

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La influencia del uso del método lúdico en el desarrollo de la
grafomotricidad en los niños del nivel inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Roselvi Pinedo Pinedo

JUANJUI – PERU

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La influencia del uso del método lúdico en el desarrollo de la
grafomotricidad en los niños del nivel inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Roselvi Pinedo Pinedo. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

JUANJUI – PERU

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Juanjuí, a los veinticuatro días del mes de enero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Maximino Cerco, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Córdova (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"La influencia del uso del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños del nivel inicial"*, para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, ROSELVI PINEDO PINEDO.

A las OCHO horas VEINTÉ minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BICICENTRO.

Por tanto, ROSELVI PINEDO PINEDO., queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las OCHO horas con CUARENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Albuquerque Silva
 Presidente del Jurado

Dr. Andy Figueroa Córdova
 Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva.
 Vocal del Jurado

ÍNDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I.....	7
1. OBJETIVOS	7
1.1. Objetivo General	7
1.2. Objetivos Específicos	7
CAPÍTULO II.....	8
2.1. Metodología.....	8
CAPÍTULO III	10
Capítulo IV	18
4.1. Definición	18
4.2. Dimensiones	18
4.3. Aplicación Del Método Lúdico En El Proceso De E-A.....	21
4.4. Importancia.....	22
4.5. La Grafomotricidad en la Educación Inicial	23
4.6. Estrategias para el Desarrollo de la Grafomotricidad.....	24
4.7. El Perfil de la Docente que aplica el Método Lúdico.....	24
CONCLUSIÓN	26

REFERENCIAS CITADAS	27
ANEXOS.....	32

RESUMEN

El presente trabajo se desarrolla en el campo de la educación y aborda el tema específico de la influencia del método lúdico para el desarrollo grafomotor en niños. Se debe iniciar la estimulación de la escritura de manera agradable para el niño, sin olvidarnos que debemos considerar este aprendizaje como proceso evolutivo. Dentro de este proceso evolutivo se considera a las actividades de grafismos destinados a desarrollar la coordinación, precisión, rapidez, distensión y control de los movimientos finos.

Estos aportes desarrollados en estos contenidos ayudarán a los profesionales de la educación en el logro de sus objetivos educativos.

Palabras claves: grafomotricidad, lúdico, escritura

INTRODUCCIÓN

Cuando el niño ingresa al jardín de infantes, lo hace con mucha expectativa y con una inmensa necesidad de conocer el mundo que lo rodea. Se debe iniciar la estimulación de la escritura de manera agradable para el niño, considerando que es un proceso progresivo que se desarrolla paulatinamente. Dentro de este proceso están las actividades de grafismos destinadas a desarrollar la coordinación, precisión, rapidez, distensión y el control de los movimientos finos.

El Juego de los grafismos, los niños pueden trazar letras o aproximarse a la forma de las letras. Es necesario realizarlo, pero sobre todo con aquellos que han carecido de estimulación gráfica y que han utilizado poco los lápices o plumones.

El cuerpo utiliza la psicomotricidad como forma de expresión, como un lenguaje que a partir del movimiento ayudará a tomar conciencia de su propia individualidad, del mundo de los objetos y del mundo de los demás. Así, se ha de emplear esta técnica pedagógica y psicológica en la escuela infantil si se quiere dar al niño una educación integral.

CAPÍTULO I

1. OBJETIVOS

1.1. Objetivo General

Entender qué relación hay entre el método lúdico y como se desarrollará de la grafomotricidad para el fortalecimiento del pensamiento lógico, en niños del nivel de educación inicial.

1.2. Objetivos Específicos

Objetivo Especifico N° 1: Conocer que vínculo existe entre el método lúdico a partir del desarrollo de la grafomotricidad con los juegos sensoriales en niños de nivel inicial.

Objetivo Especifico N° 2: Analizar el vínculo entre el método lúdico a partir del desarrollo de la grafomotricidad y los juegos motrices en niños del nivel inicial.

Objetivo Especifico N° 3: Conocer las técnicas grafomotoras en los niños en edad preescolar de acuerdo a su desarrollo cronológico y motriz.

CAPÍTULO II

2. MÉTODO LÚDICO

2.1. Metodología

- a) **MÉTODO:** La palabra deriva del griego meta (más allá) y hodos (camino), que literalmente significa camino o vía para llegar más lejos, hace referencia al medio para llegar a un fin. Se llega a la conclusión que es una serie de pasos que conducen a una finalidad. El objetivo del docente es llegar a tomar decisiones, resolver y generalizar de la misma manera, problemas semejantes en el futuro y del orden que debe imponerse a los procesos necesarios para lograr un propósito.

El método llamado “Método Pestalozzi” fue recopilado por la UNESCO, que plantea “Pestalozzi comprende que el método y componentes que no debían ser más que instrumentos en las manos del docente, a fin de que produjese “algo” que no se encuentra en el método de una naturaleza totalmente diferente de la de su proceso mecánico: la libertad autónoma.

- b) **TÉCNICA DE ENSEÑANZA** según Bravo 2003, pág. 58: *“Como recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o parte del método en la realización del aprendizaje. Realizamos esta definición ya que la técnica responde precisamente a la necesidad de recorrer el camino señalado por el método a través de pasos fines, preciso fundamenta y orienta la*

consecución de cada paso o etapa que hay que abordar mientras se recibe el camino señalado por el método”.

2.1.1. Tipos de Metodologías

La educación inicial es el primer peldaño de la formación escolar del niño y es importante para el desarrollo e impulso del niño, a continuación; métodos que están diseñados para el nivel inicial, los cuales estimulan el aprendizaje del niño a través de métodos didácticos y juegos de enseñanza.

El aprendizaje determinados objetivos. Pero no todas las acciones consiguen la misma eficiencia, un método de aprendizaje se considerara como un plan estructurado que orienta y facilita el proceso de aprendizaje, en conclusión es un conjunto de disponibilidades personales e instrumentales que en la práctica formativa que al organizarse promuevan el aprendizaje.

GÓMEZ (2006), Pág.123. Señala que el Método de enseñanza *“Es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para seguir el aprendizaje del alumno”.*

Método lúdicos:

MIDENU (2010), señala que; *“La lúdica es una condición, predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se producen disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego”.*

CAPÍTULO III

3. EL JUEGO LÚDICO

El vocablo juego proviene de “iocus” que se refiere a broma, es un palabra polisémica ya que tiene diverso sentido y enfoque, integrando al juego las diversas acciones que se enfocan a la recreación, parte de una actividad donde existe un ganador y un perdedor, hace referencia a la práctica aleatoria de entretenimiento, manera de recreación que tiene reglas establecidas por el jugador pero siendo una actividad fácil de realizar e integración de participantes (Real Academia Española & Posada, 2014).

El juego tiene aportes conceptuales diversos, se define como una actividad autónoma o libre de elección, requiere de la disposición de tiempos, áreas específicas, reglas establecidas y libremente correspondidas para ser cumplidas por los participantes del juego. En la asignación al juego lúdico es la actividad inclinada a la recreación con el aporte cognoscitivo, libertad de expresión, vinculación con el entorno, siendo actividades (Calderón & Vargas, 2014).

1.1. Funciones

El juego como parte del ser vivo o relación con este son las actividades que tienen como o función la exposición a experiencias nuevas, que forman parte de su conocimiento y parte de su supervivencia ya que el infante o persona no nace preparado, el juego es la parte de la expresión del ser vivo que en referencia al ser humano es la expresión no solo corporal si no que expresa evolución y desarrollo (Meneses & Monge, 2001).

El desarrollo del juego o acción de jugar se caracteriza por el uso de actividades simbólicas, estableciendo contextos nuevos o novedosos, aportando a situaciones ficticias que colaboran en el progreso del niño y evolución del futuro ciudadano. Procesos formadores que se realizan mediante los juegos simbólicos.

El juego o actividad recreativa que involucra transformar la escena real en algo abstracto, dándole valor representativo a los objetos o al entorno esto regido por la fantasía, esta peculiar característica en las actividades divertidas adopta el nombre de juego simbólico, este tipo de introducción del juego mediante característica representativa se inicia desde los dos años de edad.

Las actividades recreacionales y entretenidas que realiza un niño son actividades innatas que a pesar de los tiempos prevalecen como acciones espontaneas, agradables, divertidas, no se comparan con los juegos ejercidos en otras etapas avanzadas de vida. En el juego que se efectúa en la etapa infantil se da en la expresión mas libre que pueda ejercerse en un ser humano.

En la práctica del juego, es importante resaltar que por lo general estas actividades desarrollan las relaciones sociales, ejercen la interacción entre los seres humanos, haciéndolos sociales y participes en las actividades de aparente distracción colectiva, pero de intensión positiva en todo proceso del juego. Resaltando que la motivación es parte intencional en todas estas acciones para el entrenamiento, la diversión y el aprendizaje, asegurado la formación del futuro adulto y ciudadano asertivo.

La función resaltante y que abarca de manera general el termino juego es la relación que se da de manera colectiva donde, socializan, intercambian costumbres, ideas, y experiencias. Los niños integrantes a los grupos formadores por el área pedagógica cumplen en desarrollar adecuadamente las habilidades adquiriendo destrezas, desarrollando la expresión corporal que son trabajadas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, las instituciones educativas tienen y cumplen la tarea de formar a la persona de manera integral, donde según la etapa de vida de su aprendiz

llegan a intervenir en los primeros años con las actividades que mas le gustan que es el juego, que les permite conocer su entorno, sociabilizar e integrarse en la escena de aprendizaje (Sandoval & Ospina, 2017).

1.2.Características

El juego se relaciona con la cultura aportando a las actividades más esenciales en el entorno de manera general, el juego representa la parte seria y broma paralelamente. El juego lo relaciona con la parte posita y abstracta de la vida que se da mayormente en las edades tempranas del ser vivo y humano.

Visualizado el juego como la acción o conjunto de actividades con características peculiares que se encuentra presente en toda la civilización, en la humanidad son representados en diversas culturas y expresada en todo fenómeno del lenguaje, entre las características se encuentra:

la recreación y acción espontanea, aspecto flexible y adaptable en la socialización de infantes en cualquier ambiente, agradable y tranquilo, la interacción es confortable, se realiza en el tiempo libre, regida por reglas que brindan las instrucciones de la actividad, actitud innata de la especie para integrarse en la recreación con otros, la interacción está referida a la formacion y desenvolvimiento de sí mismo, el desarrollo de la actividad es impreciso, la recreación se da en el ambiente especifico, tiempo determinado e irreal, practicada según el área que representa o cultura, actividad dinámica en su expresión y enfocado en el desarrollo humano (Ríos, 2008).

1.3.El juego como estrategia didáctica

La acción de recreación mediante el juego genera un entorno o área básico en el aprender del ser vivo, donde el educador puede desempeñarse y aprovechar recursos para hacer uso de estrategias pedagógicas que orienten al niño en su aprendizaje, de esta manera el aprendiz socializa, interactúa e intercambia saberes y

emociones con el fin de favorecer el progreso en el desarrollo del infante en el área social, área emotiva y en el área cognoscitiva.

El juego requiere de una inclinación exploratoria e investigadora tanto para el educador como el aprendiz, paralelamente contribuye a que el aprendiz desarrolle sus propios conceptos y encuentre soluciones a problemas según su etapa de vida y según su manera de aprender.

El área pedagógica realiza el acercamiento entre lo recreacional y la escuela para que el aprendizaje no sea percibido como forzoso y el ambiente sea tranquilo y relajado, mejorando el proceso de aprendizaje y expuesto en el desempeño del niño, donde la experiencia del aprendiz será placentera para recepcionar conocimientos que irán evolucionando con el tiempo y su edad (Posada, 2014).

1.4.El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

Según la etapa de vida en la fase inicial del área pedagógica, el niño aprende mejor mediante el juego, por acciones o actividades placenteras que se caracteriza por su espontaneidad, el cual el educador o maestro interviene fomentando esta actividad asociándolas con las estrategias educativas apropiadas para aportar con el aprendizaje (Castellar & Santana, 2015).

El niño a ser expuesto en áreas o ambientes confortables donde se desarrollará el aprendizaje, usando de manera correcta las herramientas de juegos con estrategias pedagógicas permite al infante desarrollar destrezas, habilidades, desarrolla además el área afectiva siendo expresivo a sus emociones con una convivencia grupal de aceptación, respeto y tolerancia. Los cuidadores o padres evidencian el desarrollo del aprendiz y se incorpora en el aprendizaje con su participación, el juego lúdico es interesante por su importancia y por lo que puede lograr en la familia (Gómez & Molano 2015).

El educador tiene a su alcance métodos eficientes para la intervención del aprendizaje diseñados y expuestos para todo maestro comprometido con el aprender diario, estrategias evolucionadas nada comparables ni de alcance con la metodología tradicional. El juego lúdico aporta interés, confianza con un aprendizaje evolutivo y real en concepción de información, es la estrategia educativa que favorece cada encuentro en el aula (Sandoval et al., 2017).

1.4.1. Naturaleza del juego infantil

El ámbito psicológico realizó investigaciones que dieron como resultado más de una teoría donde brinda información en referencia al juego o actividades inclinadas a la diversión y entretenimiento, analizando el aspecto natural y funcional tienen el fin organizar las acciones alusivas al juego.

Teorías psicogenéticas

El juego como actividad recreacional son actividades realizadas de manera innata en el ser vivo, con ello experimenta y fomentan la adaptación en el entorno en que se encuentra. En ser humano genera eventos o escenas irreales que le ayudara a asimilar la situación que se le presenta. Los juegos lúdicos están estrechamente relacionados con el progreso del ser humano desde edades propicias en ambos sexos.

Teorías compensatorias

La acción de jugar genera en los niños de ambos sexos poder colocarlos en la posición de resolver situaciones que no son de su agrado, transformando lo real por escenas y entorno que lo relaje y con el que se sienta satisfecho. La teoría psicoanalítica explica este actuar del niño frente a situaciones que no le son cómodas y pertenecen al entorno exterior.

Teorías funcionales

El desarrollo del ser humano integrando su conservación en la tierra requiere de la adaptación, todo ser vivo posee instintos de supervivencia, por ende, las teorías estudiadas por diferentes autores se enfocan en referirse al área o acción del juego como la función de adaptación del ser.

1.5. La Evolución De Los Juegos

El juego se va transformando según el desarrollo del hombre, mediante las etapas de vida y diversas situaciones que se involucran con el conocimiento, raciocinio y que involucren la acción de jugar, estos juegos son de diferentes tipos como los juegos funcionales, juegos simbólicos, juego de construcción y juegos de reglas.

1.5.1. Juegos funcionales

Estos juegos placenteros inician y desarrolla en el primer año de vida del ser humano, en estos juegos se hace uso del área sensorial y el área motora por el cual el niño se expresa corporalmente por lo que percibe y sus acciones regidos por estos.

1.5.2 Juego de ficción o simbólico

Los juegos simbólicos inician desde aproximadamente los tres años de edad desarrollándose hasta los cinco años, desencadenando la parte de la imaginación contribuyendo a la satisfacción personal, transformando lo que vive en tiempo real en situaciones ficticias y placenteras colocando la imaginación por delante que rige el actuar del niño.

1.5.3. Juego de reglas

Este juego se rige de la estimulación que intervenga en el niño y de lo que gira a su alrededor como expectante de un modelo a seguir este inicia entre los cuatro a cinco años, en esta recreación existen reglas que son obligatorias de cumplir en el área infantil, se desencadena el raciocinio en este proceso y edad.

Para la niñez es de vital importancia la expresión corporal y cognitiva que se brinda mediante las actividades recreacionales que producen en la persona relajación y confort en la libertad de relacionarse con otros e intercambiar culturas, toda actividad de esta índole tienen el requisito de cumplir indicaciones o cumplir reglas

establecidas por el grupo que intervienen en el juego como un acuerdo entre ellos y como algo habitual en estas actividades.

1.5.4 Juegos de construcciones

Se presenta desde el primer año de vida, Este tipo de juego se relaciona con los juegos de regla, juego simbólico y juego funcional. Este juego refiere al uso de objetos con la finalidad de cumplir un objetivo todo esto le genera placer al niño y la satisfacción de hacer (Castellar et al., 2015).

1.6. La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas de educación infantil

El juego es una de las acciones de vital importancia en el desenvolvimiento de hombre desde el inicio de su existencia, mediante estas acciones intercambia información, se relaciona con el entorno y se adapta. Mediante esta acción se permite el desarrollo tanto física, cognoscitiva, emocional y social. Se forma la autoestima reforzando habilidades y destrezas, además mediante el juego se genera conductas y costumbres (Pérez, 2010).

Desde la formación intrauterina hasta los cinco años de edad el ser humano ya realiza actividades relacionadas con el juego donde el ser humano inicia su adaptación con la motivación de socializar e intercambiar ideas ya sea por las diversas maneras de comunicación la participación en el contexto es importante en la educación donde es de importancia el papel desempeñado por el educador adulto como guía (Herradora & Cruz, 2013).

1.7. El papel de los padres/madres y maestros ante el juego de los niños y niñas en la educación infantil

De considerable repercusión el papel de los educadores y cuidadores (los padres) en el desarrollo del infante. El niño al realizar esta actividad ejerce seguridad en la interacción con el medio que lo rodea y la autoconfianza en su

desenvolvimiento, el infante se siente amado, considerado importante en la interacción con la persona adulta que lo cuida, ya que el niño guía el juego ofreciendo reglas para el desarrollo en la recreación.

La relación que tiene los padres con el niño en formación es de vital importancia en el ambiente familiar (vínculo materno y paterno) ya que es el área donde el juego se origina, se inicia la relación con el entorno, el área familiar es el primero en motivar a integrar en sus actividades objetos o juguetes que pueden ser contribuyentes en su evolución, los padres que son los más cercanos de sus familiares son los que otorgan e ingresan los objetos para el juego del niño lo cual necesariamente necesitan seleccionar adecuadamente el material.

En la posición del educador es de importancia en la formación del niño en el contexto escolar, genera la interacción espontánea del juego lúdico, fijando al educador como el intermediario en la actividad necesaria por la construcción integral del niño como persona, formándolo explorador durante su crecimiento de manera íntegra. Contribuye y es guía de la manipulación adecuada de los juguetes contribuyentes para su desarrollo adecuado.

Capítulo IV

4. LA GRAFOMOTRICIDAD

4.1. Definición

Pujol (2006), pág. 50: señala que; *“La grafomotricidad se refiere a la organización del espacio gráfico, aplicando en el papel las direcciones propias de nuestra escritura: empezar a escribir en la parte superior del papel y de izquierda a derecha”*.

Remedio (2009), señala que; la grafomotricidad *“Tiene por objeto el análisis de los procesos que intervienen en la realización de las grafías, así como el modo en que estos pueden ser automatizados y cuyo resultado responde a los factores de fluidez, armonía tónica, rapidez y legibilidad”*.

4.2. Dimensiones

Rius. M. (2003) “Las dimensiones son el sujeto, soporte y posición, los instrumentos y los trazos”.

4.2.1. El sujeto.

“El niño es el elemento básico. Sin él, no existe la escritura. En la adquisición de la Lectoescritura se llama sujeto a los niños y niñas desde el año y medio de edad. Se trata del sujeto grafomotor, es decir, de aquél que es consciente de que escribe. Los grafismos con significado y sentido son elementos que sólo están vinculados al hombre. Cada uno de los pasos que pueden descubrirse en el proceso filogenético de la creación del Lenguaje Escrito, se repiten en la evolución ontogénica del niño, con un paralelismo asombroso” (Ruis, 2003).

4.2.2. Soporte y Posición.

“Al lado del niño, elemento grafomotor esencial, nos encontramos con otros dos elementos que están correlacionados directamente con él, y que no pueden separarse el uno del otro: el soporte y la posición” (Ruis, 2003).

“El soporte es el elemento receptor de la actividad grafomotriz. La arena en el suelo y los muros de las cuevas fueron los primeros soportes que le ofrecieron al hombre su colaboración para expresar su mundo” (Ruis, 2003).

“Partiendo de los principios considerados en el punto anterior, proponemos ahora las primeras aplicaciones. Si la consecución del grafismo por el niño significa la puesta en marcha de un proceso de desinhibición-inhibición, el soporte que utilice y la posición en que se coloque el niño frente a él son, precisamente, los componentes para crear este mecanismo pendular. - Soporte horizontal - Posición tendido prono en el suelo” (Ruis, 2003).

“El niño, cuando descubre que un palito muy semejante a cualquier juguete de los que maneja, o una barrita de cera, tienen la posibilidad de dejar una huella gráfica, siente enormes alegrías y busca insistentemente practicar este maravilloso descubrimiento. Sentado en el suelo, raya con fuerza sobre un papel y, si nos descuidamos, llena de garabatos el mismo suelo, las paredes, los muebles y todo lo que cae a su paso. Es un momento muy importante para su proceso madurativo. Pero fijémonos bien: el niño está en un momento de vivencia corporal global, y podríamos decir que escribe con todo su cuerpo: hay simbiosis cuerpo soporte (0-3 años)” (Ruis, 2003).

“Cuando la escuela se hace cargo de este niño, debe pensar que este gran descubrimiento del pequeño le ha puesto en condiciones para gozar de él, pero que, para poder hacerlo, necesita partir de sus movimientos tensos e inhibidos y, por tanto, es preciso que consiga, paulatinamente, una posición relajada que le permita expresarse desinhibidamente” (Ruis, 2003).

El soporte horizontal y la posición tendido prono sobre el suelo, permiten que el niño haga precisamente esto que necesita:

4.2.3. Los Instrumentos.

A mayor número de instrumentos utilizados, mayor número de posibilidades conseguidas. Pero es importante recalcar que el uso de los instrumentos es un elemento más dentro del proceso, y que su momento de introducción no es arbitrario.

➤ LOS INSTRUMENTOS NATURALES.

Son aquéllos que pertenecen al propio cuerpo del niño, y su especialización para el movimiento grafomotor es una prolongación de la capacidad de instrumentalizar los segmentos corporales, especialmente las manos y los dedos.

Su uso debe establecerse por este orden:

- ✓ Manos del niño.
- ✓ Dedos del niño.
- ✓ Pies del niño.
- ✓ Los instrumentos artificiales

4.2.4. Los Trazos

Los trazos son el resultado de la actividad grafomotora. El niño comienza a poner en funcionamiento no sólo elementos sensorio-motores, sino también operaciones perceptivo-motoras, que afectan directamente al campo de la percepción visual.

Así, consigue, progresivamente:

- En primer lugar, el dominio perceptivo-motor de unidades sincréticas.
- En segundo lugar, el dominio de elementos analíticos.
- Finalmente, el dominio de totalidades globales.

A) TIPOS DE TRAZO.

La diferenciación de los trazos se hace según el siguiente proceso:

1ra. fase: Trazos sincréticos (los que se hacen sin solución de continuidad)

- Tensos: garabatos angulosos, manchas
- Distendidos: garabatos ondulantes

2da. fase: Trazos lineales (las cadenas gráficas)

- ❖ Figuras abiertas (no se acaban de hacer). Indican que el sujeto sabe que el objeto existe en el mundo real.
 - ❖ Tensos: Líneas con angulaciones
 - ❖ Figuras cerradas. Indican que el sujeto sabe que el objeto existe en el mundo real, pero ya está construyendo la primera ley de la física (Todo cuerpo ocupa un lugar en el espacio, y sólo uno), que es el principio del pensamiento formal.
 - ❖ Distendidos: Líneas ondulantes o "montes"
- 3ra. fase: Trazos iconográficos (los que representan figuras)

B) CONSERVACIONES EN EL TRAZO.

Además, los trazos deben considerarse no sólo desde el punto de vista de su resultado, sino desde la propia ejecución. Entonces, el trazo pone en marcha otras operaciones grafo-motoras, que son ya fruto de las maduraciones neuromotoras de la estructuración espacial del niño y de su proceso de lateralización. Se trata de diferentes etapas en la estructura grafomotora para conseguir la producción adecuada:6

4.3. Aplicación Del Método Lúdico En El Proceso De E-A

Esta propuesta está basada en la metodología lúdica creativa que se ubica dentro de un concepto de aprendizaje interactivo, donde el niño aprende mediante el juego y los juguetes, pretende fomentar el pensamiento creativo, promover procesos de descubrimiento, la experimentación, la imaginación y a la vez partir del análisis de la realidad sociocultural que rodea al niño.

TONUCCI, FRANCESCO (2006), pág. 23, este autor señala que *“La escuela debe ser un ámbito de estímulos, un punto de encuentro, una medición entre los alumnos y el mundo, pero no es el mundo”*.

4.4. Importancia

a) Actividades para su desarrollo

La escritura es una forma de expresión del lenguaje, que considera una comunicación simbólica con ayuda de signos, los que dan lugar al lenguaje, que varían según las culturas, civilizaciones, país. Como actividad, requiere movimientos coordinados de los músculos y de gran precisión, por lo que necesita de una educación en los movimientos y el desarrollo de determinadas condiciones, tanto perceptivas como neuromotoras.

Cada persona tiene un desarrollo y un ritmo distinto en la adquisición de sus habilidades y, esto se nota desde edades tempranas. Por eso es necesario marcar una serie de modelos, pautas y adiestramientos en el trazo, antes de embarcarnos en el mundo de la escritura.

No significa que esta escritura no se pueda dar de forma espontánea, sencilla y placentera, hay que olvidar la idea de la ejecución perfecta de los trazos y de hacerla mecanicista, promoviendo la comunicación, la adaptación, la autoestima y la creatividad.

Así nace la grafo motricidad, que aborda las representaciones gráficas (garabatos, dibujos y escrituras) que van de dentro a fuera de los niños. Se trata de comunicarse mediante signos gráficos. Con la grafomotricidad pretendemos enseñar desde los trazos de las grafías, la direccionalidad, los encadenamientos, la fluidez, la legibilidad, además de la incorporación de significado para esos signos.

¿Pero cómo van adquiriendo la grafomotricidad? Vayer 2008, pág.103 establece 3 fases en la expresión gráfica:

“1º: Del garabato: trazo descontrolado y sin representación que aparece sobre los 2 años.

2º: De las formas: Ese trazo se convierte en formas y combinaciones. Ya empieza a controlar, el brazo, muñeca y mano. Aparece sobre los 3 años.

3º: De la simbolización: aparece el dibujo reproductivo y la simbolización escrita”.

Es a los 5 o 6 años, cuando hay que iniciarse en la escritura propiamente dicha. Además es necesario señalar, que no hay que forzar el paso de una fase a otra, sino dejar que lleve su propio ritmo de desarrollo, en todos los aspectos del desarrollo.

4.5. La Grafomotricidad en la Educación Inicial

El objetivo es que el niño vaya progresivamente adquiriendo las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos y el control del trazo se transforma en el último escalón del desarrollo grafomotor.

Partimos del trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos.

Es necesario seguir una serie de pautas:

- Manejo de útiles: los primeros son la mano, los dedos, esponjas, tizas, pinceles gruesos, ceras, los últimos son los lápices.
- Desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo.
- Movimientos de base: empezar con trazos verticales, (de arriba abajo), horizontales (de izquierda a derecha), oblicuos, bucles... hasta llegar a adquirir la imagen motriz de las letras, sílabas, etc.
- En esta etapa deben explorar y descubrir los usos de la lectura y la escritura como fuente de placer, fantasía, comunicación, representación e información, es donde se han de consolidar estas premisas para las adquisiciones posteriores.

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

4.6. Estrategias para el Desarrollo de la Grafomotricidad

Se entiende por grafomotricidad el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir. Por su parte la educación grafomotora intenta mejorar y/o corregir dichos movimientos gráficos necesarios para la escritura. La base de la educación grafomotora es la psicomotricidad fina, por lo que previamente deben realizarse actividades para desarrollar la destreza de las manos de los dedos, así como la coordinación viso-manual.

4.7. El Perfil de la Docente que aplica el Método Lúdico

Leif y Brunelle, 1978, pág. 125, *“Es necesario que el docente sepa jugar y para eso debe tener aptitudes para hacer jugar. La observación permite al docente participar en los juegos y mejorar su relación con los alumnos, debe ser animador, no organizador”*

La primera misión de la docente es convertirse en una auténtica animadora, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus alumnos.

La docente debe tener en cuenta que su misión es conseguir unos objetivos muy claros (el aprendizaje a través de la participación, de la diversión y de la recreación) y que cualquier entorno puede servir apropiado para conseguirlos. Esto implica un importante trabajo de preparación, que no debe olvidarse. En cuanto a su personalidad o perfil, reconociendo la dificultad que entraña teorizar sobre la misma, se enumeran a continuación las características más destacadas que debería tener un buen educador o monitor que utiliza el juego en su trabajo:

- a) **Entusiasmo**
- b) **Responsabilidad**
- c) **Carácter abierto, espontáneo y comunicativo**

- d) **Confianza en sí mismo y en la actividad que propon**
- e) **Creatividad, imaginación**

f)

CONCLUSIÓN

PRIMERO: Existe relación entre el método lúdico, el desarrollo de la grafomotricidad, los juegos motrices y los juegos sensoriales en niños del nivel inicial debido a que la grafomotricidad conlleva a desarrollar que el niño desarrolle habilidades motoras a través de la cual, pueden lograr hacer representaciones del mundo exterior, es decir, identificara, interiorizara y luego exteriorizara, y quedara grabado para siempre en su mente

SEGUNDO: Si la Grafomotricidad la relacionan al método lúdico de esta manera se generara entornos en las aulas que desarrollen las capacidades necesarias en los niños y sobre todo propiciar la implementación de este tipo de estrategias un ambiente agradable, ya que los niños en su gran mayoría realizaran las diferentes actividades con agrado. Las docentes deben incluir el método lúdico y la grafomotricidad dentro su programación como parte esencial ya que de esta manera podrá habituarse dentro de su enseñanza y deben buscar capacitarse constantemente ya que a partir de ello se podrán crear sesiones más didácticas y menos mecanizadas

TERCERO: Rectificar que sin duda alguna el tema de la grafomotricidad era de mucho interés, de mucha necesidad y sobre todo crucial para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que las docentes o el personal encargado de impartir o guiar a los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje no manejaba la temática adecuadamente aplicando la grafomotricidad mejorar el desarrollo del niños

REFERENCIAS CITADAS

- Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M. (2000):** “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes.
- Astudillo Garcia Gianina, Aybar Palomino Yahayra (2015),** Tesis El Método Lúdico en el Desarrollo de la Grafomotricidad en Niños de 5 Años de la IEP “Santa Rosa” de Chosica-2015. Recuperado: http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/149/Tesis%202015%20astudillo_aybar.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Badilla, Eleonora y otros. (1987).** Reestructuración pedagógica sobre el aprendizaje. San José Costa Rica: Alma Mater.
- Ballesteros Miriam, García Sánchez María (2010).** Recursos didácticos para la enseñanza musical de 0 a 6 años. Revista Electrónica de LEEME (Lista Europea Electrónica de Médica en la Educación) Number 26 (December, 2010) <http://musica.rediris.es/leem>
- Berger, K. (2007).** Psicología del desarrollo: Madrid: Editorial médica.
- Bravo (2003)** La cultura en juego. Madrid. Edelsa
- Calero 2005** Educar jugando. México: Alfaomega.
- Calvet, L.J (2001).** Historia de la escritura. Barcelona.Ed. Paidós.
- Camacho Figueroa, Carla (2008):** La grafomotricidad en el nivel inicial. Trujillo Perú
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25 (2), 113 – 124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Calderón, L., Marín, S. y Vargas, N. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de Ibagué (tesis de pregrado). Universidad Del Tolima, Colombia.

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta (tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Colombia.

Castellar, L. (2016). Estrategias lúdicas -pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa Camilo Torres en el barrio el pozón de Cartagena (tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Colombia.

Chaves Salas, Ana Lupita (1990). Algunas experiencias lúdicas creativas que se desarrollan en Costa Rica. San Pedro.

Condemarin (1998) Condemarin Mabel, La Escritura Creativa y Formal

Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil).Montevideo: Nordan.

Henry D. Edgren; Joseph J. Gruber , Troquel (Argentina), 2006 Fritzache (2006) Juegos Para El Desarrollo Creativo

Herradora, F., Olivas Y. y Cruz, I. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Nicaragua.

Ferro, J. (1993). Modelos innovativos y estrategias para generar cambios en la docencia universitaria

García. (1987). Educar para escribir. Madrid: G.Nuñez.

García Velásquez, A.; Llul Peñalba, J. El juego infantil y su metodología. 2009. EDITEX. Madrid.

Huizinga, Johannes. (1987). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura.

Klein, M.: La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo. En Obras Completas. Ed. Horne. Buenos Aires. 1979.

Llanos 1998, Juego y Desarrollo Infantil

- Leif, J. y Brunelle, L. (1978)**, La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz. Medina (2007)
- Marchesi, A. Coll, C. (1991)**. Desarrollo Psicológico y Educación. Madrid. Alianza.
- MINEDU (2010) DCN: Diseño Curricular Nacional**
- Ortiz ocaña, A.L. (2005):** Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.
- París, E. (2011)**. Qué es la grafomotricidad y para qué sirve.
- Pérez, C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Revista Autodidacta. Issn, 90(41),1-11.
- Piaget, Jean. (1986)**. La Formación del Símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1973)**. La Psicología de la Inteligencia. Crítica.
- Pujol, M. (2006)**. Propuestas de aprendizaje: leer y escribir en edades tempranas. Barcelona.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia, Colombia.
- Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española [versión electrónica]. Madrid: Diccionario de la lengua española, <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Sandoval, M., Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez (sede victoria Pautt) (tesis de pregrado) Universidad De Cartagena, Colombia.
- Real Academia España la (22° edición) (2001)**. Diccionario de la Lengua Española. Madrid, Espasa Calpe.
- Remedios M, P.(2009)**. Evolución de la grafomotricidad. Innovación y experiencias educativas.
- Rius, M. (2003)**. Educación de la grafomotricidad: un proceso natural. Málaga: Aljibe.

Solovieva y Quintanar (2006) *Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares.* Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología.

Stocker, K. (1984). Principios de Didáctica Moderna. Buenos Aires: Kapelusz.

Vargas (2010) Música como texto y música como ejecución en los programas de Educación audioperceptiva de la UNR.

Vayer (2008) *El niño frente al mundo.* Barcelona, España: Científico-Médica.

WilliVogt (1993) La escuela como proyecto Lúdico por Lúdica Educativa Especialización

<http://guiasartes.blogspot.pe/2013/02/el-trazo.html>

<https://docplayer.es/9679154-Enciclopedia-del-desarrollo-de-los-procesos-grafomotores-a-mi-padre-que-me-enseno-a-escribir-bien-y-a-borrar-cuando-me-salia-mal-introduccion.html> <http://utopiainfantil.com/2011/10/06/el-desarrollo-sensorial-del-nino/>

www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

http://www.psicologoescolar.com/PROBLEMAS_MAS_FRECUENTES/LECTOES_CRITURA/reeducacion_grafomotriz.htm

<http://aprendercultural.blogspot.com/>

<http://www.monografias.com/trabajos89/aprender-modelo-sociocognitivo/aprender-modelo-socio-cognitivo.shtml>

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/7200/1/Morocho%20Guadalupe%20-%20Sarango%20Maria.pdf>

<https://docplayer.es/27629446-La-correspondencia-entre-la-percepcion-espacial-y-la-grafomotricidad.html>

http://www.cneq.unam.mx/programas/actuales/cursos_diplo/diplomados/cch_vallejo_col3/00/04_material_didactico/archivos/Lectur_didac_cch/doc%202.pdf

<http://eprints.ucm.es/24961/1/T35286.pdf>

<http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5006801.pdf>

<http://martiniano.editorialconocimiento.cl/publicaciones/prueba/>

<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105814.pdf>

<http://miescuelaladivertida.blogspot.com/2011/10/fichas-de-grafomotricidad-paranivel.html>

<http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512010000200005&script=sci_arttext

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1448>

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

<http://es.slideshare.net/949749213/actividades-ludicas-para-desarrollar-lacapacidad-de-calculo>

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>

<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/pestalozzis.PDF>

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

<https://www.slideshare.net/pennypalma/grafomotricidad-enciclopedia-deldesarrollodelosprocesosgrafomotoresmaradoloresrius>

<http://aleegonz.blogspot.com/2017/05/grafomotricidad.html>

<https://docplayer.es/9679154-Enciclopedia-del-desarrollo-de-los-procesos-grafomotores-a-mi...>

<https://docplayer.es/27629446-La-correspondencia-entre-la-percepcion-espacial-y-la-grafomo...>

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8640.pdf>

<https://documentop.com/el-dibujo-simplificado-como-una-estrategia-didactica-para-docentes-...>

<https://docplayer.es/14527576-Educacion-de-la-grafomotricidad-un-proceso-natural.html>

http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf

<https://www.orientacionandujar.es/2018/09/18/recopilatorio-de-actividades-grafomotrices-in...>

<https://ludijuegomamh.blogspot.com/p/algunos-criterios-que-se-pueden.html>

<https://www.slideshare.net/MaraWhite/actividades-ludicas-para-estimular-el-lenguaje-de-05-a...>

<https://www.slideshare.net/terac61/el-juego-infantil-67516541>

<https://docplayer.es/6588727-Guia-de-actividades-ludicas-para-estimular-el-lenguaje-en-nin...>

<https://www.bebesymas.com/desarrollo/que-es-la-grafomotricidad-y-para-que-sirve>

<https://estrategiasjuan-yina.blogspot.com>

<https://estrategiasjuan-yina.blogspot.com/>

<https://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Sensoriales/4657289.html>

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_1a79bcfa0a0e367538472847d207f444

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/grafomotricidad/grafomotricidad-para-nin...>

<https://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07>

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/grafomotricidad/grafomotricidad-trazos-i...>

<https://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>

<https://primerodeinfantil-a.blogspot.com/2011/03/importancia-de-la-grafomotricidad.html>

<https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/Tipos-De-Juegos/286344.html>

<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/Juegos-Sensoriales/2156045.html>

<https://www.facebook.com/Recreandonos-Educador-para-el-tiempo-libre-y-la-recreaci%C3%B3n-3...>

<https://regalosparaelalma.wordpress.com/juegos-sensoriales/>

ANEXOS

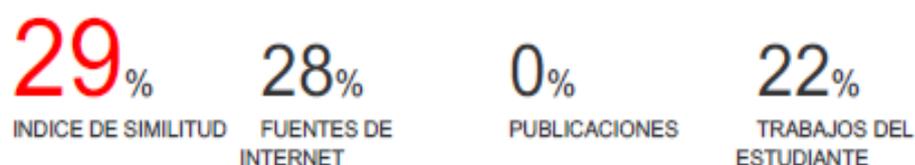
Anexo N° 01

G



LA INFLUENCIA DEL USO DEL MÉTODO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	19%
2	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	3%
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
4	www2.fe.ccoo.es Fuente de Internet	1%
5	html.rincondelvago.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Atlantic International University Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
8	dspace.ucuenca.edu.ec	

	Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
10	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
12	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo