRIZ.pdf>
- blanco. (2012). *teorias del juego* . Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bogdan, T. y. (1994). *Introduccion a los metodos cualitativos de la investigacion*. Barcelona: Paidós-SAICF Defensa 599 -Buenos Aires. Obtenido de https://iessb.files.wordpress.com/2015/07/05_taylor_mc3a9todos.pdf

- Bonilla castro, & Rodriguez, E. (1997). *Mas alla de los metodos la investigacion en ciencias sociales*. Colombia: Norma.
- Borga Fals, O. (1981). *La Ciencia y el Pueblo en Investigación Participativa y Praxis Rural*.
Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/faces/revista/a2n6/2-6-11.pdf>.
- Boulch, J. L. (1966). CUATRO HERMENÉUTICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA. *Viref*, 17.
- Campos, A. L. (2010). NEUROEDUCACIÓN: UNIENDO LAS NEUROCIENCIAS Y LA EDUCACIÓN EN LA. *Educacion*. Obtenido de http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_143/articulos/neuroeducacion.pdf.
- Candales Castillo, R. (2012). *La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano*. Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano”, municipio Libertador, Merida.
Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/4757/475748678008/>
- Carbonell, G. (2015). Percepciones sobre la Integración de Modelos Pedagógicos en la Formación del Profesorado: La Simulación y Juego y El Flipped Classroom. *Redalyc*, 30.
Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5254098>
- Carmona Lopez, M., & Villanueva Lopez, C. (2006). IberLibro. En M. Carmona Lopez, & C. Villanueva Lopez, *Guia practica del juego en el niño y su adaptacion en necesidades especificas (Desarrollo evolutivo y social del juego)* (pág. 11). Granada, España.

- (1991). *Constitucion Politica de Colombia*. Obtenido de <https://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>
- Da Fonseca, V. (1988). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: INDE.
- Ferreria de Melo, T. J. (2012). *Neurociencia+Pedagogia = Neuropedagogia: repercusiones e implicaciones de los avances de la neurociencia para la practica educativa*. Universidad Internacional Andalucía. Obtenido de https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2075/0341_Ferreira.pdf?sequence=1
- Freud, S. (1920-1922). Sigmund Freud Obras completas Toma XVIII. En *Mas alla del principio del placer* (pág. 319). Argentina : Amorrortu. Obtenido de <http://www.bibliopsi.org/docs/freud/18%20-%20Tomo%20XVIII.pdf>
- Garza Fernandez, F. (1978). *Aptitudes pertenecientes al campo de la motricidad*. Obtenido de Revista digital redescolar.ilce: <http://motricidadgruesaut.blogspot.com/p/teoricos-sobre-motricidad-gruesa.html>.
- González León, T. V. (2019). *La coordinación viso motriz en el desarrollo intelectual en los niños de 4 a 5 años*. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/38954>
- Gross, K. (1902). EL JUEGO COMO ESTILO DE VIDA: KARL GROSS. *DIALNET*, 22. Obtenido de related:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf> karl gross pagina oficial

- Hernandez otero , A. J., & Sierra Forero, k. M. (2017). "*JUGANDO APRENDO LO IMPORTANTE QUE SON MIS OJOS*" EN LA CIUDAD DE BUCARAMANGA EN EL AÑO 2017. Universidad Santo Tomas , Santander, Bucaramanga. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11634/10219>
- Jimenez, J. (1982). *El equilibrio humano: un fenómeno Complejo*. Obtenido de Mi pedriatra digital: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/el_equilibrio_humano.pdf.
- Lapierre, A. (1977). En *La Educacion psicomotriz como terapia*. Barcelona. Obtenido de <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/download/498/473>.
- Martinez Yacelga, A. d., & Salinas Flores, P. P. (2016). *Estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado*. Ambato . Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1751>
- Martínez, H. E. (2017). *El cuento motor, una opción creativa para estructurar el esquema corporal de los niños*. Universidad Catolica de Manizales , Manizales. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10839/1989>
- MEN. (1986). *LEY GENERAL DE LA EDUCACION*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- ONU. (2015). *Agenda 2030 y los Objetivos del desarrollo sostenible*. Obtenido de <http://www.sela.org/media/2262361/agenda-2030-y-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible.pdf>.

Ortiz Ramos, I. R. (2017). “*LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN LA INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGUE PROVINCIA DE CHIMBORAZO DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA*.” UNIVERSIDAD TÉCNICA AMBATO, Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26943>

Ovalles Cijanes, I. S. (2015). *Percepcion visual Psicomotricidad: Estudio con alumnos de educacion preescolar*. Universidad Internacional de la Rioja, Norte de Santander, Cucuta. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3473>

Penton Hernandez, B. (1998). *LA MOTRICIDAD FINA EN LA ETAPA INFANTIL*. Universidad de Matanzas, Cuba. Obtenido de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>.

Picatto, A. S., Saborit, J. A., Hernández, P. N., & Mercedes, M. (2017). Percepción y aplicación de la psicomotricidad por parte del profesorado de la etapa infantil. *Sportis* , 141-160. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2017.3.1.1794>

Repetto, H. P. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría integral*, 178-186. Obtenido de <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2018-06/el-impacto-de-las-pantallas-television-ordenador-y-videojuegos/>.

Sanchez Roa, I. J. (2017). *LA PSICOMOTRICIDAD COMO FUNDAMENTO PEDAGÓGICO EN EDUCACIÓN FÍSICA PREESCOLAR DE LOS LICEOS DEL EJÉRCITO*.

Universidad Militar Nueva Granada, Bogota. Obtenido de

<http://hdl.handle.net/10654/16784>

UNESCO. (2011). *La UNESCO y la educacion " Toda persona tiene derecho a una educacion"*.

Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000212715_spa

UNICEF. (1989). *Aprende de los niños y adolescentes y conoce sus derechos*. Obtenido de

[https://unicef.org.co/derechos/ninos/derecho-28-la-](https://unicef.org.co/derechos/ninos/derecho-28-la-educacion+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=co)

[educacion+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=co](https://unicef.org.co/derechos/ninos/derecho-28-la-educacion+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=co)

Wallon, H. (1979). En *La evolucion psicologica del libro* (pág. 184). Buenos Aires : Boocket.

Zapata, O. (1991). *La Psicomotricidad y el Niño. Etapa maternal y Preescolar*. Trillas, Mexico.

Obtenido de [http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6965/3/152.3-G965p-](http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6965/3/152.3-G965p-Capitulo%20II.pdf)

[Capitulo%20II.pdf](http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6965/3/152.3-G965p-Capitulo%20II.pdf)