

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la grafomotricidad en
niños de 5 años de edad

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

Autor:

Edy Rocío Contreras Ambicho

JUANJUI – PERÚ

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la grafomotricidad en
niños de 5 años de edad

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

Edy Rocío Contreras Ambicho (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

JUANJUI – PERÚ

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaenú, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil veinte, se reunieron en la I.E. N°013 Maximino Cerezo Barredo, 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. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Arteaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de edad"**, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor **Edy Rocio Contreras Ambicho**.

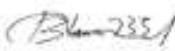
A las OCHO horas CINCO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


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

Por tanto, **Edy Rocio Contreras Ambicho**, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Señado las OCHO horas con TRICENA 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. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Arteaga Salazar
Vocal del Jurado

A toda mi familia por ser el sostén de mi formación profesional y a mis padres por ser el motivo principal de mi inspiración.

ÍNDICE

RESUMEN	vi
Palabras claves:.....	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. REFERENTES TEÓRICOS:	3
1.1. Objetivos	
1.1.1. Objetivo General	2
1.1.2. Objetivos específicos	2
1.2. Las actividades lúdicas	3
1.1.1. Antecedentes	3
1.1.2. La metodología para la actividad lúdica	4
1.1.2.1. El método	4
Tipos de método	5
A. Métodos lógicos	5
Métodos lúdicos	6
La lúdica	6
La inteligencia lúdica	6
El juego	7
¿Qué es el método lúdico?	9
¿Cómo se trabaja en el método lúdico?	9
Los componentes del método lúdico en la enseñanza	11
Juegos sensoriales	13
CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS CITADAS	30

RESUMEN

Este trabajo se centra en describir la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas del nivel de educación inicial que son actividades pedagógicas que permite al estudiante se prepare para el siguiente nivel.

En este trabajo se sostiene que antes de la iniciación de la escritura, debe desarrollar la preescritura o la grafomotricidad en relación a las actividades lúdicas. Solo la grafomotricidad puede ser rutinario y sin motivación, pero añadido la actividad lúdica, se hace interesante en la vida estudiantil.

Se propone que el desarrollo de la grafomotricidad debe ir de la mano con las actividades lúdicas.

Palabras claves: Actividades lúdicas - grafomotricidad

INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge a raíz de que los niños y niñas enfrentan una deficiente formación en la grafomotricidad que afectan directamente sus aprendizajes en todas las áreas de estudio como matemática, comunicación, personal social, ciencia y ambiente y los demás áreas, ya lo realizan de manera mecánica y sin criticidad, cortando de esta manera la expectativa lúdica del estudiante en los primeros años de su vida escolar.

Por lo que, la educación inicial es la etapa más importante para desarrollar estas capacidades y competencias como se plantea en diversos puntos de este trabajo de investigación en forma lúdica e interesante para enfrentar con éxito el resto de su vida académica porque no se trata de desarrollar ejercicios mecánicos y repetitivos al momento de trabajar con los grafismos sino desarrollar con precisión coordinada y control de movimientos finos y gruesos del niño.

El niño cuando llega al nivel de educación inicial, llega con todas las expectativas tanto de ellos mismos y de sus padres, sin embargo, en muchos casos se confunde la pedagogía del nivel de educación inicial, inician inmediatamente con la escritura olvidando que los niños deben trabajar desde las actividades lúdicas y la grafomotricidad como preludio a la escritura formal, esto debe ser de manera interesante y atractivo para el niño o niña, caso contrario puede llegar a la apatía y desganado para el resto de su vida.

Por ello en este trabajo busca como objetivo promover el uso de las actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de educación en el nivel de educación inicial, de la misma manera definir el uso de las actividades lúdicas en las aulas teniendo en cuenta diversos tipos de juegos y sugerir las mismas en la labor docente de

educación inicial y finalmente explicar el uso de la grafomotricidad en las aulas como un medio para lograrlas.

También en el capítulo I se propone diversas definiciones y métodos de autores connotados para dejar en claro este trabajo y además se propone el uso de diversos materiales para lograr este propósito.

Esperando que coadyuve en la mejora de la educación en el país, especialmente en la labor de los docentes de educación inicial, presento este trabajo a la comunidad educativa.

• **Objetivo General**

Promover el uso de las actividades lúdico para desarrollar la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial.

• **Objetivos específicos**

- a. Definir el uso de las actividades lúdicas en las aulas a partir de diversos tipos de juegos para desarrollar la grafomotricidad.
- b. Sugerir el uso de la actividad lúdico en los docentes del nivel de educación inicial para desarrollar la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de nivel inicial.
- c. Explicar el uso de la grafomotricidad en las aulas como un medio para lograr la mejora el diseño de las grafías en redacción y escritura.

CAPÍTULO I

REFERENTES TEÓRICOS:

Se considera los conceptos claves en esta investigación:

Actividades lúdicas

Inteligencia lúdica

El juego

La grafomotricidad

1.2. Las actividades lúdicas

1.1.1. Antecedentes

Antecedentes históricos

Desde los albores de la educación de la humanidad, el aprendizaje siempre ha estado vinculado al trabajo memorístico, donde los alumnos tenían que memorizar un montón de datos, esquemas, fechas, acontecimientos, etc.; no se ideó utilizar estrategias lúdicas, activos y con dinamismo pedagógico. Sin embargo en la actualidad, los docentes tienen la obligación de idear, crear y establecer en su labor pedagógica actividades lúdicas, de interés para el estudiante.

En la actualidad los alumnos conocen más que los estudiante del siglo pasado, gracias a que en la labor del docente ha surgido muchos cambios uno de ellos la creación de métodos lúdicos para que el alumno trabaje con motivación y entusiasmo.

La Universidad del Milagro de Colombia existen documentos relacionado a los métodos lúdicos que sus actividades dan prioridad a trabajos pedagógicos lúdicos en todos los campos del saber, hasta en el nivel superior, porque todos los seres

humanos somos seres emocionales según los estudios realizados por Daniel Goleman.

Dora Yolanda Cáceres Jara (2006) presentó sus tesis con el objetivo de potenciar el aprendizaje significativo en el aprendizaje en el área de matemática utilizando métodos lúdicos para realizar diversas operaciones matemática, para ello se utilizó materiales concretos acompañado de actividades lúdicas creativos ingeniosos por sus integrantes.

La Universidad de Guayaquil, la facultad de Filosofía y Letras con el proyecto número LP1-06-030 se determinó “LA IMPORTANCIA DE JUEGOS RECREATIVOS INFANTILES” en el desarrollo físico y socio afectivo de los estudiantes del nivel de educación primaria, donde se puso en práctica valores culturales utilizando diversas actividades lúdicas tradicionales especialmente en las área de matemática, letras y ciencias.

1.1.2. La metodología para la actividad lúdica

1.1.2.1. El método

Los métodos son un conjunto de procedimientos en forma sucesiva que conducen a alcanzar una meta, en tal sentido el docente en la educación va utilizar una teoría que le va a permitir alcanzar esa meta, pero esa teoría tendrá que estar basado en un método; en tal sentido el método viene a ser un orden que está dividido en varios pasos o procedimientos.

Según Pestalozzi (1826) en su libro el “Método Pestalozzi” manifiesta que el método es un instrumento necesario para alcanzar una meta, para ello es necesario observar la creatividad de los niños y observar la naturaleza para comprender el verdadero método, y aplicar por analogía para

seguir siendo más creativos, porque el mejor método funciona cuando hay mayor libertad para la creatividad.

Tipos de método

Utilizar desde el nivel de educación inicial un método que crea y refuerce la creatividad del niño es fundamental en la vida académica de todo ser humano, porque el niño es creativo desde los primeros años de su vida. Por ello el método persigue diversos objetivos.

Según Gómez (2006) en la enseñanza se utilizan métodos y técnicas diversas para lograr los aprendizajes efectivos en el estudiante, sin ella no es posible el aprendizaje efectivo; motivo por el cual, los primeros años de vida escolar de un niño o niña debe merecer mucha consideración de sus profesoras para afianzar sus aprendizajes.

A. Métodos lógicos

Según Gómez (2006 p. 74) son aquellos que utilizan las estructuraciones desde los más sencillos a lo más complejo, que se organizan de un modo lógico y coherente siguiendo pasos lógicos y coherentes. Este tipo de método se divide en inductivos y deductivos que son los métodos más antiguos y actuales al mismo tiempo.

El método lúdico utiliza la inducción como un proceso mental y la forma de razonamiento e inicia de casos particulares para generalizar, es decir para explicar una ley; por lo que es el método más propicio para el nivel de educación inicial porque permite utilizar el descubrimiento de la forma más sencilla que se adecúa al razonamiento del niño o niña.

Según Medina (2007) Mientras que en el método deductivo, va de lo general a lo particular, de lo abstracto a algo concreto, de una regla a una ley. Es decir, parte de un principio general para llegar a casos particulares, que anteriormente se consideraba como el método científico, lo que no es cierto, porque ambos son científicos inductivo y deductivo.

Métodos lúdicos

Según CN (MINEDU 2010) Los métodos lúdicos son condiciones y predisposiciones frente a algo que te causa gozo. Al ejecutarlo la persona disfruta de lo que hace, se emociona, va acompañado de actividades simbólicas durante las prácticas de juego así como el baile, el canto, la danza, tocar algún instrumento o realizar una serie de pasos de la manera más efectivo y de disfrute. Se acompaña con el sentido del humor sin esperar recompensas, porque por sí mismo se gratifica.

La lúdica

Las actividades lúdicas se dan en la educación inicial en forma especial, permite el desarrollo psicológico y social, también permite adquirir saberes, autoregula las emociones y desarrolla la personalidad, y existen diversas formas de ejecutarla. Permite satisfacer curiosidades, manejar la imaginación y el control emocional y satisfacción de necesidades de recreación y juego; va acompañado de símbolos que se relaciona con seres reales o imaginarios.

La inteligencia lúdica

Según Carlos J. (2005) El ser humano utiliza el juego y el sentido del humor en todas las etapas de su vida, va a la par con la existencia humana. Desde la infancia hasta la senectud se utiliza como un medio desestresante para elevar la calidad de vida, tanto

en forma espiritual y biológico el comportamiento lúdico está siempre ligado a la inteligencias múltiples de la vida. La persona que ha desarrollado la inteligencia lúdica encuentra satisfacción en todos los ámbitos de la vida, encuentra gozo, la alegría en todo momento, siempre hay algo de qué reír y hacerlo ameno.

Todos los juegos que se ejecutan necesita de una actividad mental y corporal, de esta manera el juego se convierte en actividad cognitiva como un proceso mental donde las neuronas del cerebro se ponen en marcha para crear distintas situaciones de acción especialmente en la parte del cerebro que se llama neo cortex frontal, donde se crea diversas reglas y los modifica en el momento que lo crea conveniente.

La inteligencia lúdica se manifiesta en todas las etapas de la vida, inicia lo relacionado con el hambre, la sed, el dolor, la angustia, luego pasa a la etapa del juego creativo, también la risas, y se manifiesta en el de mayor complejidad como el sentido del humor, incluso tiene que ver mucho la ética y la conciencia.

El juego

Según WilliVogt (1993 p. 5) el juego es la manifestación de la necesidad de un niño o adulto, lleva consigo la curiosidad, la necesidad de ser aceptado por otra persona y de ser protegido; de la necesidad de convivir con sus congéneres y de relacionarse, en este contexto busca hacerlo en forma más afectiva posible para relacionarse con los demás; en esta búsqueda de relacionarse va a crear diversas formas de acercarse especialmente de la forma más lúdica posible.

El juego es sinónimo de creación donde se va transformar una realidad en algo placentero que le va producir alegría y

mucho bienestar. También hay otros juegos como los deportes, la danza, los juegos creativos, o un niño que utiliza un palo de escoba como caballo, o en su imaginación conversa con una silla tratándole de su médico, o en casos cuando imita a su profesora en las actividades que realizó en la escuela pero la imitación lo hace en su casa.

Según García y Llul (2009) el juego se caracteriza porque es libre y voluntario, busca la autonomía y la espontaneidad, no es obligatorio, pero sí se enmarca en unas reglas que se crean al instante en muchos casos y también son aceptadas en forma libre sin coacción y obligación alguna. Al ejecutar los integrantes lo realizan con disfrute y placer, alcanzando la más alta satisfacción posible, y como es gratuito crea en sus integrantes la necesidad de participar y para ello necesita de una actividad física y psicológica. En estos casos, los niños y niñas en la primera infancia son los que más disfrutan.

Otra característica del juego es su finalidad intrínseca porque su ejecución produce placer, especialmente por haber llegado a la meta del juego o haber alcanzado el objetivo final. El proceso da goce, sin embargo para este autor, el final produce más bienestar y disfrute que cualquier otro proceso. En la etapa de la vida adulta es parte del ocio, sin embargo en la etapa infantil es intrínseco a la vida infantil, siempre el niño o niña tiende a jugar en todo momento con objeto o con otro compañero o amigo o de lo que le ocurra, de esta manera se relaciona con el medio y autoafirma su identidad, le hace también solidario y le ayuda a practicar el compañerismo.

También el juego se caracteriza porque favorece la socialización entre pares o grupos de infantes, tratan de entenderse, apoyarse y cuidarse, es por ello que cuando cae algún

integrante del juego, los demás se acercan para apoyarlo, levantarlo, y solidarizarse con su compañero de juego. De la misma manera buscan compartir sus materiales de juego o los elementos a quien le otorgan la función simbólica de juego; donde los espacios de juego también se modifican según sus necesidades; en tanto los juegos lúdicos infantiles no se sabe cuándo o en qué momento van a concluir porque no se considera el tiempo.

¿Qué es el método lúdico?

El método lúdico se organiza en base a las necesidades e intereses de los niños y niñas, en ese ambiente se va interactuar a través del uso del pensamiento autónomo dando énfasis lo que el niño hace y cómo lo hace.

Según Llanos (1988) la actividad lúdica lleva como su subconjunto el juego lúdico que se desarrolla en un ambiente adecuado que le permita desarrollar toda la potencialidad física, emocional e intelectual del niño que a lo largo de su formación va ir configurando como un ser capacitado.

¿Cómo se trabaja en el método lúdico?

Según Umaña (1995) el método lúdico permite desarrollar la autonomía y la felicidad en forma integral a través del uso de la creatividad que consiste en experiencias entre pares, descubrimientos durante el desarrollo de la actividad, al relacionarse entre pares con sus compañeros de estudio. No es más que un conjunto de actividades divertidas y amenas donde se incluye temas o contenidos como por ejemplo: en un juego de rondas intercalados entre hombres y mujeres se puede ir descubriendo los números pares, además conocer las lateralidades como derecha izquierda, abrazarse con lo que está a su izquierda

y luego con el quien está a su derecha; luego se puede intercala un par de niños y otro par de niñas en la misma ronda, ahí pueden ir identificando pares de hombres y mujeres.

Cheves (1990) recomienda a los maestros que los juegos de los primeros 6 años deben ser motrices y sensoriales, y desde siete a 12 años deben aplicarse la imaginación y trabajar en grupos y en la etapa de la adolescencia trabajar el método lúdico a través de las actividades competitivas y científicas. El decir, el método lúdico va configurándose paulatinamente en actividades cada vez más complejas desde los primeros años hasta la adolescencia en métodos lúdicos de creciente complejidad por cada periodo de vida que va pasando.

Según García y Llul (2000) en la labor utilizando el método lúdico se tiene las siguientes precisiones:

1. El canto es un método lúdico para el aprendizaje que se puede conjugar con muchas actividades académicas como cantar los números, sus primos y compuestos, pares e impares. De esta manera en forma lúdica puede abstraerse en el uso de los números naturales.
2. El aprendizaje se da mejor cuando está relacionado con el juego especialmente cuando se utiliza los objetos lúdicos como cajas, palitos, números lúdicos, palabras lúdicas utilizando en el canto, de esta manera promueve el interés por el aprendizaje, además va adquiriendo seguridad poco a poco.
3. Permite mejorar la calidad de los juguetes en coordinación con los padres de familia, de la misma manera que exista interacción entre padres e hijos en la actividad lúdica,

mejorando la relación familiar, permitiendo involucrarse al derecho que tiene al juego en compañía de sus padres.

4. Permite diseñar diversas actividades, programas y recursos educativos relacionado con el juego tales como el tablero de mesa, diseñar el patio para la actividad lúdica durante el desarrollo de las sesiones y el recreo, juegos para reuniones y la realización de las fiestas, donde se puede crear diversos tipos de juego de ingenio, pasamanos, escondites para escenificar diversos personajes del cuento leído, utilizar diversos sonidos como del lobo, sapo, gallina, gallo, elefante, carnero, toro, vaca; de la misma manera que pueden ser imitados durante la escenificación.

Los componentes del método lúdico en la enseñanza

1. El primer componente lúdico es la enseñanza de la lengua porque va ser utilizado desde un enfoque comunicativo, su contexto de la expresión oral, donde va ir acrecentando su vocabulario básico cada actividad lúdica del estudiante.
2. El segundo componente son los factores afectivos, que al ser motivadoras, permite la ejecución de todas las actividades de aprendizaje en forma significativa, y permite desarrollar su autonomía y autoestima.
3. El tercer componente es el desarrollo de la creatividad, cuando el niño adquiere su autonomía necesita crear, poner en marcha su imaginación, allí el docente debe promover el trabajo en equipo, para evitar desarrollar la individualidad que es perjudicial para la posterioridad, porque la persona aprende a ser individualista.
4. El cuarto componente es el desarrollo de la independencia. Cuando el ambiente es adecuado los

estudiantes se mantienen activos por periodos largos caso contrario pierde el interés y entra en el desgano por lo que pueden terminar en una ansiedad; si por el contrario la actividad lúdica es de su interés, se va mantener relajado, alejado del estrés y la ansiedad, actividades que van a desarrollar su independencia.

Las ventajas del uso de las actividades lúdicas:

- a. Que el niño va aprender a concentrarse en lo que va realizar, y debe ir acompañado de la risa, la diversión, la sorpresa.
- b. Se puede evaluar el aprendizaje a través de la actividad lúdica sin que sea una actividad estresante para los alumnos como un examen de hoja y papel.
- c. Permite desarrollar diversas actividades como inventar haciendo uso de su creatividad, descubrir algo que no está a su alcance, adivina a través de las inferencias lo que quiere decir como las adivinanzas.
- d. Permite desarrollar el compañerismo, la cooperación y el valor del respeto entre sus pares.
- e. Permite utilizar reglas de juego, donde cada uno debe comprometerse a cumplirlas para formar el sentido democrático y de respeto.

Tipos de juego

Según Ovidio Decroly (1995) lo juegos se clasifican en:

Juegos auditivos

Son los juegos de percepción musical donde se utiliza el sentido del oído; para este tipo de juego es necesario escuchar así como la música, las narraciones, las expresiones de cariño y afecto, asimismo describir la naturaleza por sus sonidos que produce como los ríos, las aves, el viento, etc.

Juegos sensoriales

Según Vargas (2010) Son los juegos que se utilizan los sentidos, es muy útil para los primeros años de vida de los niños, especialmente el tacto, es así que los niños primero tocan el objeto para sentir el calor o el frío, lo duro y suave, etc. Estos tipos de juegos estimulan la comunicación a través de la verbalización, construyendo las primeras expresiones del lenguaje. Aunque el sentido de la audición se inicia en el vientre materno, con las expresiones cariñosas de la madre, la música suave.

Juegos visuales

En estos juegos el niño utiliza y desarrolla el sentido de la vista, le llama la atención la forma de los objetos, el color de las cosas, el tamaño. Los dibujos animados es su principal fuente de atracción, de la misma manera los personajes ficticios crean en ellos mucha emoción porque es atractivo a la vista.

Juegos táctiles

En estos juegos se utilizan y desarrollan el sentido del tacto, el niño va manipular el objeto de juego como una pelota, una pieza de ajedrez, un carrito, un avioncito, los peluches, muñecas, le permitirá sentir texturas diversas

para sentir el calor, el peso, el frío. Es decir, permite manipular los diversos objetos que está a su alcance.

La metodología en la actividad lúdica

Algunos principios:

1. La actividad lúdica no es solo un motivador sino la base para el desarrollo de un aprendizaje, ello implica que es promotor del aprendizaje donde el niño va experimentar, investigar, y ser el protagonista de su aprendizaje.
2. Está centrado en el alumno, por ello el docente debe prepararse previamente según la intencionalidad y capacidades que se propone lograr en sus estudiantes, teniendo en cuenta el ambiente que sea estimulante y positivo.
3. Promueve el desarrollo de la convivencia entre pares, por ello el docente propicia esta interacción de manera intencional con actividades programadas según las capacidades que desee lograr.
4. Permite desarrollar la autonomía en los estudiantes, por ello, el docente propicia intencionalmente según sus propósitos educativos y sus programaciones.

1.2. La grafomotricidad

• ¿Qué es grafomotricidad?

Son movimientos gráficos hechas con la mano que tiene por finalidad la potenciación de la motricidad infantil utilizando diversas actividades, que se ubica dentro del motor fino, es decir como segundo paso, porque la primera sería en este caso la motricidad gruesa que consiste en el uso de los movimientos de las manos y de los pies.

La grafomotricidad busca desarrollar las habilidades motrices del niño con la finalidad de que adquiera las destrezas del dominio del espacio, dominio del uso de los materiales de escritura como colores, plumones, crayolas; y pueda realizar trazos de pre-escritura; para ello utiliza las manos, los dedos, es así como la manipulación de esponjas, pinceles, crayolas, ceras, lápices, borradores.

En este contexto es necesario definir también que la grafomotricidad tiene que ver también con el uso de los espacios corporales como derecha-izquierda, abajo-arriba, encima-debajo, vertical-horizantal, es decir, la meta en este caso es que conozca las grafías, su diseño y su construcción.

María Rius E (1990) manifiesta que la grafomotricidad es un acto motor que tiene por objetivos educar la ejecución de los movimientos básico para iniciar la escritura. “La grafomotricidad es una disciplina científica de la lingüística aplicada que tiene por fin crear sistemas representacionales mentales desde la primera infancia mediante las gráficas que significa algo y que tiene sentido, que viene a ser la primera escritura del niño”.

Según Romero C. (2000) La grafomotricidad consiste entonces en el control motor para realizar las gráficas con la mano y ello implica que tiene que haber una direccionalidad, coordinación de tipo viso-motora y ubicación en el espacio. Esta actividad implica que tiene que seguir de izquierda a derecha según nuestra forma de escritura latina. Así alcanza automatizarse en la escritura de una grafía según las prácticas constantes que se realiza en forma lúdica.

Según Paris (2011) la grafomotricidad es el movimiento que realiza la persona con las manos al momento de escribir o realizar garabatos en la primera infancia en el tiempo conocido como la pre-escritura.

El sujeto es el elemento básico para la grafomotricidad, donde no se realiza la escritura en sí, sino la pre-escritura. Los gráficos tienen significado en términos lingüísticos o representa algo; otro elemento que acompaña es el soporte que puede ser un papel y una crayola, el niño llena de garabatos como pre-escritura en el papel.

Cuando el niño llega a la escuela, goza al realizar actividades grafomotrices como una forma de descubrimiento, para ello parte de sus movimientos tensos o nerviosos, hasta llegar a manejar en forma relajada y expresiva con autonomía y precisión; para ello debe tener un soporte como la mesa, la silla, la carpeta; el niño puede realizar sobre el suelo, sobre una alfombra, cartulina, tripley, etc; porque esta le ofrece comodidad para utilizar todo el cuerpo. Otros soportes pueden ser las paredes, la pizarra, el mural, el póster de cartulina.

• **El docente y la grafomotricidad en la enseñanza**

Según Lif y Brunelle (1978) el docente es el primer llamado a jugar como un niño en las aulas con sus alumnos, por lo que debe ser el protagonista como un animador y no como un simple organizador de la actividad lúdica, de esta manera podrá divertir a sus alumnos y crear las condiciones necesarias para la interacción lúdica de acuerdo a sus objetivos propuestos.

Ante ello es necesario que el docente tenga en cuenta la preparación de los instrumentos necesarios para la realización de esta actividad entre ellas pueden ser: las brochas, los pinceles, los palitos, las crayolas, borradores, pelotitas de trapo, punzones, tijeras, ceras blandas, etc.

Un aspecto importante que debe manejar el docente en el trabajo de la grafomotricidad en términos lúdicos es el entusiasmo, que es una cualidad necesaria para alcanzar el objetivo, donde se alcanza la

comunicación estrecha y sincera entre todos los integrantes, todos están abiertos y entusiastas contagiados por su docente, para ello es necesario el uso de las palabras animosas, movimientos del cuerpo de la maestra en forma contagiante y tono de voz adecuada y dulce que motive a los alumnos a realizar el trabajo.

Otro aspecto importante en la actividad del docente es el carácter, ante ello debe ser abierto a todos sus alumnos, donde tiene que ser espontáneo y comunicativo. Es decir, que el docente debe ser motivador por antonomasia, donde la interacción y el trabajo direccionado deben empezar en el docente, que el producto va a ser la participación activa de todos sus alumnos.

Otro aspecto que se puede añadir en la actividad del docente en el trabajo de la grafomotricidad lúdica es la creatividad y la imaginación; donde la imaginación es el pilar para crear todas las actividades y que no sean monótonas y repetitivos; el aburrimiento trae la rutina, pierde el sentido del trabajo y el objetivo; por el contrario debe estar inmerso la variedad y la fantasía. Ante ello, es necesario la confianza en sí mismo lejos de toda inseguridad y desconfianza.

• **La aplicación de la grafomotricidad en la enseñanza**

Según Montaigne M. (1580) el niño no es un elemento vacío que hay que llenar de conocimientos como en una botella, sino que es un juego, que es necesario encenderlo. Es decir, la actividad de enseñanza y aprendizaje que realiza el docente no solo consiste en transmitir conocimientos para que el niño almacene la información en su cerebro y pueda repetir para demostrar lo que sabe, sino que el niño debe aprender y saber para qué aprende, de tal manera que pueda utilizar esos conocimientos cuando necesita realizarlo. Teniendo estas

informaciones el docente tiene como imperativo categórico potenciar el conocimiento de sus alumnos.

Francisco Tonucci (2006) estableció que el lugar de estímulos es la escuela, donde hay un encuentro entre el niño que aprende y el mundo del conocimiento que es necesario que ese encuentro sea placentero, interesante y acogedor. Es decir, la iniciación de la escritura o pre-escritura sea vivencial y lúdica.

• **Comparaciones entre la grafomotricidad y la pre-escritura según la concepción pedagógica**

GRAFOMOTRICIDAD	PRE-ESCRITURA
Se fundamenta en la lingüística porque persigue un sentido y significado.	Se fundamenta en la psicología del siglo XVIII y XIX
Se basa en la teoría lingüística de Noam Chomsky.	Principal teoría: el niño es un adulto pequeño.
El niño ya posee los saberes previos desde el vientre materno.	El niño no tiene lenguaje y si tiene es imperfecto.
El niño no es una caja vacía que hay que llenar de conocimientos.	No permite la abstracción.
El niño durante sus garabatos construye significados.	El niño es un elemento vacío que se tiene que llenar de conocimientos.
	La educación es de afuera, no puede producir desde adentro.
	El niño solo puede aprender del

	adulto.
--	---------

El niño adquiere diversas representaciones lingüísticas desde el momento que percibe el mundo, aún en el vientre materno es capaz de identificar expresiones de cariño o enojo; disfruta de la música, incluso recibe afecto de sus padres aún antes de nacer. Por lo que la grafomotricidad conlleva a concebir al niño como un ser creativo desde el vientre materno que inicia el desarrollo de la sinapsis neuronal.

El uso del lenguaje es natural, ya sea oral, gestual, mímico, corporal, musical, etc. Filogenéticamente, la lengua se origina conjuntamente con el ser humano; es decir es la creación humana por ser inherente. De tal manera que las percepciones del lenguaje es natural como el ser humano mismo.

El niño no es capaz de escribir como un adulto utilizando las grafías, porque está en el proceso de desarrollo y la cognición de la misma manera, por lo que debe empezar utilizando diversos gráficos a lo que llamamos grafomotricidad, donde se va dibujar arcos, lazos, dibujos curvados, líneas, etc., con la finalidad de que esa idea lo dirija a la construcción de letras o graficas con significado concreto tal como “m”, “n”, “u”, etc.

La grafomotricidad inicia con el uso de los grafismos, cuando un niño toma algo que sirve para graficar, ya realiza las primeras gráficas desde un año y medio de edad. De tal manera que ya representa al mundo que lo rodea con diversos gráficos como a papa y mamá con líneas rectas, de la misma manera realiza gráficas de animales, objetos, etc. Que vienen a ser un conjunto de imágenes mentales, es decir, el niño o niña da a sus gráficos un significado en forma arbitraria.

• **La didáctica de la grafomotricidad**

Siempre en las Instituciones Educativas en el país, prima el uso reproductivo y mecánico de la escritura o pre-escritura, donde el niño o niña puede repetir tantas veces hasta que pueda igualar la grafía que desea aprender, con la finalidad de aprender a escribir utilizando las grafías del alfabeto castellano. Aunque es muy complejo para niños de la primera y segunda infancia, sin embargo la didáctica tradicional exige esta metodología, que es rutinaria, aburrido y sin creatividad, por lo que se aleja del espíritu lúdico del aprendizaje en los primeros años de edad.

Podemos decir también en cuanto a la didáctica tradicional que es cerrado, no admite la creatividad del niño o niña, realizan actividades de preescritura en forma repetitiva, tantas veces hasta que el niño se familiarice con el delineado bidireccional girando hacia la derecha y la izquierda, hacia arriba y hacia abajo siguiendo las pautas del delineado sobre los puntos preestablecidos utilizando la línea o doble línea según cómo haya precisado la maestra que imparte la enseñanza. Por lo que se considera este método como estricto que sirve para adiestrar completamente en la escritura aislada de la creatividad.

La didáctica de la grafomotricidad tiene otro enfoque del trabajo, donde se considera el funcionamiento de la ciencia neurocognitiva de la persona, por lo que el trabajo inicial es libre, que permite dominar el espacio al niño de esta manera adquiere soltura, primero se realiza la perfección de los movimientos de la mano, de los dedos, que puede añadirse la manipulación de la esponja, pelotas de trapo, crayolas, lápices y cada vez más acerca a la parte más fina.

El niño, por otro lado, aprende el desplazamiento de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, para ello pueden realizar trazos verticales y/o horizontales hasta llegar a la imagen de las grafías en forma completa, sílabas y palabras.

Durante la realización de los trabajos de grafomotricidad el niño o niña aprende a manejar los espacios gráficos con fluidez, armonía tónica, rapidez y legitimidad. Para ello se realiza ajustes perceptivos y motoras, para poder mejorar la regulación motora y nerviosa; y va acompañado del aspecto cognitivo, afectivo y psicomotores.

Finalmente, se concluye que el niño aprende utilizando los movimientos y las interacciones del entorno en un aprendizaje directo, imitando modelos, mediado por el docente que está a cargo, siendo estimulado por los adultos, haciendo que la actividad se lúdico y con un ambiente acogedor y seguro.

En esta forma de trabajo también se parte a partir de los intereses del niño, midiendo el tiempo dedicado a la actividad, utilizando los materiales que hayan sido coleccionados.

Para los niños de hasta dieciocho meses los niños realizan sus primeras garabatos en forma descontrolada, al azar. Son movimientos impulsivos que aparentemente no tuvieran ningún objetivos, sin embargo, el niño conforma va garabateando da significados en forma arbitraria, tampoco se nota la coordinación motora.

Hasta los 20 meses de edad, el niño ya realiza los garabatos barridos ya manipulando el codo, de allí poco a poco va

maneja en forma circular ya no en forma recta como en la etapa inicial, porque ya utiliza el codo para realizar estos ajustes.

Hasta los dos años de edad, el niño ya maneja conforma controlada la muñeca, de tal manera que ya puede realizar movimientos independientes, ya puede relacionar el movimiento de sus manos con la mirada, es decir, ya sabe por dónde debe ir el lápiz que utiliza, ya se observa que hay disfrute durante la ejecución del movimiento.

Hasta tres años de edad, ya existe una coordinación exacta de la vista con la mano, la percepción ya está presente en forma armoniosa. El niño ya no sale del cuadro que se le presenta, ya puede combinar diversos colores.

Hasta los cuatro años de edad y después, ya alcanza el niño el grado de madurez, donde unos niños ya ponen las manos, los pies y los ojos en sus dibujos, porque su grado de pensamiento ha alcanzado cierto grado de madurez, ya percibe las cosas en forma completa, sin embargo a esta edad también hay niños que dibujan solo la cara y ponen los ojos y aún no dibujan los pies y las manos.

Según Richard G. (1999) las actividades que se debe realizar durante el desarrollo de la grafomotricidad con los niños y niñas se debe seguir los siguientes pasos:

- Juego con las palmas contando y cantando.
- Levantar las manos y bajar, llevar hacia adelante y hacia atrás.
- Llevar objetos en equilibrio hacia adelante y hacia atrás.
- Caminar en forma libre sobre la arena y el agua.

- Cantar canciones infantiles y acompañarlos con los movimientos corporales como las manos y los pies.
- Realizar diversos giros con los ojos cerrado y abiertos, con los puños cerrados y abiertos, etc.
- Realizar el movimiento de las manos hacia arriba y hacia abajo, hacia adelante y atrás, sentarse, pararse, etc.
- Realizar diversas imitaciones, los movimientos que realizan los animales como monos, pájaros, u objetos como helicóptero, etc.
- Cerrar las manos, una abierta y otra cerrada, en forma simultánea, alternar el juego.
- Tocar la nariz con los ojos cerrados, y caminar hacia su compañero.
- Tocar algún instrumento aumentando o disminuyendo la velocidad según las indicaciones.
- Abrochar botones y desabrocharlos,
- Atar y desatar nudos.
- Encajar diversos objetos por orificios, cajones, etc.

• **Cómo desarrollar la grafomotricidad**

La escritura es una herencia cultural que tiene sus orígenes conjuntamente con la humanidad, y al escribir se expresa lo que es el lenguaje, es decir es una comunicación simbólica. Escribir significa mucha coordinación motora y precisión en los movimientos de las manos y los dedos, es decir son neuromotoras desarrolladas a lo largo de la vida. Para llegar a este nivel se pasa por una serie de procesos y pasos hasta lograr su desarrollo completo.

Según García (1987) Las personas no desarrollan la habilidad de escritura en forma uniforme, uno desarrollan con mayor

precisión y otros menos; sin embargo con el transcurso del tiempo llegan a donde deben llegar. Por ello es necesario marcar pautas en los trazos antes de entrar a la escritura en sí, como indica la Currícula Nacional de la Educación Básica para el nivel de educación inicial.

El docente debe tener en cuenta que no sea su primera preocupación la perfección de los trazos, que debe ser sencilla y placentera al momento de ejecutarlos, evitando que sea mecanicista, donde la comunicación sea permanente, la adaptación al trabajo en grupo y de confianza, y cada uno controlando sus tiempos y su trato con sus compañeros, y promoviendo la creatividad.

Si el niño aprende a manipular objetos desde pequeño como los botones, pelotas, etc., va desarrollar con mayor éxito la realización de las grafías. Es por ello que el docente del nivel de educación inicial conlleva a diversas actividades como modelar la plastilina, cortar papeles, pasar las hojas de un libro hacia adelante y hacia atrás hoja por hoja; barajar las cartas, y repartirlas; perforar los dibujos utilizando los punzones, recortar los dibujos por sus contornos, doblar el papel y rasgar por los dobletes.

Otra de las actividades que se puede realizar son:

- Realizar el repaso de líneas, dibujos y trayectorias.
- Llenar los espacios con temperas, crayolas o diversos colores.
- Caminar sobre una línea trazada saltando con un solo pie.
- Seguir las líneas curvas con un objetos que tiene punta.

- Realizar ejercicios circulares como el sentido del reloj y anti horario de retroceso.

• **Aplicación de la grafomotricidad en la educación inicial**

La grafomotricidad en educación inicial persigue un fin determinado, desarrollar las habilidades necesarias de los niños y niñas para entrar al mundo de la escritura, es decir con las actividades de preescritura a través del uso de diversos signos utilizando las actividades lúdicas.

Se busca que el niño aprenda a controlar sus brazos, la mano, los dedos para poder controlar los trazos; por ello se parte de que el trazo debe ser totalmente libre, sin condicionamientos y bajo su creatividad. De allí ir introduciendo poco a poco hasta dominar el espacio, hasta que el niño adquiera mayor soltura para utilizar los utensilios básicos e ir entrando a la práctica de la escritura de las grafías.

Por ello se recomienda los siguientes pasos:

- a. Las primeras actividades a realizar sean el manejo de diversos instrumentos que forma la motora gruesa y fina a través del uso de la mano, el codo y los dedos; para ello debe manipular esponjas, pelotas de trapo, ceras hasta alcanzar el uso del lápiz.
- b. Que a través del uso del espacio gráfico como izquierda y derechos, abajo-arriba aprenda su desplazamiento en el espacio motor grueso y fino.
- c. Los primeros trabajos sean con el uso de trazos verticales como de arriba – abajo, de izquierda – derecha, oblicuos, hasta llegar a manejar la idea del trazo de las letras como a, m, etc.

La principal recomendación en estas actividades es el desarrollo de la actividad en forma libre, que no esté dirigida, que el niño precise su creatividad, sin condicionamientos. Antes de que el niño aprenda a escribir en forma alfabética, debe haber pasado por estos pasos porque la adquisición de lecto escritura es complejo, necesita trabajos previos con el uso de la grafomotricidad. En esas condiciones el niño va aprender a fantasear, va encontrar placer en lo que hace, va comunicar sus ideas que servirán de base para la iniciación de lecto escritura.

• **La grafomotricidad en los niños hasta seis años de edad**

El niño cuando pone interés en lo que hace, va entrar a este mundo de la escritura con facilidad, para ello necesita haber madurado en las actividades previas en el nivel de educación inicial siguiendo y comprendiendo los diversos factores como el desarrollo sensorial, la motricidad, el desarrollo del lenguaje, con cuidado de la parte afectiva e intelectual.

Cada etapa de la persona son básicos para afrontar la siguiente etapa, por lo que no debe descuidarse las previas que son válidos como conocimientos previos para la siguiente etapa.

Por ello, es necesario el desarrollo de las siguientes técnicas como la expresión plástica que consiste en la manipulación de las ceras, temperas, pinturas con sus dedos, modelado de las arcillas, uso del material impreso con diversos fines; pintado, trazado, seguimiento de las líneas.

Entre las técnicas plásticas se puede utilizar las actividades diversas como cortado de objetos en diversas cosas como papel, cartón, hilos, etc., también puede realizar corrugados y rasgado;

también puede realizar los estampados en papa; pintado y pegado de objetos en otro utilizando la manipulación completa.

• **Estrategias utilizadas en la grafomotricidad**

La grafomotricidad es la realización de movimientos con la mano con la finalidad de producir un gráfico o escritura; son los primeros pasos para la escritura donde se realizan diversos movimientos con la mano.

La grafomotricidad es la base para la realización de la psicomotricidad fina, entonces busca desarrollar destrezas con las manos y los dedos, de la misma manera busca la coordinación entre la vista y la mano. El niño conforme va desarrollando esta capacidad está acercando a la escritura formal, por lo que escribir será fácil, es decir diseñar las grafías de las palabras para escribir palabras, oraciones y textos.

Por lo que es necesario establecer las siguientes estrategias como se indica a continuación:

- a. El niño debe utilizar los sentidos con la finalidad de experimentar diversas sensaciones en su cuerpo, para ello debe tener a su alcance objetos variados.
- b. El niño debe orientarse en el espacio así como arriba y abajo; dentro y fuera; delante y detrás; utilizando diversas formas de ejecución, ya sea reptando, gateando, andando con cada objetos que lleva consigo.
- c. Los niños deben imitar diversos sonidos de diversas formas como de los pájaros; debe dramatizar utilizando diversas formas expresivas.
- d. Con la finalidad de desarrollar la motricidad fina, el niño debe moldear en barro, arcilla o plastilina; también debe enroscar objetos en el tornillo y el uso del destornillador.

- e. También el niño debe clasificar diversos objetos según sus características ya sea por sus semejanzas y diferencias, etc.
- f. Ordenar según las secuencias realizadas, pasando por laberintos en forma ordenada.
- g. Debe aprender a leer imágenes y fotografías diversas circunstancias como la alegría, tristeza, et

CONCLUSIONES

PRIMERO: Hay una relación directa entre el uso de las actividades lúdicas con el desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años en el nivel inicial que permiten motivar el trabajo pedagógico del docente.

SEGUNDO: Existe relación entre el uso de actividades lúdicas en las aulas a partir de diversos tipos de juego para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años en el nivel de educación inicial.

TERCERO: Hay una estrecha relación entre las actividades lúdicas en la labor docente de educación inicial para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del nivel inicial.

CUARTO: Existe una estrecha relación entre la grafomotricidad aplicado en los niños y niñas con la mejora de la redacción y uso de las grafías con diseño en la escritura.

REFERENCIAS CITADAS

- Carlos Alberto Jiménez Vélez (2005) La inteligencia lúdica. Cooperativa editorial Magisterio. Bogotá.
- Umaña (1995). Reestructuración pedagógica sobre el aprendizaje. San José, Costa Rica: Alma Mater.
- Medina M. (2007) La Escritura Creativa y Formal
- Calero 2005 Educar jugando. México: Alfaomega.
- Chaves Salas, Ana Lupita (1990). Algunas experiencias lúdicas creativas que se desarrollan en Costa Rica. San Pedro.
- Francisco Tonucci. (2006). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil).Montevideo: Nordan.
- García Velázquez, A.; Llul Peñalba, J. El juego infantil y su metodología. 2009. EDITEX. Madrid.
- MINEDU (2010) DCN: Diseño Curricular Nacional
- Gomez (2006): Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla.
- García, E. (2012). Qué es la grafomotricidad y para qué sirve.
- Piaget, Jean. (1986). La Formación del Símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Romero M. (2000). Evolución de la grafomotricidad. Innovación y experiencias educativas.
- Rius, M. (2003). Educación de la grafomotricidad: un proceso natural. Málaga: Aljibe.
- Ovidio Decroly (2005). 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.
- WilliVogt (2007) La escuela como proyecto Lúdico por Lúdica Educativa Especialización.

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PERMITEN EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

INDICEDOR DE ORIGINALIDAD



FUENTES PROMINENTES

1	repositorio.una.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.pucese.edu.ec Fuente de Internet	<1%
4	www.isppei.com Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
6	Submitted to Universidad Tecnológica de Honduras Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	<1%

8	www.primerainfancia.org.co Fuente de Internet	<1%
----------	--	---------------

[Destacar citas](#) [Acción:](#) [Destacar referencias](#) [+ 13 acciones](#)
[Destacar bibliografía](#) [Acción:](#)