

PREESCOLAR ACTIVA

La Lúdica Como Estrategia De Enseñanza Aprendizaje

**ISABEL CRISTINA OSPINA CORREA
JHEYSON FABIAN GRISALES JURADO**

**UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
TULUA
2012**

PREESCOLAR ACTIVA

La Lúdica Como Estrategia De Enseñanza Aprendizaje

**ISABEL CRISTINA OSPINA CORREA
JHEYSON FABIAN GRISALES JURADO**

**Trabajo como requisito para optar el título de Licenciado en Básica con
énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte**

Director

Mag. María Elisa Álvarez Ossa

**UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
TULUA
2012**

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

Isabel Cristina Ospina Correa

Este trabajo está dedicado a Dios por permitirme terminar este proceso con grandes satisfacciones, también a mi hijo Juan Diego por ser ese motivo constante que cada día me daba fuerzas de seguir adelante y no desfallecer, por su paciencia y comprensión cuando no podía dedicarle tiempo por estar estudiando. a mi madre por su acompañamiento y apoyo incondicional y a mi directora de trabajo María Elisa Álvarez por sus dedicación, empeño y constancia en la culminación de este proyecto.

Jheyson Fabián Grisales Jurado

A DIOS quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo. A mis padres María Onelly Jurado y Fabián Arturo Grisales quienes me enseñaron desde pequeño a luchar para alcanzar mis metas, a mi tía María Isleny Jurado por su apoyo incondicional y a la Docente María Elisa Álvarez por el tiempo brindado para poder darle cumplimiento al Proyecto.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS por permitirnos terminar nuestra carrera, la Unidad Central del Valle del Cauca por permitirnos una verdadera formación integral. Al personal administrativo por su orientación y apoyo.

A nuestra directora de trabajo de grado Magister María Elisa Álvarez quien nos orientó con sus mejores aportes académicos, su dedicación, amor y valentía.

A los docentes Marcos Millán y Albeiro Dávila por su orientación y consejos para la realización de este proyectos, y a todos los docentes de la facultad por sus enseñanzas y consagración a la labor docente que hoy nos permite alcanzar nuestro título.

Al decano Carlos Hernán Méndez y a la secretaria Ana María por su colaboración y orientación.

A nuestros compañeros, quienes estuvieron a nuestro lado brindándonos apoyo, amistad, alegría y experiencias inolvidables.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	4
1. MARCO DE REFERENCIA	9
1.1 MARCO DEMOGRÁFICO	9
2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	11
2.1 EL JUEGO Y LA LÚDICA	11
2.2 LA LÚDICA	11
2.3 EL JUEGO	12
2.4 LA PSICOMOTRICIDAD	16
2.5 DESARROLLO COGNITIVO EN PREESCOLAR	18
2.6 MOTRICIDAD EN EDADES INFANTILES	21
2.6.1 Motricidad fina y gruesa en preescolar	22
2.6.2 La motricidad fina en preescolar	24
2.6.3 La motricidad gruesa en preescolar	24
2.6.4 Habilidades motrices	25
2.7 PRINCIPIOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE MOTOR	26
2.8 SOCIALIZACIÓN	27
3. NORMATIVIDAD DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	29
4. METODOLOGÍA	31
4.1 HIPÓTESIS NULA	31
4.1.2 Hipótesis alternativa	31
4.2 TIPO DE ESTUDIO	31
4.3 VARIABLE	33
4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	34
4.5 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA MUESTRA	34
4.6 INSTRUMENTO	35
5. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN	36
6. CRONOGRAMA	37

6.1 PLAN DE INTERVENCIÓN	38
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 1	38
6.3 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 2	39
6.4 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 3	39
7. GRAFICAS Y DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN DEL TEST	41
7.1 ESCALA DE MOTRICIDAD	41
7.2 ESCALA NUMÉRICA	48
7.3 ESCALA PERCEPTIVO- MANIPULATIVO	54
7.4 ESCALA VERBAL	65
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	75
9. CONCLUSIONES	86
10. RECOMENDACIONES	88
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	92
CUADROS	118

LISTAS DE CUADROS

	Pág.
Cuadro No. 01 Análisis escala numérica, grupo experimental	78
Cuadro No. 02 Análisis escala de motricidad, grupo experimental	80
Cuadro No. 03 Análisis escala perceptivo- manipulativo, grupo experimental	82
Cuadro No. 04 Análisis escala verbal, grupo experimental	84
Cuadro No. 05 La lúdica	116
Cuadro No. 06 Fases del desarrollo motor	117
Cuadro No. 07 componentes de la lúdica	118
Cuadro No. 08 Plan de intervención	119
Cuadro No. 09 Descripción de la etapa 3. Parte I Ambientación e iniciación del trabajo Lúdico – Pedagógico	120
Cuadro No. 10 Descripción de la etapa 3. Parte II Fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa y las capacidades cognitivas	121
Cuadro No.11 Análisis de la escala numérica, grupo control	125
Cuadro No. 12 Análisis de la escala de motricidad, grupo control	125
Cuadro No. 13 Análisis de la escala manipulativo perceptivo Grupo control	126
Cuadro No. 14 Análisis de la escala verbal, grupo control	126

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A Test Mc Carthy	92
Anexo B Registro de observación No. 01	105
Anexo C Registro de observación No. 02	107
Anexo D Registro de observación No. 03	109
Anexo E Registro de observación No. 04	111
Anexo F Registro fotográfico	113

LISTA DE FIGURAS PRUEBA PRE

Figura No. 01 Escala verbal grupo experimental	Pág. 142
Figura No. 02 Escala verbal, grupo control	143
Figura No.03 Escala manipulativo perceptivo grupo experimental	144
Figura No. 04 Escala manipulativo - perceptivo grupo control	145
Figura No. 05 Escala numérica, grupo experimental	146
Figura No. 06 Escala numérica, grupo control	147
Figura No. 07 Escala de motricidad, grupo experimental	148
Figura No. 08 Escala de motricidad, grupo control	149

LISTA DE FIGURAS PRUEBA POST

	Pág.
Figura No. 09 Coordinación de piernas, grupo experimental	40
Figura No.10 Botar la pelota, grupo experimental	41
Figura No.11 Tiro al blanco, grupo experimental	42
Figura No.12 Atrapar la pelota, grupo experimental	43
Figura No.13 Acción imitativa, grupo experimental	44
Figura No.14 Coordinación de piernas, grupo control	45
Figura No.15 Botar la pelota, grupo control	46
Figura No.16 Tiro al blanco, grupo control	47
Figura No.17 Atrapar la pelota, grupo control	48
Figura No.18 Acción imitativa, grupo control	49
Figura No.19 Orden derecho, grupo experimental	50
Figura No.20 Orden inverso, grupo experimental	51
Figura No.21 Recuento y distribución, grupo experimental	52
Figura No.22 Cálculo, grupo experimental	53
Figura No.23 Orden derecho, grupo control	54
Figura No.24 Orden inverso, grupo control	55
Figura No.25 Recuento y distribución, grupo control	56
Figura No.26 Cálculo, grupo control	57
Figura No.27 Construcción de cubos, grupo experimental	58
Figura No.28 Rompecabezas, grupo experimental	59
Figura No.29 Secuencia de golpeo, grupo experimental	60
Figura No. 30 Orientación derecha- izquierda, grupo experimental	61
Figura No. 31 Copia de un dibujo, grupo experimental	62
Figura No 32 Dibujo de un niño, grupo experimental	63
Figura No 33 Formación de conceptos, grupo experimental	64
Figura No.34 Construcción de cubos, grupo control	65
Figura No.35 Rompecabezas, grupo control	66

Figura No.36 Secuencia de golpeo, grupo control	67
Figura No. 37 Orientación derecha- izquierda, grupo control	68
Figura No. 38 Copia de un dibujo, grupo control	69
Figura No 39 Dibujo de un niño, grupo control	70
Figura No 40 Formación de conceptos, grupo control	71
Figura No.41 Memoria Pictórica, grupo experimental	72
Figura No.42 Identificación de objetos corrientes, grupo experimental	73
Figura No.43 Definición de palabras, grupo experimental	74
Figura No.44 Repetición de palabras, grupo experimental	75
Figura No. 45 repetición de frases, grupo experimental	76
Figura No.46 contenido de un cuento leído, grupo experimental	77
Figura No.47 fluencia Verbal, grupo experimental	78
Figura No.48 Opuestos, grupo experimental	79
Figura No.49 Memoria Pictórica, grupo control	80
Figura No.50 Identificación de objetos corrientes, grupo control	81
Figura No.51 Definición de palabras, grupo control	82
Figura No.52 Repetición de palabras, grupo control	83
Figura No.53 Repetición de frases, grupo control	84
Figura No.54 contenido de un cuento leído, grupo control	85
Figura No.55 fluencia Verbal, grupo control	86
Figura No.56 Opuestos, grupo control	87
Figura No. 57 Test pre de la escala numérica, grupo experimental	88
Figura No. 58 Test post de la escala numérica, grupo experimental	89
Figura No.59 Test pre de la escala de motricidad, grupo experimental	90
Figura No.60 Test post de la escala de motricidad, grupo experimental	91
Figura No.61 Test pre de la escala perceptivo- manipulativo, grupo Experimental	92
Figura No. 62 Test post de la escala perceptivo- manipulativo, grupo Experimental	93
Figura No.63 Test pre de la escala verbal, grupo experimental	94

RESUMEN

En este proyecto se enfatizó la reflexión e implementación de la lúdica como medio para mejorar el desarrollo de la capacidad cognitiva, como también la motricidad fina y gruesa de los niños del grado jardín de cuatro años de edad del Colegio Comfandi Tuluá. Por medio de una propuesta basada en actividades dinámicas que llamaran significativamente la atención del niño, se establece el alcance que puede tener el cambiar a un esquema de trabajo más dinámico que confronte la monotonía en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es de resaltar el corto tiempo en que se ejecuta este proyecto y los avances significativos que arroja al aplicar un test inicial para medir el nivel en que se encuentran y al finalizar la aplicación del mismo test para determinar los logros obtenidos. Este tipo de actividades propuestas dan oportunidad al niño de ser participe en la construcción de su propio conocimiento y le brinda espacios para socializar y expresar sus inquietudes, dudas, temores y alegrías que en algunas ocasiones no es fácil que un niño exteriorice.

Este estudio descriptivo experimental contó con un grupo control a quienes no se les aplicó ningún programa, solo se valoró con el test de Mc Carthy al inicio y final de la intervención y un grupo experimental quienes contaron con un plan de trabajo diseñado para mejorar la capacidad cognitiva, la motricidad fina y gruesa, al igual que el grupo control se les aplicó el test al inicio y final de la intervención.

ABSTRACT

This project will emphasize reflection and implementation of leisure as a means to enhance the development of cognitive ability, as well as fine and gross motor skills of children in the garden level of four years of school Comfandi Tulua. Through a proposal based on dynamic activities to call attention to the child significantly, establishing the outreach can make the change to a more dynamic scheme of work that challenges the monotony in the process of teaching and learning.

Paying close attention to the short time that you run this project and the significant advances in the application throws an initial test to measure the level where they are and to terminate the application of the same test to determine their achievements. Such activities provide opportunities to the child proposed to be involved in constructing their own knowledge and provides spaces to socialize and express their concerns, doubts, fears and joys that sometimes is not easy for a child to externalize.

This experimental descriptive study counted with a control group who were not applied any program, only to appreciate McCarthy's test at the beginning and end of surgery and an experimental group who counted on a work plan designed to improve capacity cognition, fine and gross motor skills, as well as the control group whom were administered the test at the beginning and end of the intervention.

INTRODUCCIÓN

La educación preescolar está orientada en la actualidad para preparar al niño en la iniciación de la básica primaria, en efecto, es reconocido que en diferentes países de América Latina se han realizado intentos y esfuerzos para nivelar los estándares educativos logrados en Europa y así prevenir los fracasos que actualmente este tipo de desempeño reporta. El resultado de estos malos enfoques implica la iniciación temprana en procesos de lectura y escritura, formulados en el aprestamiento anticipado para la etapa, lo que conlleva a la deserción y la frustración del niño, padres y docentes. Ello es debido a que se deja de lado la verdadera razón y objetivos de esta etapa que son el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la socialización, la adquisición de normas y nuevos hábitos, en cambio se está sometiendo a los niños a jornadas pasivas y de poca actividad lúdica, impidiendo que el niño aprenda de una manera divertida, brindándoles pocas oportunidades de ser partícipes en la construcción de su propio conocimiento, y se ha olvidado que el juego es el mejor medio para potencializar el aprendizaje significativamente.

El juego como actividad lúdica debe ser aplicado de manera natural en el ser humano desde su nacimiento hasta la edad adulta; lo que le faculta la adquisición de normas y habilidades, esto permite al niño utilizar su imaginación para crear nuevos juegos y estrategias que le ayuden a sortear la situación que se le presente, como también despertar su curiosidad generando interrogantes a los que dará respuestas, las cuales encontrará por sí mismo o con la ayuda de un adulto, por lo tanto las actividades lúdicas deberán ser estrategias propicias con un objetivo claro que le permita al niño adquirir las bases necesarias para su formación integral, asumiendo el juego con una visión clara de lo que se pretende.

Para esta investigación en el contexto teórico conceptual se tuvieron en cuenta los instrumentos de la entrevista y registros de observación que dan una idea más cercana a la realidad percibida desde el inicio. Por tal motivo se formuló la pregunta ¿Qué efecto tiene la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la motricidad fina y gruesa, y las capacidades cognitivas en niños del grado jardín del Colegio Comfandi Tuluá?

Siendo que la educación preescolar está enfocada a permitir ese primer contacto de los niños y la niñas con las instituciones educativas, donde se encargan de dar una serie de herramientas para su formación integral que empieza antes de nacer y va a lo largo de la vida, este proceso no termina con la culminación del preescolar, solo se convierte en tareas cada vez más complejas. Las competencias adquiridas en esta etapa les permiten tener una concepción más clara de su entorno físico y social, el descubrimiento de nuevos conocimientos los hace seres más sociables que interactúan de manera más fluida con los demás, con capacidad para expresar y comprender sentimientos, emociones, deseos y opiniones, por lo tanto la lúdica juega un papel muy importante en esta etapa así como lo expresa Ernesto Yturalde Tagle¹, sobre la dimensión que esta alcanza en el desarrollo del individuo, cuyo fundamento es el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad la necesidad de sentir, comunicarse y expresarse, guiándolos a emociones de esparcimiento, alegría y diversión. Cabe resaltar que no toda la lúdica es juego y que esta lleva objetivos claros y precisos.

La educación que se orienta en preescolar debe ser inclusiva sin discriminación de grupo étnico, sexo, credo, nivel socio-económico o cultural y satisfacer necesidades básicas de cuidado, afecto y alimentación, en este proceso los educadores juegan un papel muy importante como orientadores y acompañantes; se debe crear nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje para desarrollar las competencias requeridas en estos grados y así lograr un aprendizaje significativo

¹ YTURREALDE TAGLE, Ernesto. Talleres experienciales.com, consultado el 15 de septiembre 2011. Disponible en: <http://www.outdoortraining.co>

Desde la lúdica y la observación para darse cuenta de las diferentes temáticas que puede presentar cada niño, propiciando espacios donde opinen, expresen sus gustos, sentimientos, temores y creen controversia, permitiéndoles resolver conflictos desde diferentes miradas y así trabajar de manera más acertada en los avances de cada uno.

En la actualidad el preescolar se ha transformado en un grado primero simplificado, en instituciones educativas especialmente en algunas instituciones privadas, ya que se están preparando a los niños para leer, escribir, sumar, restar y resolver problemas matemáticos sencillos que para los niños resultan complejos, todo esto está limitando a estos niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades motrices que son más importantes que someterlos a estar sentados por largas jornadas aprendiendo algo que puede suceder más adelante; perdiendo la posibilidad de aprender de manera lúdica, se les está limitando la creatividad y el interés por descubrir su mundo, ya que gran parte del tiempo son clases magistrales y la educación física, la danza y el aprendizaje activo tiene poca participación dentro de las jornadas.

Es preciso resaltar que las habilidades que no se desarrollan en la etapa adecuada será más difícil desarrollarlas en edades posteriores, de acuerdo con la teoría de las fases sensibles de los componentes del rendimiento. El concepto de fases sensibles se refiere en algunos casos a una etapa limitada dentro de una edad, se definen como: La teoría de las "Fases sensibles de los componentes del rendimiento infantil" fue propuesta por R. Winter en 1980 y D. Martin en 1981 y 1982. Se definen como:

Períodos donde hay una intratabilidad muy favorable para una capacidad motora. (R. Winter)

Fases donde hay una sensibilidad particular hacia determinado estímulo externo, de acuerdo con los períodos de ontogénesis individual. (D. Martin)

Períodos de la vida en los cuales se adquieren muy rápidamente modelos específicos de comportamiento, vinculados con el ambiente, y en los cuales se evidencia una elevada sensibilidad del organismo hacia determinadas experiencias. (J. Baur)

Períodos del desarrollo durante los cuales los seres humanos reaccionan de modo más intenso que en otros períodos ante determinados estímulos externos, dando lugar a los correspondientes efectos. (R. Winter)²

A las instituciones se les ha olvidado que la dificultad de aprender a leer y escribir también es un problema motriz y mediante la educación física y la lúdica se puede mejorar la grafía, el agarre, la memoria y muchas otras necesidades que tienen estos infantes, se puede ver claramente en primaria los vacíos que traen los estudiantes desde el preescolar, de igual manera los padres de familia tiene parte en este proceso ya que es muy frecuente escuchar esa competencia por cual es el niño que más sabe: “mi hijo ya sabe las vocales y el otro le contesta el mío ya sabe leer con solo 5 años” expresiones frecuentes entre padre que tienen hijos en edad preescolar de diferentes instituciones y no se dan cuenta que no tienen maquinas procesadoras de información sino niños que quieren jugar, que esa tierna infancia la están malgastando en cosas que pueden esperar y ahí están las instituciones educativas que compiten por ser mejores sin percatarse del daño que están causando, sin darse cuenta que la mejor institución no es la que brinda más cantidad sino mejor calidad, viéndose reflejada en los logros no solo cognitivos sino también sociales, personales, en el desarrollo de sus habilidades motrices básicas, la motricidad gruesa y fina y una serie de adquisiciones que no son percibidas a simple vista, pero que son fundamentales para su desarrollo físico, psicológico y cognitivo.

Se ha perdido la enseñanza lúdica, la exploración de nuevos conocimientos y lo que es peor aún, ya no se cuentan con espacios adecuados, además la

² GARCÍA AVENDAÑO, Pedro. Teoría de las fases sensibles. Revista electrónica. Publicada el 26 de junio del 2009. Consultado el 20 de septiembre del 2011. Disponible en es.scribd.com/doc/64172385/Documento-de-Fases-Sensibles

modernización está privando a los niños de la libertad por el juego en canchas y espacios al aire libre limitándose a jugar solo en video juegos o estar sentados frente al televisor haciendo honor al sedentarismo, por esta razón es importante que las instituciones educativas tomen conciencia de la importancia y el beneficio que pueden brindar a sus estudiantes en estas prácticas deportivas y recreativas previniendo enfermedades futuras y ayudándolos a desarrollar sus habilidades motrices básicas, que luego serán más difíciles de desarrollar y solo con un entrenamiento riguroso se podrá lograr una parte. Debido a que cada edad tiene unas características diferentes, por tal razón se hace necesario insistir en las leyes establecidas por el ministerio de educación donde expresa claramente los objetivos del preescolar y el código de infancia y adolescencia los cuales están siendo ignorados.

El objetivo planteado fue determinar el efecto de la lúdica como estrategia de enseñanza- aprendizaje en la motricidad fina y gruesa, y en las capacidades cognitivas en los niños de jardín del Colegio Comfandi Tuluá, y estableciendo como objetivos específicos:

- Identificar estrategias lúdicas en la motricidad fina y gruesa, y en las capacidades cognitivas habilidades motrices básicas que permitan mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Identificar si hay diferencia entre los grupos control y experimental en el desarrollo de la motricidad y en las capacidades cognitivas de niños y niñas mediante la aplicación de un test.
- Determinar los aportes de un plan de trabajo lúdico- pedagógico para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa y de las capacidades cognitivas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en preescolar.

1. MARCO DE REFERENCIA

1.1 MARCO DEMOGRÁFICO

Este proyecto es realizado en el colegio Comfandi Tuluá. Antes “colegio comfamiliar Tuluá”, en el proyecto educativo institucional PEI, aparece el marco histórico y contextual de esta institución educativa:

En 1973 se empezó este proyecto educativo en una vieja casona de la carrera 26 en la que muchos niños y niñas jugaron con duendes y hadas que surgían de las leyendas y corrían alegres sobre los pisos del cemento, se trepaban por las paredes de bahareque pintadas con cal blanca y entraban a las cabecitas expandiendo imaginación e inteligencia. Esta es una historia que vale la pena recordar porque alimenta el alma juvenil para impulsar el proyecto de vida, como la brisa sopla las velas que dan movimiento a algunas naves en el mar...

Luego viene el traslado al centro de educación Alfonso Potes Roldan el 5 de mayo de 1995, castillo en el que los corazones tiernos de las princesas latían enloquecidos ante el encuentro del sapito encantado que chapaleaba confundido y sin esperanza en algún pantano dejado por las lluvias incesantes. Castillos por cuyas torres entran cascadas de luces multicolores que inundaron aquellos cerebros de los pequeños y pequeñas que empezaban a preguntarse por respuestas que explicaran las cosas que ocurrían a su alrededor...

La última etapa de este periodo espacial se alcanza con la llegada en noviembre de 2004 a la unidad de servicios el lago... indiscutiblemente este ha sido un paso definitivo por los recursos físicos y tecnológicos a los que se ha podido acceder, lo que necesariamente tiene que incidir en los proyectos de vida de los estudiantes del colegio Comfandi Tuluá.

El 7 de julio del año 2009, mediante resolución 0315 emanada por el misterio de protección social y superintendencia del subsidio familiar, autoriza la fusión por absorción de la CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE TULUA-COMFAMILIAR TULUA con la CAJA DE COMPEACION FAMILIAR DEL VALLE DEL CAUCA- COMFAMILIAR - COMFANDI. Por tal motivo, la Secretaria de

Educación Municipal de Tuluá, mediante resolución N° 310-056.010 de enero 22 de 2010 autoriza el cambio de razón social del establecimiento educativo “COLEGIO COMFAMILIAR TULUA” por “COLEGIO COMFANDI TULUA”³

Por otro lado, el colegio Comfandi, perteneciente a la caja de compensación familiar: COMFANDI, ubicado en el municipio de Tuluá, en el departamento del Valle del Cauca, posee dos sedes: la sede Alfonso Potes Roldan y la sede Unidad de servicios el lago; este proyecto se realiza en la sede de preescolar y primaria ubicada en la calle 27 con carrera 38, en el barrio Victoria de la ciudad de Tuluá.

La institución educativa cuenta con aproximadamente 932 estudiantes, de los cuales 57 niños conforman el grado jardín y con cuerpo docente de 30 profesores, licenciados en las diferentes áreas de educación.

En su misión, el colegio Comfandi Tuluá brinda a niños y jóvenes en edad escolar, espacios para una educación integral, formando seres con creatividad y liderazgo a través del arte y la investigación, mediante los cuales se potencializan los conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos, siempre fundamentados en la inteligencia para construir y reconstruir una cultura más humana.

Por pertenecer a una caja de compensación el colegio está regido por una misión y visión generalizada para todas las dependencias, las cuales son:

Misión: Mejorar la calidad de la vida de la comunidad mediante la prestación de servicios sociales integrales propios o en alianza con diferentes actores y sectores, garantizando nuestra sostenibilidad económica, social y ambiental.

Visión: Seremos el mejor aliado al trabajador, la familia, empresario y la comunidad, con el propósito de mejorar la calidad de vida, desarrollar la responsabilidad social empresarial e incidir en políticas públicas, con recursos propios y de cooperación nacional e internacional, por una sociedad más incluyente, equitativa y solidaria.

³ Manual de convivencia 2012. Colegio Comfandi Tuluá

2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

2.1 EL JUEGO Y LA LÚDICA

Se ha relacionado el juego y la lúdica con diversión y recreación. Juego viene de la raíz latina iocar, iocus: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, y el latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdrico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego; la lúdica ha sido vista como una actividad natural del ser humano que le permite integrarse con los demás, aportando beneficios sociales y psicológicos en pro de un desarrollo integral del ser, brindándole la capacidad de expresar lo que siente, piensa y así actuar de manera coherente a sus experiencias.

2.2 LA LÚDICA

A través de la lúdica se pueden obtener grandes logros desde lo físico, cognitivo, social y personal como lo es el desarrollo de la parte motriz, los procesos cognitivos desarrollados a partir de propuestas por el docente con fines específicos como la inclusión en un grupo donde aprenden a compartir, a respetar y participar siguiendo normas o reglas, promoviendo la interacción dentro del grupo, a diferencia del juego aquí va dirigido por un adulto limitando al niño a seguir ordenes que si bien busca esparcimiento y recreación no es del todo libre. Está compuesta por varios elementos que conforman un todo; es transversal en todas las actividades del ser humano. Véase cuadro No. 05

Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una

amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.⁴

Al respeto, Jiménez considera:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana⁵

2.3 EL JUEGO

El juego es una actividad que no solo es inherente al ser humano, podemos ver como los cachorros de las diferentes especies animales juegan al igual que los niños, convirtiendo todo en juego, para Kristina Sachs, Barbara Brückl, María Morschitzky⁶, en su escrito sobre actividades lúdicas y juego, hace la aclaración que juego es alcanzar un final satisfactorio, es decir ser el ganador/la ganadora del juego. Se juega para ganar. Es necesario que los niños quieran participar de manera libre y espontánea, sin que un adulto intervenga, donde no se limite su capacidad de crear e inventar, dando paso al movimiento libre y a actividades cognoscitivas y crear estrategias competitivas que haga más atractivo el juego

En la etapa de preescolar los niños tienen contacto con la realidad a partir del juego, siendo el movimiento el principal protagonista en la adquisición de normas, habilidades y conocimiento acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones

⁴ YTURRALDE TAGLE, Ernesto. Talleres experienciales.com, consultado el 15 de septiembre 2011. tomado de: <http://www.outdoortraining.co>

⁵ Jiménez, Carlos Alberto. pedagogía de la creatividad y de la lúdica, editorial magisterio colección mesa redonda 1998

⁶ SACHS, Kristin; BRUCKL, Barbara; MORCHITZKY, Maria. Actividades lúdicas y juegos. 2007. Consultado el 17 de marzo del 2012 Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.

Corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil, así mismo, las relaciones afectivas establecidas en momentos de actividad, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para su formación personal. Teniendo en cuenta esto, el juego con ayuda de actividad física brinda a niños y niñas un crecimiento sano en mente, cuerpo y espíritu, posibilita la inteligencia, la creatividad y sociabilidad, proporcionándoles diversión mientras aprenden a incluirse en una sociedad llena de normas y exigencias. Torres Campos en su tesis de Doctorado expone “el juego es un medio de socialización, expresión y comunicación donde el niño supera su egocentrismo, establece relaciones con iguales y aprender a aceptar puntos de vista diferentes, desarrolla funciones psíquicas y físicas, afianza la autoconfianza y adquiere normas”⁷.

Aunque mucho se ha hablado de la importancia del juego en la infancia y en la escuela, aun se tiene la concepción que es pérdida de tiempo sin objetivos claro, sin advertir del juego simbólico y de roles que estos desarrollan, permitiéndoles la adquisición de normas y la construcción de su propio mundo, estos niños están en continuo movimiento característica específica de esta edad, aunque la tecnología está atrapándolos en el sedentarismo, moda en este siglo, debido a los video juegos y computadores; además de esto, los malos hábitos alimenticios están incrementando la obesidad infantil y es en esta edad donde se debe aprovechar el gusto por el movimiento, siendo al docente de preescolar a quien le corresponde la tarea de adaptar de manera lúdica y sin traumatismo para algunos los buenos hábitos de vida. Para ello es necesario que los educadores de este nivel se cuestionen de forma responsable, las intenciones y las formas de intervención didáctica en el ámbito escolar, es fundamental conocer a fondo los conceptos y supuestos en torno al desarrollo motor, los contenidos motrices, la

⁷ TORRES CAMPO. Juan Alberto. El juego y el juguete. En programa de doctorado. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. 2008. Consultado el 6 de abril del 2012. Disponible en <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1759/1/17323691.pdf>

expresión corporal, el juego y el planteamiento metodológico en la etapa de educación infantil.

El juego es basado en el principio del placer; el juego permite la satisfacción de necesidades del mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible. Se logra la transformación de lo pasivo en activo, los miedos y angustias internas se desplazan al exterior para dominarlas con acciones. El juego es ante todo ejercicio muscular y sensorial, pero mediante su práctica, se induce en el desarrollo de virtudes como la colaboración, constancia, lealtad y respeto hacia los demás ⁸

Gloria E. Briceño⁹, considera que una de las mejores maneras de indagar la forma en que los niños están asimilando e interiorizando los cambios de su entorno cultural es a través de su propio juego, si bien es cierto que el juego responde por principio a una necesidad afectiva del individuo sobre todo en la etapa infantil, de ahí que el juego y la cultura sean inseparables, pues es al interior del grupo cultural y de sus actividades sociales donde el juego adquiere sentido y alcanza su finalidad

El niño expresa mediante el juego, sus necesidades fundamentales, sus miedos, temores, emociones, desacuerdos, curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado dentro de un grupo y como dice Elia Ana Bianchi Zizzias: “El clima lúdico es un ámbito de alegría y encuentro en el que podemos convivir, participar y expresarnos libremente. Nos permite jugar creativamente, comunicarnos con facilidad, crear vínculos de amistad entre personas que

⁸ OSORIO PULGARIN, Ramón E; LEÓN SEPULVEDA, Guillermo; MILLAN LIBREROS, Marcos. Cómo organizar Vacaciones Recreativas. Armenia: Kinesis, 2008. P 39

⁹ BRICEÑO ALCARAZ, Gloria. El juego en los niños de transición. Estudios sobre las culturas contemporáneas. Volumen VII, No. 014. México: Universidad de Colima, 2011. p. 72

comparten vivencias, intereses y necesidades”¹⁰. Se debe tener en cuenta que el juego no solo aporta diversión como muchos lo creen, sino que permite al niño desarrollar las habilidades motrices mejorando la motricidad gruesa y fina, la adquisición de normas y nuevos conocimientos a través del juego y la recreación bien dirigida, siendo orientador en el proceso pedagógico y ayudando a estimular el desarrollo de su potencial físico y cognitivo a través de la educación del movimiento para alcanzar sus objetivos como medio educativo y formativo del niño como ser social, es fundamental desarrollar en el niño estos aspectos por estar involucrados no solo su parte motora sino su parte afectiva, social y cognitiva permitiéndole generar una sensación de confianza, autoestima y aceptación en un grupo social donde este se desenvuelva.

Aprender jugando es más agradable y gratificante para el niño, que el aprendizaje forzoso y tradicional, permitiendo el descubrimiento de valores, el desarrollo de potencialidades y la búsqueda del equilibrio en cada individuo, generando personas creativas y autónomas ¹¹

Para Huizinga¹² el juego es una acción de libertad que absorbe al jugador sin interés alguno, posee tiempo, espacio y reglas; es una cultura que no está ligada a ninguna etapa, cualquier ser humano puede imaginarse el juego como una realidad y una estructura social; todo juego tiene un significado, siendo irracional ya que el hombre al igual que el animal está destinado a jugar, dándole paso a una descarga de exceso de energía vital.

Para el ser humano el juego es un impulso de imitación como también es la necesidad de esparcimiento, relajación con el firme propósito de prepararse para actividades que le son exigidas más adelante o para la adquisición de dominio de sí mismo, dando la oportunidad de desarrollar el lenguaje pasando de lo pensado

¹⁰ BIANCHI ZIZZIAS, Elia Ana, Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis, Una contribución a la causa de los niños. El Instituto de Formación Docente y Acción Educativa. Mendoza, Argentina. Consultado en septiembre 30 del 2012. disponible en www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica

¹¹ ARENAS ACEVEDO, Jairo. Educación Física Infancia y Niñez. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio 2003, p. 20

¹² DAMIANO, Patricia. Antropología, Huizinga Johan. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. 2009. Consultado el 29 de mayo del 2012. Disponible en bibliotecaignoraria.blogspot.com/.../hohan-huizinga-homo-ludens-cap-

a lo material, estando fuera del alcance de la verdad y la falsedad, la bondad y maldad, estando estrechamente unido a la estética, al ritmo y la armonía, sirviendo para desarrollar las capacidades corporales y selectivas.

2.4 LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad se ocupa de abordar a la persona desde la mediación corporal y el movimiento. Su intervención va dirigida tanto a sujetos sanos como a quienes padecen cualquier tipo de trastornos y así sus áreas de intervención serán tanto a nivel educativo como reeducativo o terapéutico.

La psicomotricidad es la encargada de estudiar la influencia del movimiento en la organización psicológica general, ya que asegura el paso del cuerpo anatómico-fisiológico al cuerpo cognitivo y afectivo. La experiencia corporal, desde las primeras edades evolutivas, se abastece de contenidos emocionales y afectivos, lo cual permite que emerjan con mayor facilidad las diversas funciones cognitivas y motrices claves para el desarrollo de cada estadio evolutivo. Es decir; las experiencias que el niño va teniendo con su cuerpo en relación a su medio permiten, elaborar esquemas y éstos a su vez le permiten diferenciar y continuar sus experiencias hasta llegar a la elaboración definitiva de su YO corporal. Por tanto, se hace imprescindible en las primeras etapas evolutivas, la experiencia de emplear la totalidad del cuerpo en el juego simbólico; el comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto, la postura, etc., como los medios expresivos básicos por excelencia y por encima de la palabra.¹³

Según Berruezo,¹⁴ “dentro de la psicomotricidad se puede encontrar, el esquema Corporal, la Lateralidad, el equilibrio, el espacio, el tiempo-ritmo, la motricidad gruesa y fina. En este orden de ideas se debe proponer la lúdica como un proceso complejo que permite desarrollar en los niños el dominio del mundo

¹³ CONSEJO TREJO, Caridad. la psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar

¹⁴ BERRUEZO, Pedro Pablo. El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad, *Psicomotricidad Revista de Estudios y Experiencias*, nº 49, pp. 15-26 (ISSN: 0213-0092). 1995. Consultado el 30 de septiembre del 2011. Disponible en [/www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm)

que les rodea, acatar normas, aprender a ser independientes y expresar su propio pensamiento, no propiciar la lúdica en el niño se estaría coartando su autoestima, expresión y desarrollo, limitándole la posibilidad de ser un ser sociable.

La psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización¹⁵

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación entre el educando y su entorno, permitiendo el desarrollo de actividades, perspectivas motrices de conocimiento del esquema corporal, lateralidad, espacio-tiempo, tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

Las estrategias del profesor deben ser muy adecuadas y creativas para que el niño pueda desarrollar su imaginación y su creatividad a través de actividades variadas, en donde conozca su cuerpo, su potencia de movimientos y puedan tener contacto con los objetos y así poder observar, descubrir y conocer; clasificar, ordenar: formas, tamaños, colores, texturas, pesos, olores, sonidos, entre otros, todo esto se logra con actividades que ejerciten los movimientos gruesos y finos que más adelante les servirán al niño para el aprendizaje de la lectura, escritura, matemática, y a su incorporación plena a la educación básica.

¹⁵ Ibid.,

2.5 DESARROLLO COGNITIVO EN PREESCOLAR

El desarrollo cognitivo hace referencia a la parte memorística, mental, a la capacidad del individuo de inferir y razonar de manera libre y espontánea, va unido al grado de madurez que va alcanzando el cerebro, por estar organizado en circuitos que cumplen funciones cognitivas como la atención y la memoria, para cada edad hay un grado de dificultad diferente de acuerdo al desarrollo en que se encuentre, para lo cual es importante tener de base los conocimientos previos para construir nuevos saberes, basados en la atención, percepción, memoria, siendo estos importantes en la adquisición e interiorización de nuevos conocimientos.

Según La teoría de Piaget quien realizó investigaciones y brindó aportes en el desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia muestra claramente como separa por estadios cada etapa evolutiva del ser humano iniciándose el desarrollo cognitivo, conductual y la particularidad de pensamiento de cada individuo. En su teoría cognitiva expresa en el período pre operacional que se desarrolla a partir de los 2 a los 7 años.

Las capacidades cognitivas de los infantes, describen que existen cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño estadio sensorio motor (1 a 2 años y medio), estadio pre operacional(2 a 7 años), estadio de operaciones concretas (7 a 12 años), estadio de las operaciones formales(12 años en adelante), están relacionados con las actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar y otras y que son referenciados en el estudio realizado por Reyna y otros¹⁶, de los cuáles se Retoman sólo una de estos estadios, por corresponder al rango de edad objeto de esta investigación:

¹⁶ REYNA, Laura et ál. Capacidades cognitivas en años preescolares. 2008. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en: es.scribd.com/doc/6504736/Desarrollo-Cognitivo-Piaget

Estadio pre operacional con ciertas características como lo son: principio de irreversibilidad, concentración, pensamiento intuitivo, egocentrismo, características que dificultan las operaciones lógicas. Esta etapa comienza de los 2 a los 7 años, adquiere habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en su razonamiento ignora el rigor de las operaciones lógicas.

Según la teoría cognitiva de Piaget¹⁷ la clasifica en estadios de desarrollo cognitivo de la infancia hasta la adolescencia los cuales son desarrollados a través de reflejos innatos; los niños de 4 a 5 años se encuentran clasificados en la etapa pre operacional, que hace referencia a la etapa de pensamiento y lenguaje, desarrollando los juegos simbólicos e imágenes, y ubicado en el estadio pre conceptual e intuitivo.

En el desarrollo cognitivo se da un proceso de adaptación y acomodación que para Piaget incluye la experiencia, transformación social y equilibrio cognitivo, dando paso a la adquisición de nuevos conocimientos para responder a situaciones específicas y operaciones mentales, considerando que la motivación se deriva del equilibrio del estudiante a partir de nuevos esquemas y estructuras

El estadio pre operacional se extiende desde los 2 a los 7 años. En este momento cuando se forman los conceptos estables, aparece el pensamiento racional, comienza a aparecer fuertemente el egocentrismo y después disminuye y se construyen las creencias mágicas. El nombre pre operacional hace hincapié sobre el hecho de que el niño en este estadio todavía no piensa de forma operacional,

¹⁷ GARCIA GONZÁLEZ, Enrique. Piaget: la formación de la inteligencia. Segunda edición, México: 2001. Consultado el 15 de abril del 2012. Disponible en : www.cnep.org.mx

que es un conjunto de acciones que permiten que el niño realice antes mentalmente lo que hace físicamente. Ejemplo las sumas y restas mentales.¹⁸

En concordancia con María Montessori¹⁹ la escuela activa proporciona al ser humano mejor desarrollo en su proceso de crecimiento aportando no solo al nivel cognitivo sino también en la parte moral, social, física y espiritual. Permitirle al niño aprender a partir de su experiencia es permitirle formar un carácter crítico y científico donde se le despierte la curiosidad, en esta concepción la maestra presenta tranquilidad y paciencia, la intervención de la docente es de manera discreta sin coartar o limitar al niño, ya que posee un vocabulario y una argumentación analítica que es ignorada muchas veces. Para Montessori las actividades no deben poner a los niños en competencia, se debe reforzar la imagen y la confianza para enfrentar los retos y cambios positivamente y de esta manera brindarles la importancia que ellos demandan, dándoles la oportunidad de escoger libremente el trabajo que más llame su atención, de esta manera demuestran su sentido de libertad y espontaneidad.

El método Montessori está basado en el amor natural que el niño tiene por aprender e incluirá una eterna motivación por aprender continuamente. Esto ayudará al niño en su crecimiento natural y evitará forzarle a hacer algo para lo cual no está listo. El propósito fundamental de un programa Montessori es el de ayudar al niño a alcanzar el máximo potencial en todas las áreas de su vida a través de actividades desarrolladas con el fin de promover el desarrollo de la socialización, madurez emocional, coordinación motora y preparación cognoscitiva. Para que el proceso de aprendizaje auto dirigido por el niño se dé,

¹⁸ SANTROCK, Jhon W. psicología del desarrollo. El ciclo vital. Decima edición. Universidad de Texas en Dallas. Mc Graw hill. 2006. P. 244

¹⁹ THEAY, Lili. María Montessori. Revista digital.2008. Consultado el 23 de abril del 2012. Disponible en: <http://grandespedagogosdelmundo.blogspot.com/2008/07/maria-montessori.html>

todo el ambiente para el aprendizaje (aula, materiales, clima social, maestro, técnicas y recursos) debe ser de ayuda para el educando.²⁰

2.6 MOTRICIDAD EN EDADES INFANTILES

la capacidad de rendimiento motor de una persona queda determinada por el nivel de las cualidades motrices implicadas a través de la maduración y el aprendizaje se desarrollan diferentes sistemas de una persona, todo ello unido a un mecanismo funcional expresado por la coordinación global del cuerpo.

Según las exigencias motrices en las diferentes edades, los esquemas motores quedaran almacenados en la memoria estática infantil de una forma muy compleja y diferenciada o en caso contrario muy rudimentaria y superficial. Mientras se desarrollan las capacidades motrices con diferente rapidez de desarrollo e independientemente entre sí, se van relevando periodos de relativa baja influencia con etapas de desarrollo rápido. Dentro de este proceso de aprendizaje, el rendimiento motor se ve influenciado por diferentes cualidades las cuales son: coordinación, flexibilidad, resistencia.

El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son: Ser comunes a todos los individuos, haber

²⁰ Ibid.,.

permitido la supervivencia. Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Véase cuadro No. 06.

2.6.1 Motricidad Fina y Gruesa En Edad Preescolar. La motricidad se puede clasificar en dos componentes: la motricidad fina y la motricidad gruesa, entendiéndose por gruesa todo lo que implica la ejecución de movimientos como lo es saltar, correr, etc. Y la fina son las tareas más delicadas como enhebrar, amarrar, abotonarse, lo que se refiere a coordinación óculo- manual. Es claro que la motricidad fina y gruesa dependen en gran parte de la estimulación y adecuado desarrollo que haya tenido el niño o niña desde su infancia y esta estimulación no es necesariamente sentado en un pupitre que se desarrolla, desde las actividades lúdicas y más divertidas se podrá tener mejores resultados que si se somete al niño a largas jornadas de trabajo y repetición de ejercicios monótonos y poco atractivos para la edad preescolar.

El movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición de cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con movimientos finos coordinados ente ojos y manos. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba abajo, es decir, primero controla la cabeza, luego el tronco, va apareciendo desde el centro del cuerpo hacia afuera: primero controla los hombros y al final la función de los dedos de las manos.

En preescolar se ha marcado una tendencia por desarrollar múltiples actividades enfocadas en las dimensiones cuyo objetivo es mejorar y potencializar la motricidad fina y gruesa de la que tanto se habla en la actualidad, pero la pregunta es ¿con que intención se practican estas actividades?, ¿será que esto tiene que ver con lo que el niño espera de su primer contacto con la escolarización?,

¿habrá otra manera de hacerlo evitando tantas jornadas de quietud y de normas?, estas y otras preguntas surgieron como inquietud con el enfoque que tiene el preescolar actualmente, donde las situaciones que se proponen al niño son controladas por un adulto como este cree que debe ser, pero no como el niño lo concibe, perdiéndose el espacio para la fantasía y la imaginación cohibiéndolo de la oportunidad de explorar, indagar e investigar sin que el adulto ponga límites o técnicas que limitan o inducen al niño por un camino prediseñado.

Para el adulto la algarabía es sinónimo de hiperactividad en los niños, y es mejor imponer la fuerza para mantenerlos sentados y en silencio, desconociendo que esa es la manera de expresarse y aprender; Para muchas personas la expresión y la lúdica es juego, ignorando el verdadero sentido que tiene la lúdica en la formación del ser humano como ser integral y parte activa de una sociedad, en cambio se limita a esforzar al niño para producir muestras artísticas o trabajos manuales que serán expuestos como lo expresa Leonardo Rivera en su artículo educación preescolar.

las famosas muestras o exposiciones infantiles son procesos forzados y obligados por el adulto para reforzar su autoestima personal o su imagen frente al colectivo de adultos relacionados con esa escuela; pero el niño no se valora ni se respeta en su esencia infantil; es entrenado y estresado, hasta llevarlo en casi todos los casos, a la generación de fobias a los lenguajes expresivos, a las representaciones grupales y, por supuesto, a eso que los adultos encargados o promotores, de esos falsos espectáculos, denominan superficialmente como arte²¹

²¹ RIVERA, Leonardo. Educación Preescolar. En Educación y Educadores. Red de revistas Científicas de América Latina y el Caribe. España y Portugal. Volumen 5. 2002. PP. 127. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/834/.../83400511_Resumen_1.pdf

Cabe anotar que en edades infantiles no se produce arte, esta es utilizada como manera lúdica para desarrollar procesos de lenguaje y expresión de manera amena y agradable en el niño sin llegar a confundir los términos ocupación con actividad, que en muchos casos es lo que buscan mantenerlos ocupados con cualquier cosa.

2.6.2 La Motricidad Fina En Preescolar. Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar objetos, recortar una figura, entre otros. “A los cuatro años, la coordinación motora fina de los niños mejora sustancialmente y se vuelve mucho más precisa. Algunas veces tienen dificultades para construir una torre alta con bloques, debido a su deseo de colocar cada bloque perfectamente pueden tirar los que ya están apilados”²².

2.6.3 La Motricidad Gruesa En Preescolar. Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, entre otros.

La motricidad también abarca las habilidades de los niños para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

²² SANTROCK, Jhon W. psicología del desarrollo. El ciclo vital. Decima edición. Universidad de Texas en Dallas. Mc Graw hill. 2006. P. 238

A la edad de cuatro años los niños se vuelven más aventureros. Y son capaces de:

Botan y cogen una pelota, Corren 5 m y paran, Empujan y tiran de un carro o un muñeco enganchado de una cuerda, de una patada a una pelota hacia un objetivo
Carga un objeto de 5 kilos y medio, atrapa la pelota bota una pelota con control da cuatro saltos con un solo pie²³.

2.6.4 Habilidades Motrices. Las habilidades motrices se van desarrollando a través de las diferentes etapas del crecimiento, es algo innato del ser humano pero que deben ser adecuadamente estimuladas, respetando cada fase, de igual manera influye la alimentación y el clima donde se encuentre el individuo, en el aprendizaje motor de los niños y niñas de 3 a 4 años es el inicio del preescolar, donde los estudiantes están en la mayoría de tiempo en movimiento y este debe estar orientado por el docente sin limitarlos.

La intervención del adulto puede estar orientada a proponer al niño algunas tareas y juegos que beneficien el desarrollo de su postura, lo que se logra mediante diferentes actividades que contengan tareas de equilibrio, como: caminar libremente llevando un objeto (sin peso) en la cabeza, caminar por líneas trazadas en el piso, por cuerdas, tablas, bancos, muros; rodar pelotas pequeñas o conos con uno y otro pie (sin calzado), caminar por terrenos con desnivel en su superficie, bajar y subir obstáculos de diferentes alturas, mantenerse en uno o dos pies sobre objetos pequeños, dentro de otras.²⁴

Es de tener en cuenta que las habilidades motrices básicas están clasificadas en locomotrices como: correr, saltar, reptar, gatear y nadar; las no locomotrices como: flexionar, extender, girar y balancear y las de proyección y recepción como: lanzar, patear, cabecear, tirar y golpear.

²³ SANTROCK, Jhon W. psicología del desarrollo. El ciclo vital. Decima edición. Universidad de Texas en Dallas. Mc Graw hill. 2006. P. 238.

²⁴ GONZALEZ RODRIGUEZ, Catalina. Actividad motriz de 3 a 4 años. En Revista electrónica Efedepportes. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en www.efdeportes.com/efd46/am34.htm

2.7 PRINCIPIOS BÁSICOS PARA EL APRENDIZAJE MOTOR.

al referirse a principios se está aludiendo a la iniciación que se debe tener en cuenta para alcanzar resultados óptimos en el proceso del desarrollo, entre estos se puede encontrar el aprestamiento que indica la capacidad del niño en estar listo para aprender y el tiempo que este necesita; en la motivación es adecuado darle a conocer al niño el porqué de las actividades, además existe una forma y una técnica que facilita la adaptación progresiva, precisa, efectiva y evidencia las habilidades y la ejecución, en la práctica se orienta para aprender destrezas, utilizando elementos disponibles y ayuden a tener un desarrollo eficiente, una práctica insuficiente puede retardar el desarrollo general y posteriormente los aprendizajes motores más complejos; en la progresión el aprendizaje motor va de lo simple a lo complejo, de lo grueso a lo refinado. Las progresiones son elementos que posibilitan la confianza y el éxito en la adquisición de niveles más altos para alcanzar las metas convenientes con relación a las expectativas.

De acuerdo con lo anterior existe una transferencia de aprendizajes en las practicas previas o adquisición de conocimientos que tiene efecto sobre la capacidad de aprender otras, la transferencia no es automática y ocurrirá más prontamente cuando la habilidad se asemeje más al patrón aprendido inicialmente, por lo contrario existe la tensión y la ansiedad que no son más que observaciones inadecuadas, malos tratos, entre otras, pueden causar efecto emocional negativo sobre el aprendizaje motor, los problemas motores deben ser colocados a los estudiantes como medio para obtener de ellos reflexiones y posibles soluciones.

Para Acevedo en este periodo se adquieren las bases para la apropiación y aprendizaje para la motricidad futura que es más compleja. Aquí encontramos algunas características propias de la edad 4 años que es la que compete en esta investigación.

A los cuatro años la actividad motriz es fundamental prueba, ensaya, usa su cuerpo y aumenta la capacidad de adaptación al mundo físico que lo rodea. Corre por las escaleras, circula velozmente en triciclo, se balancea en las barras, corta con

tijeras a lo largo de una línea, se ata los cordones de los zapatos, se sostiene en un solo pie, aunque disfruta de la actividad motriz elemental, es capaz de permanecer sentado un buen tiempo mientras realiza actividades manuales. Las manos, los brazos, las piernas empiezan a emanciparse del conjunto postural total. La coordinación óculo – manual no está totalmente estructurada, de ahí su torpeza para tomar objetos y lanzarlos con precisión, salta separando y juntando los miembros inferiores.²⁵

2.8 SOCIALIZACIÓN

Durante los primeros años de vida el niño solo tiene contacto con su familia y el medio inmediato que lo rodea, al ingresar al colegio se comienza una etapa de socialización con personas ajenas a él y el desprendimiento de su núcleo familiar; este proceso se debe llevar a cabo de una manera amena y agradable sin causar traumatismo. De ahí la importancia de la socialización donde se encuentran diferentes forma de actuar, pensar y obrar a las acostumbradas para estos niños, la relación con adultos y otros niños suministran conductas y modelos a seguir que inicialmente eran sus padres o familiares más cercanos además de crear nuevos hábitos como los biológicos, sociales y psicológicos, el juego con niños de su misma edad les permite desarrollar diferentes roles, la memoria voluntaria y poner a volar la imaginación, en función del juego que es una herramienta de socialización donde crean normas a seguir.

Los niños aprenden roles de género a través de la imitación y el aprendizaje observacional, mirando lo que otra gente dice y hace. Los padres son agentes una fuente socializantes claves para el desarrollo de los roles de género de los

²⁵ ARENAS ACEVEDO, Jairo. Educación Física Infancia y Niñez. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio 2003, p. 38

niños. La cultura, el colegio, los iguales, los medios de comunicación y otros miembros de la familia proporcionan otros modelos de género²⁶.

Véase cuadro No. 07

²⁶ SANTROCK, Jhon W. psicología del desarrollo. El ciclo vital. Decima edición. Universidad de Texas en Dallas. Mc Graw hill. 2006. P 275

3. NORMATIVIDAD DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Es preciso tener en cuenta la normatividad Colombiana la cual debemos regirnos para la educación en este caso el preescolar como lo es la ley 115 en el decreto 2247, la ley del deporte y el código de infancia y adolescencia.

Según la ley 181 de 1995 que dicta disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte, en el art. 1°—Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas.²⁷

Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad, sin discriminación alguna de raza, credo, condición o sexo.

Esta ley tiene como función básica el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal y la liberación.

En la constitución política de Colombia de 1991 en el art. 52 se reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte y al aprovechamiento el tiempo libre, el cual dice textualmente:

²⁷ ley 181 de 1995. Artículo 1

ARTICULO 52. <Artículo modificado por el artículo 1 del Acto Legislativo No. 2 de 2000. El nuevo texto es el siguiente:> El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en El ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Concordancias Ley 1029 de 2006

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.²⁸

Capítulo I del código de infancia y adolescencia en las obligaciones de la familia, la sociedad y el estado dice:

“Artículo 39 numeral 13: “Brindarles las condiciones necesarias para la recreación y la participación en actividades deportivas y culturales de su interés.

Artículo 41, numeral 24 “fomentar el deporte, la recreación y las actividades de supervivencia y facilitar los materiales y útiles para su práctica regular y continuada”²⁹.

En la ley 115 capítulos I, artículo 16 expresa claramente de los objetivos específicos de la educación preescolar el cual contempla:

“El desarrollo de la motricidad, destrezas, ubicación espacio-temporal, la capacidad de establecer relaciones sociales y participación grupal en actividades lúdicas donde se infunda el respeto, la solidaridad y convivencia, todo esto se puede lograr con una planificación pertinente de la educación física para esta etapa”.³⁰

Objetivos específicos de la educación preescolar

Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como adquisición de su identidad y autonomía;
- b. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;

²⁸ Constitución política de Colombia Artículo 5. Del 4 de julio 1991.

²⁹ Código de infancia y adolescencia. Artículo 39 y 45. , ley 1098 Noviembre 2006

³⁰ Ley General de Educación, ley 115. Capítulo I, artículo 16. Febrero 8 de 1994.

- d. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;
- e. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;
- f. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;
- g. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;
- h. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;
- i. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y
- j. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.³¹

³¹ Ley General de Educación, ley 115, Artículo 16 y 52. Del 8 de febrero de 1994.

4. METODOLOGÍA

4.1 HIPÓTESIS

4.1.1 Hipótesis Nula

La aplicación de un programa que utiliza la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje, no presenta ningún efecto en el mejoramiento de las capacidades cognitivas y de la motricidad fina y gruesa de los niños del grado jardín del Colegio Comfandi de Tuluá.

4.1.2. Hipótesis Alternativa

La aplicación de un programa que utiliza la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje, mejora las capacidades cognitivas y la motricidad fina y gruesa de los niños del grado jardín del Colegio Comfandi de Tuluá.

4.2 TIPO DE ESTUDIO

El enfoque investigativo es cuantitativo ya que brinda una orientación hacia la descripción, predicción y explicación, va dirigido hacia datos medibles u observables como lo sugiere Hernández Sampieri et ál* en su libro de Metodología de la investigación, a demás plantea que se debe presentar un proceso para elaborar elementos de medición y recolección de datos tales como entrevistas, cuestionarios, escalas de actitudes, formatos para evaluar contenidos y sistemas de observación³². esta investigación tiene datos numéricos para la cual es necesaria la estadística, esta requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación en modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar, teniendo claridad en los elementos del problema, posibles de definirlo,

³² HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNANDEZ C Carlos; BATISTA Pilar; Metodología de la investigación. Cuarta edición. México: Mc Graw Hill. 2008.

limitarlos y saber exactamente dónde se inicia el problema, en qué dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos.

Es una investigación de tipo explicativo porque pretende establecer el efecto de un programa basado en la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las capacidades cognitivas, motricidad fina y gruesa de los niños de edad preescolar como lo sugiere Hernandez Sampieri³³ et ál, cuasi experimental-descriptiva, porque consiste en medir, evaluar o recolectar datos sobre diversos conceptos, aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno objeto de estudio, que en esta investigación es el desarrollo de la motricidad y de la capacidad cognitiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje en grado jardín de la Educación Preescolar.

4.3 VARIABLES:

Durante este proyecto se tuvo en cuenta la variable independiente que enfatiza el trabajo lúdico – pedagógico la cual afecta directamente a la variable dependiente que es la capacidad cognitiva y la motricidad global, porque demuestra los resultados obtenidos durante la investigación. También existen unas variables intervinientes como la alimentación, las horas de clase y horas de sueño las cuales no se manipularon por razones económicas.

³³ ibíd.

4.4 POBLACION Y MUESTRA

La población escogida para el estudio fue el colegio Comfandi Tuluá a 48 estudiantes

- **Grupo experimental:** 24 niños escogidos por sorteo y participaron de un programa orientado a desarrollar de manera más eficiente y ameno la motricidad fina y gruesa, además de la parte cognitiva como seres integrales
- **Grupo control:** 24 niños quienes siguieron la clase tradicional aplicada en la institución educativa

4.5 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA MUESTRA

- Niños pertenecientes al colegio Comfandi Tuluá
- Niños que cursan el grado jardín con edad de 4 años, teniendo en cuenta que corresponde a la edad intermedia del rango de edad que propone el test Mc Carthy. (2 ½ a 8 ½ años) presenta un rango de edad muy amplio, siendo muy difícil para edades inferiores, mientras que para las edades superiores es muy fácil, por tal motivo se aplica en niños de edad intermedia.³⁴

³⁴ Gómez, Julissa. Estrategia y evaluación psicológica: Escalas Mc CARTHY de aptitudes y psicomotricidad para niños (MSCA). Santo Domingo, D.N.: Instituto Tecnológico de Santo Domingo INTEC. 2011. Recuperado el 3 de febrero de 2012 en <http://es.scribd.com/doc/62102792/Escalas-McCARTHY-de-aptitudes-y-psicomotricidad-para-ninos>

4.6 INSTRUMENTOS

Para la realización de esta investigación se utilizó registros de observación y el Test Mc Carthy³⁵ el cual evalúa el desarrollo cognitivo y psicomotor del niño. Véase ANEXO A

³⁵ McCarthy Scales of childrens´ abilities, Dorothea McCarthy, The Psychological Corporation.

5. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

- Institución: Colegio Comfandi Tuluá
- Oficial: No
- Sexo: Mixto
- Departamento: Valle del Cauca
- Municipio: Tuluá
- Barrio: Victoria
- Dirección: Calle 27 Carrera 38
- Teléfono: 224-24-38
- Jornada: Diurna
- Nivel: Preescolar
- Total de estudiantes: 57
- Grado escolar: Jardín Viajeros y Jardín Campeones
- Área de aplicación: Todas las dimensiones
- Rector: Dorothy Muriel
- Coordinador encargado: Lic. María Patricia Jiménez
- Profesor director de grupo: Luz Enith y Alexandra Barrios
- Periodo académico: 2012

6. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Diseño del proyecto																												
Recolección de información inicial																												
Aplicación del test MSCA (McCARTHY SCALES OF CLIDRENS'S ABILITIES)																												
Plan de intervención: Aplicación del plan de trabajo lúdico pedagógico																												
Observaciones																												
Aplicación del test MSCA (McCARTHY SCALES OF CLIDRENS'S ABILITIES)																												
Análisis de datos																												
Redacción																												
Sustentación y presentación																												
AÑO	2012																											

6.1 PLAN DE INTERVENCIÓN

El diseño propuesto para este plan de intervención tuvo 5 etapas (Véase cuadro N° 08.) que se llevara a cabo de la siguiente manera:

- Trabajo con los niños guiado por la directora de grupo, detectando posibles falencias.
- Aplicación de test que permita determinar la condición de cada niño.
- Actividades lúdicas enfatizadas en el trabajo de las diferentes dimensiones.
- Brindar espacios de trabajo autónomo en donde el niño propone actividades que lo conlleven a resolver situaciones.

Cada sesión se desarrolló de manera lúdica con previas explicaciones y establecimiento de normas claras en busca de un mejoramiento continuo y eficaz. Se tendrá en cuenta la evolución del comportamiento y el trabajo en equipo debido a que estas cualidades hacen parte de la sociabilización y aceptación del niño dentro del grupo.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 1

Este periodo es ineludible vivirlo y sobre todo sortearlo sin dificultades, para ello es importante en principio fijar una idea clara de lo que significa adaptación, para con ellos realizar una tarea productiva y eficaz, ya que la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona en cierto sentido los pilares del conocimiento como lo son:

- Aprender a conocer: Adquirir los instrumentos de la comprensión.
- Aprender a hacer: poder influir sobre su propio entorno.
- Aprender a vivir juntos: participando y cooperando con los demás en todas las actividades

- Aprender hacer: recoge elementos de los anteriores conocimientos ofreciendo así las posibilidades en esta etapa de adaptación para que el niño produzca estímulos adecuados para que cumplan los procesos de asimilación y acomodación que son indispensables en la integración a él.

Los primeros días en el jardín infantil implican un cambio de ambiente en los niños, por lo tanto es indispensable familiarizarse con el medio escolar mediante distintas actividades que a la vez nos permita conocer destrezas, conocimientos y madurez del niño que posee para aprovecharlos en posteriores aprendizajes.

También nos permite conocer cuáles son sus dificultades a nivel motriz, intelectual y correctivas, con esta oportunidad de recoger todo lo que los estudiantes conocen, saben y hacen, lo consolidamos y ampliamos en el desarrollo del programa. Una vez realizado y analizado este diagnóstico realizamos ajustes pertinentes al plan de estudios del grupo experimental, ampliando estrategias de acuerdo a las necesidades.

6.3 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 2

Durante esta etapa se aplicó el test Mc Carthy para diagnosticar el nivel cognitivo y psicomotor del niño al ingresar al colegio, los cuales arrojaron unos datos estadísticos que permitieron diseñar un plan de trabajo de acuerdo a las necesidades y objetivos propuestos en el proyecto. Véase figura 1 – 8.

6.4 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 3. Parte I ambientación e iniciación del trabajo lúdico pedagógico

Esta etapa comprende ocho semanas, las cuales se dividió en dos partes cada una de cuatro semanas: Véase cuadro No. 09 descripción de la etapa 3, parte I ambientación e iniciación del trabajo lúdico pedagógico.

Parte II fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa y de las capacidades cognitivas

Las clases propuestas se realizan de manera integral donde se varía las actividades, permitiendo una dinámica diferente a la desarrollada dentro del aula, por tal motivo se toma dentro de la hora de aplicación actividades de cada escala. Véase cuadro No. 10

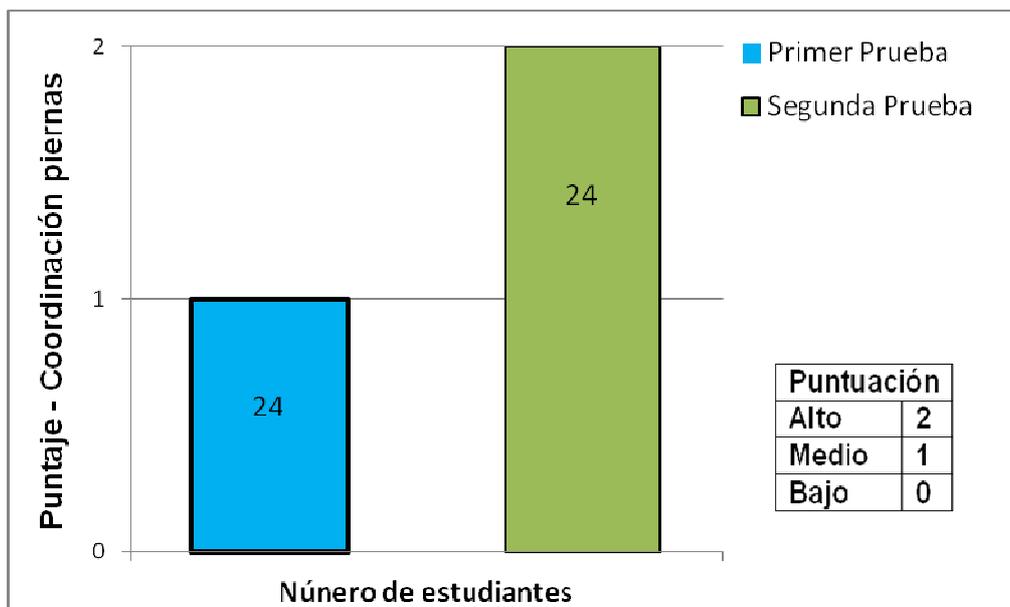
7. GRAFICAS Y DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN DEL TEST

7.1 ESCALA DE MOTRICIDAD

Evalúa la coordinación motora del niño tanto en la motricidad fina como gruesa. Está compuesta por las siguientes pruebas: Coordinación de piernas, Coordinación de brazos (botar la pelota, atrapar la pelota y tiro al blanco) y Acción imitativa. Para referenciar los resultados se tomó el color azul para la primer prueba y el verde para la segunda como se evidencia en las figuras.

JARDIN CAMPEONES

Figura No. 9 Coordinacion de Piernas. Grupo experimental

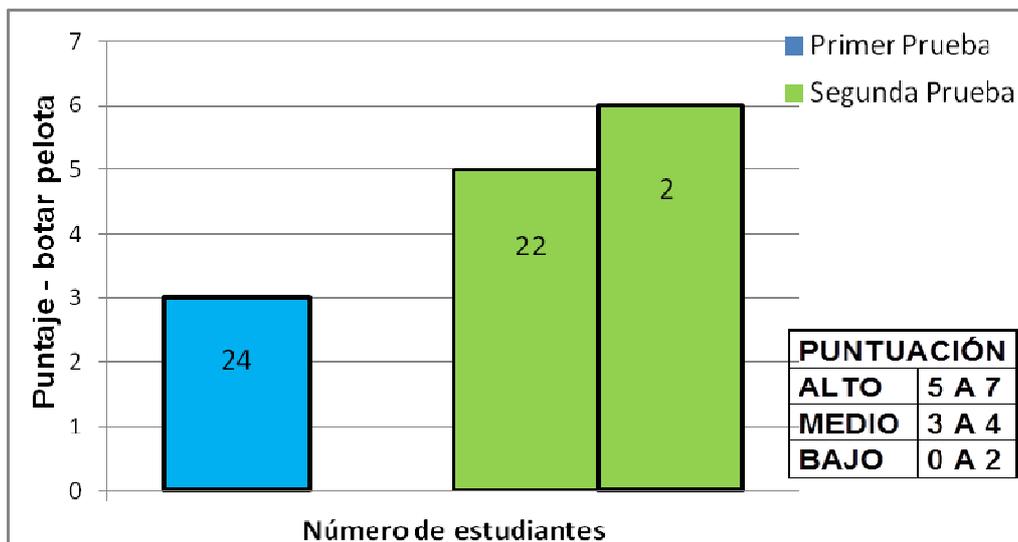


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: De los 24 estudiantes el 100% mejoro en la prueba de Coordinación de piernas que consistió en Actividades que implicaron las extremidades inferiores, tales como andar hacia atrás o permanecer sobre un pie, obteniendo un puntaje de dos ubicándose en el nivel alto.

Coordinación de brazos

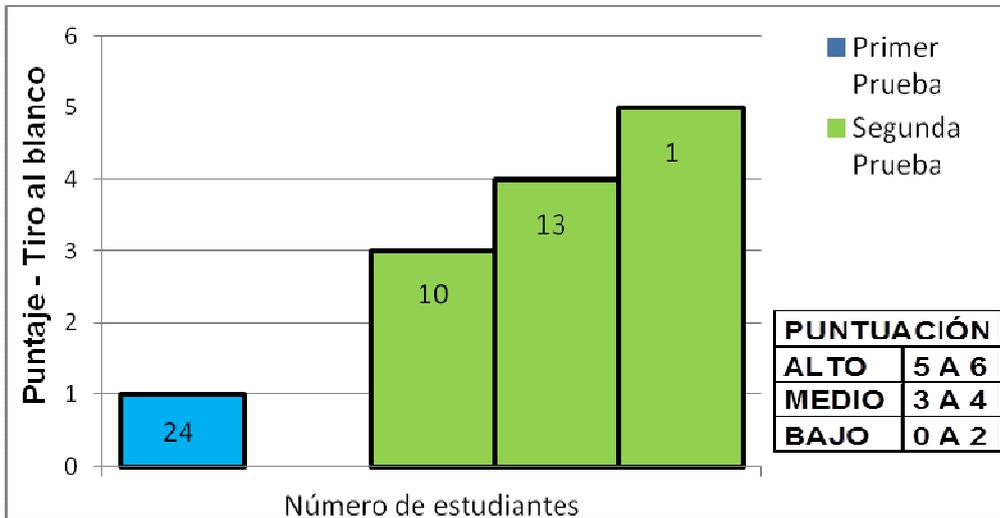
Figura No. 10 Botar la Pelota. Grupo experimental.



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: De 24 estudiantes, en la prueba de botar la pelota que consistió en driblar el balón controlándolo el mayor número de veces, 22 obtuvieron 5 puntos y 2 de ellos 6 puntos, alcanzando el nivel alto.

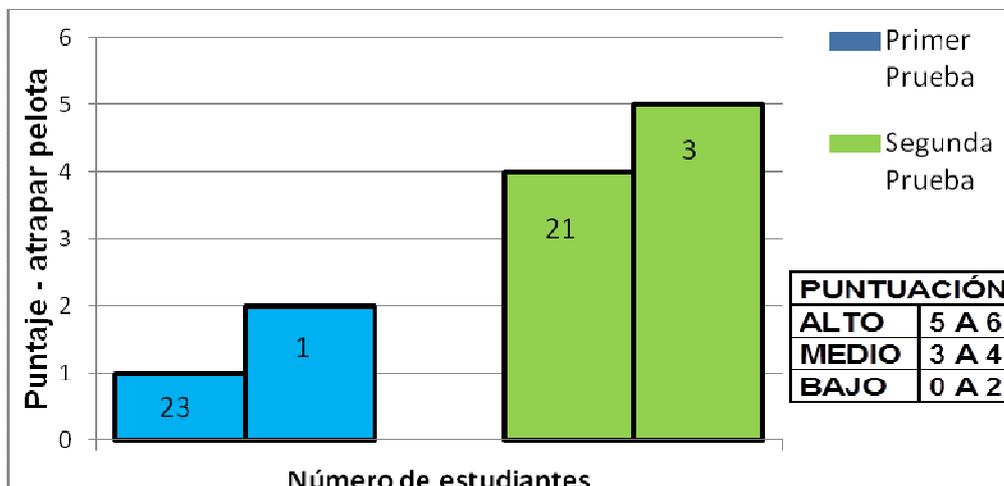
Figura No. 11 Tiro al blanco. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba del tiro al blanco los niños lanzaban una pelota intentando introducirla en un agujero, 13 de ellos con una puntuación de 4, 10 con 3 puntos, ubicándose en un nivel medio y 1 con 5 puntos alcanzando un nivel alto; mientras que en la primera aplicación del test se ubicaban todos en un nivel bajo.

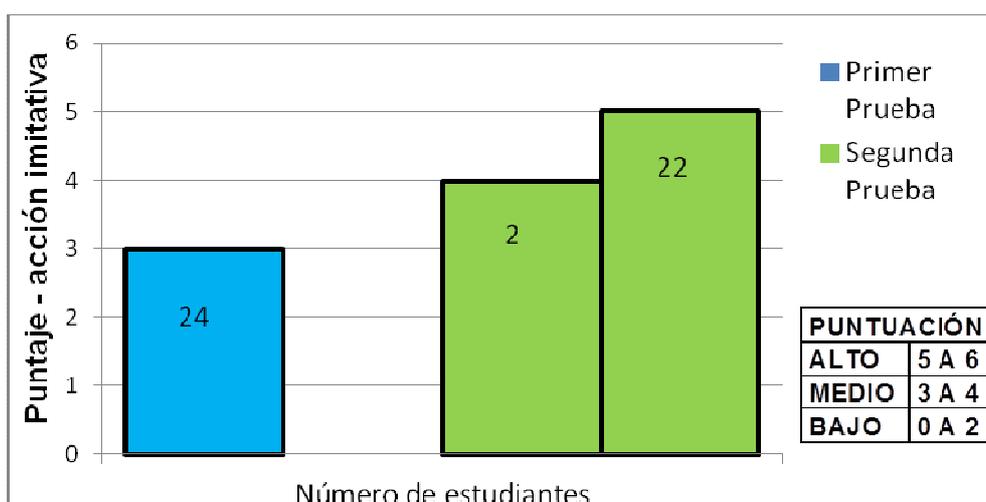
Figura No. 12 Atrapar la pelota. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de atrapar la pelota que consistió en atrapar una pelota lanzada al niño, 21 estudiantes obtuvieron 4 puntos ubicándose en medio y 3 de ellos ubicándose en alto, teniendo en cuenta que venían de una escala de puntuación baja.

Figura No. 13 Acción imitativa. Grupo experimental

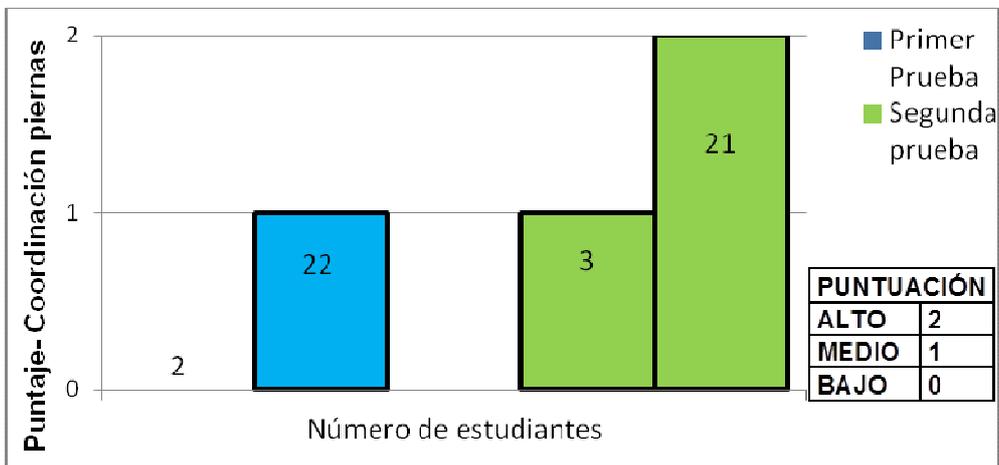


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de acción imitativa que consistió en copiar movimientos simples, tales como entrelazar las manos o mirar a través de un tubo, 2 de los 24 niños aumentaron un punto, continuando en el nivel medio, mientras que 22 alcanzaron 5 puntos ubicándose en el nivel alto.

ESCALA DE MOTRICIDAD - Jardin Viajeros

Figura No. 14 Coordinación de piernas. Grupo control.

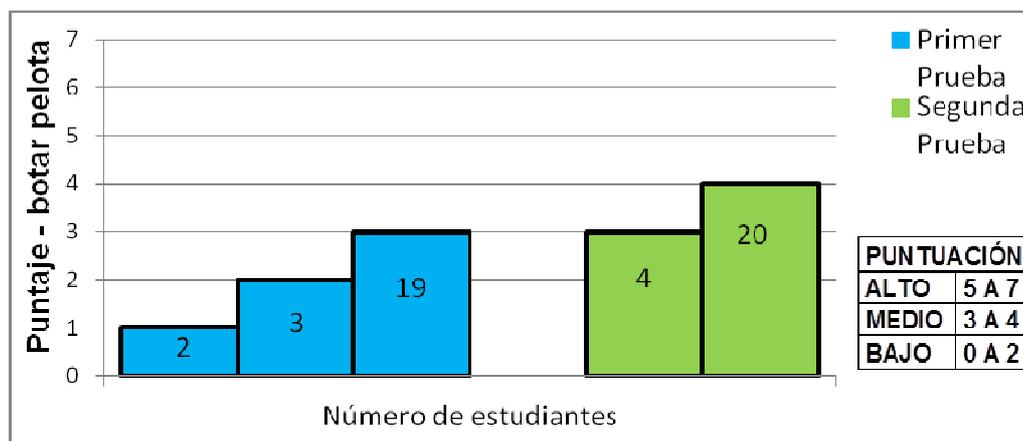


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de Coordinación de piernas que consistió en Actividades que implicaron las extremidades inferiores, tales como andar hacia atrás o permanecer sobre un pie, 21 niños alcanzaron un nivel alto y 3 de ellos un nivel medio, aumentando su nivel pero no alcanzan el grupo experimental.

Coordinación de brazos

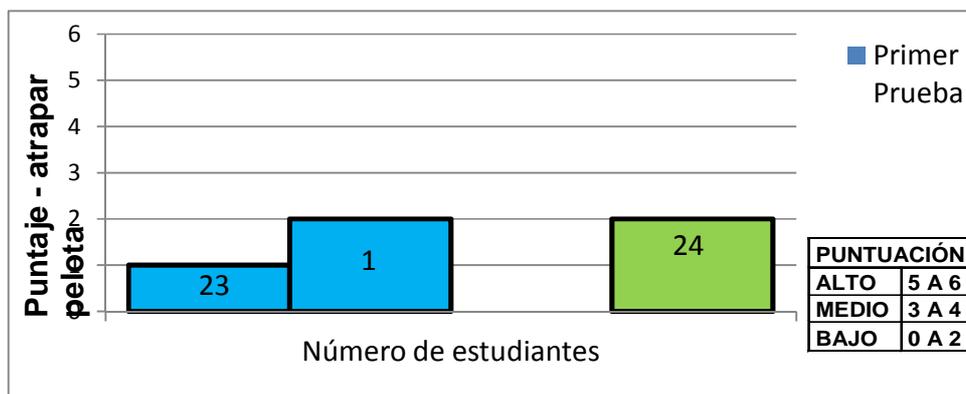
Figura No. 15 Botar pelota. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: De 24 estudiantes, en la prueba de botar la pelota que consistió en driblar el balón controlándolo el mayor número de veces, 20 niños obtuvieron 4 puntos y 4 tres puntos, alcanzando el nivel medio, no alcanzaron los resultados del grupo experimental.

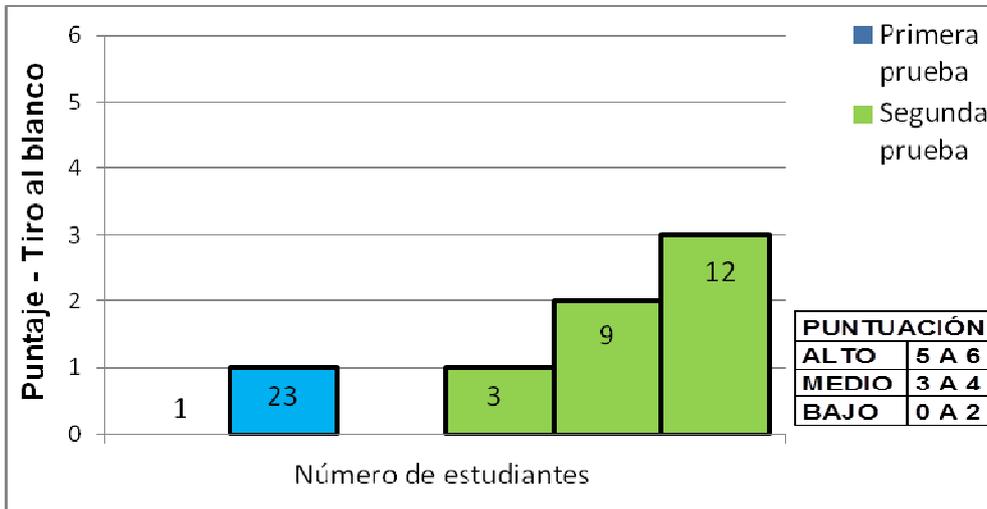
.Figura No. 16 Atrapar pelota. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de atrapar la pelota que consistió en atrapar una pelota lanzada al niño, los 24 estudiantes obtuvieron 2 puntos ubicándose en bajo, aumentando 1 punto con referencia al primer test, sin embargo no alcanzan los resultados del grupo experimental.

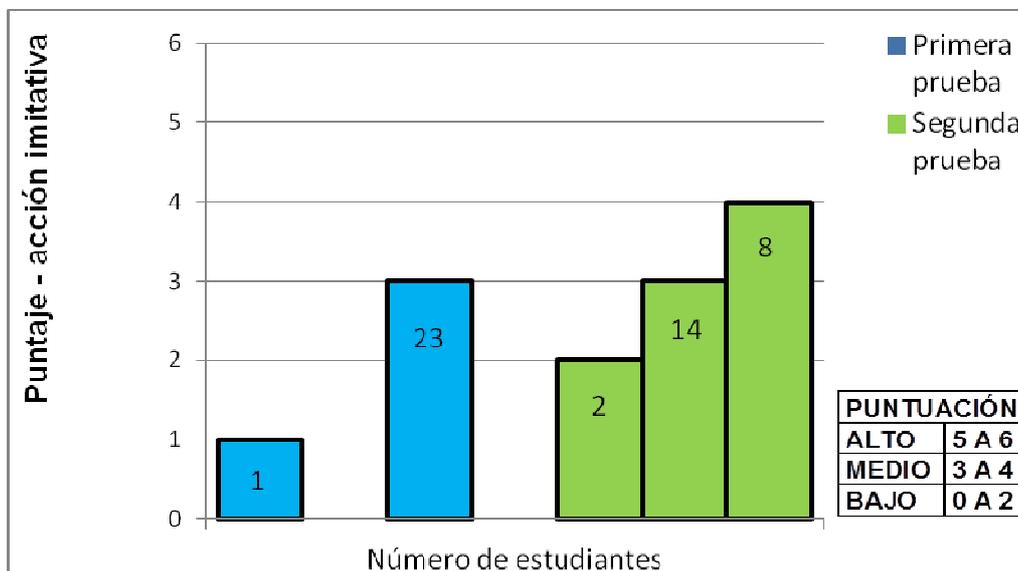
Figura No. 17 Tiro al blanco. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba del tiro al blanco los niños lanzaban una pelota intentando introducirla en un agujero, 3 de ellos con una puntuación de 1 y 9 con una puntuación de 2, ubicándose en un nivel bajo y 12 con 3 puntos alcanzando un nivel medio; aumentaron entre 1 y 2 puntos pero no alcanzan los resultados del grupo experimental.

Figura No. 18 Acción imitativa. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de acción imitativa que consistió en copiar movimientos simples, tales como entrelazar las manos o mirar a través de un tubo, 14 de los 24 niños continuaron en nivel medio, 2 en el nivel bajo y 8 aumentaron ubicándose en un nivel alto, a pesar de su mejoría no alcanzan el nivel del grupo control.

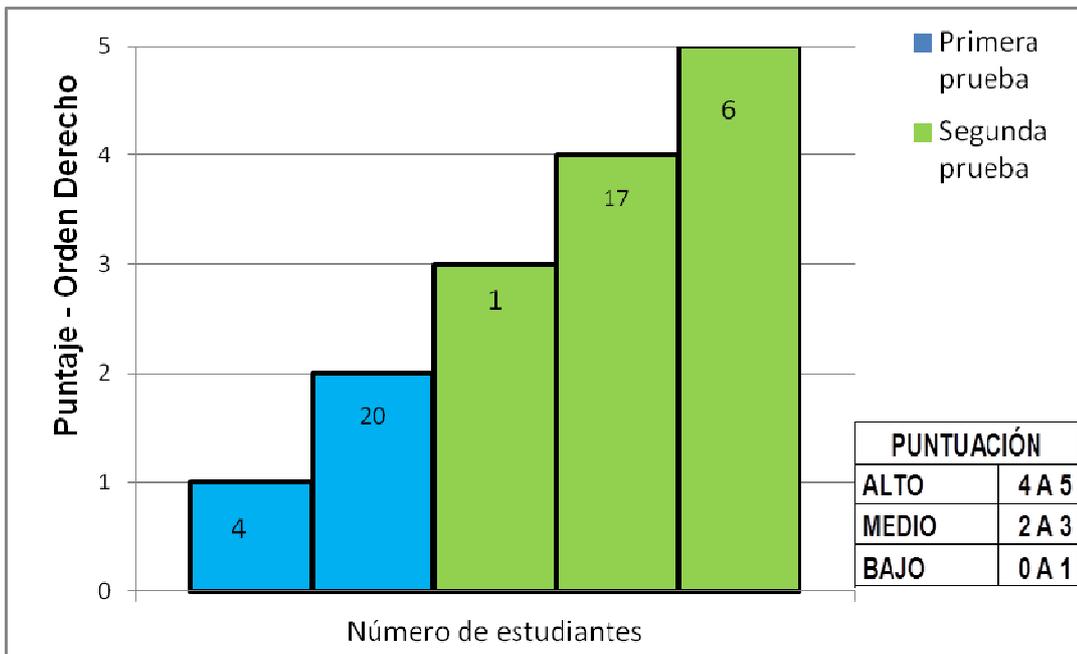
7.2 ESCALA NUMÉRICA

Evalúa la facilidad del niño para los números y su comprensión de términos cuantitativos. Está compuesta por las siguientes pruebas: memoria numérica (orden derecho y orden inverso), recuento y distribución, y cálculo. Para referenciar los resultados se tomó el color azul para la primer prueba y el verde para la segunda como se evidencia en las figuras.

JARDIN CAMPEONES

Memoria numérica

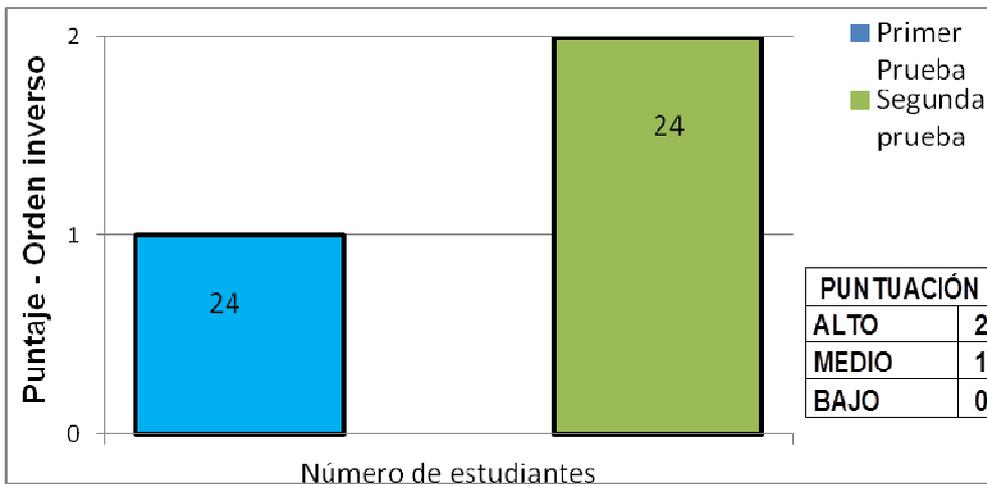
Figura No. 19 Orden Derecho. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de orden derecho se basó en la repetición de series de dígitos en el orden de menor a mayor, de los 24 niños, 23 de ellos alcanzaron el nivel alto, 17 de ellos con 4 puntos, 6 con 5 puntos y 1 de ellos con 3 puntos ubicándose en el nivel medio.

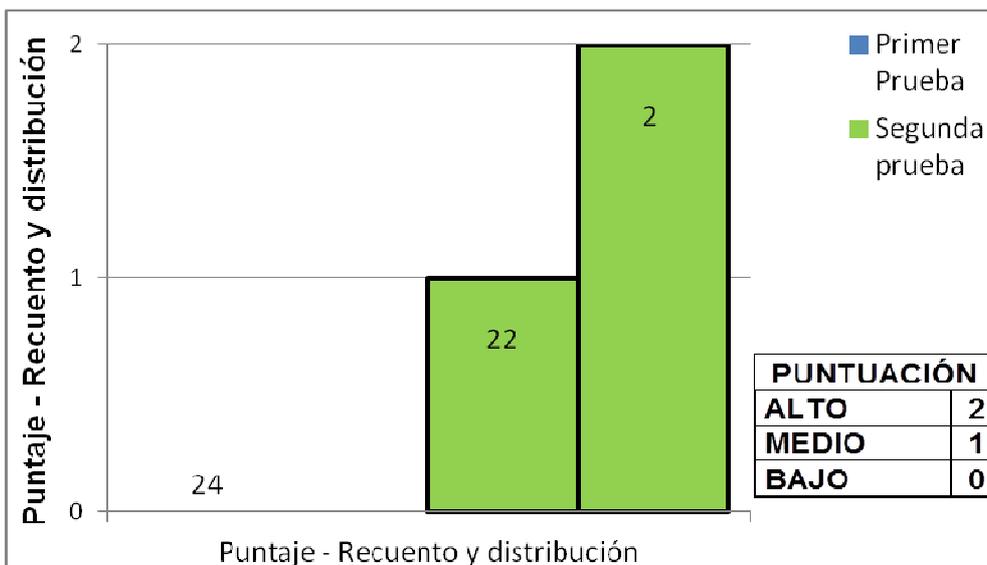
Figura No. 20 Orden inverso. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de orden inverso se basó en ordenar los dígitos de mayor a menor, en la cual todos los niños aumentaron un punto ubicándose en el nivel alto, ya que venían de un nivel medio.

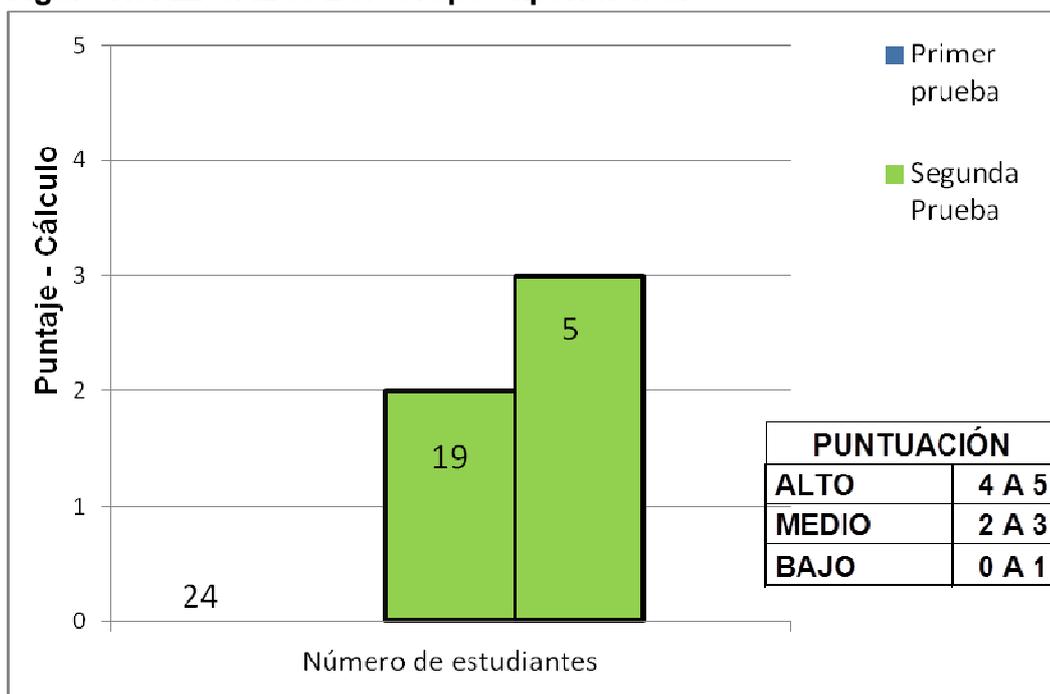
Figura No. 21 Recuento y distribución Grupo experimental.



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de recuento y distribución consistió en la formación de grupos iguales con cubos, los niños se ubicaban en un nivel bajo y 22 de ellos aumentaron 1 punto ubicándose en el nivel alto, los otros 2 alcanzaron el nivel alto.

Figura No. 22 CÁLCULO. Grupo experimental



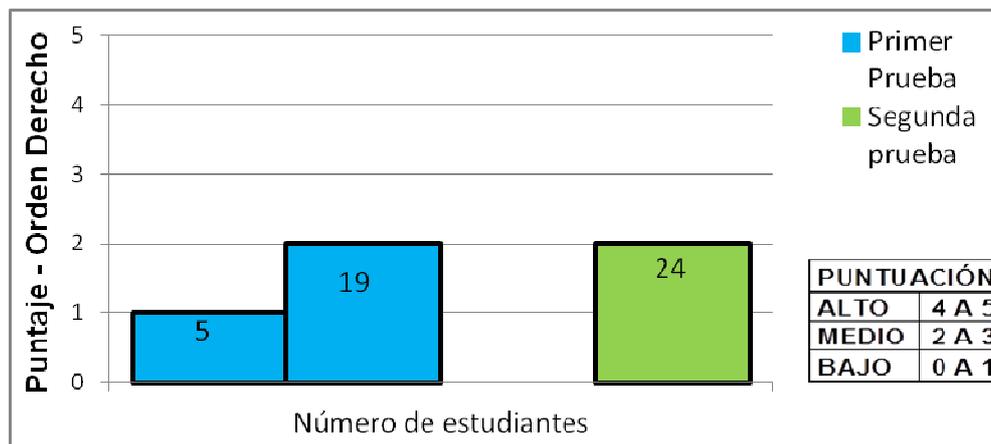
Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños mejoraron ubicándose en nivel medio de la prueba de cálculo, la cual se basaba en cuestiones que implicaban información numérica o cálculos aritméticos.

ESCALA NUMÉRICA - JARDIN VIAJEROS

Memoria numérica

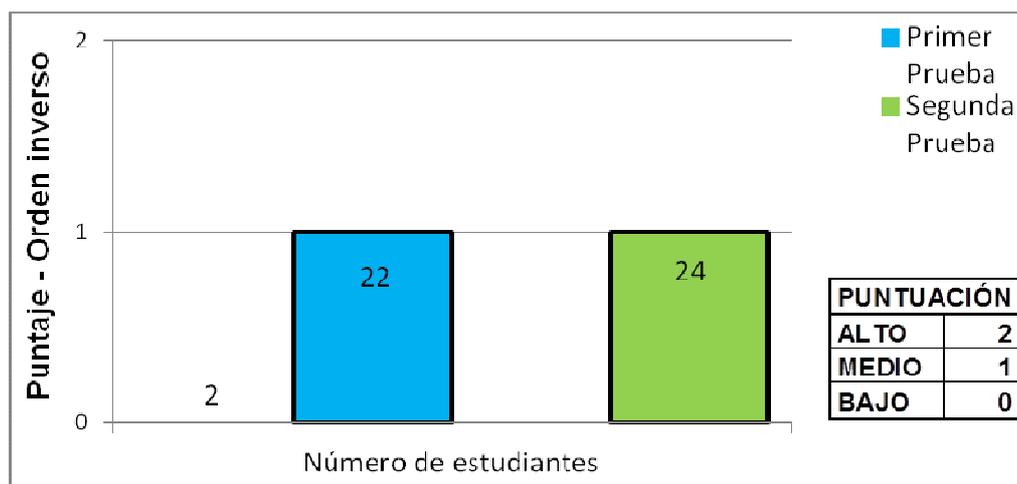
Figura No. 23. Orden Derecho. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de orden derecho se basó en la repetición de series de dígitos en el orden de menor a mayor, los 24 niños se ubicaron en un nivel medio, ya que 5 de ellos estaban en un nivel bajo, sin embargo no alcanzaron el nivel del grupo experimental.

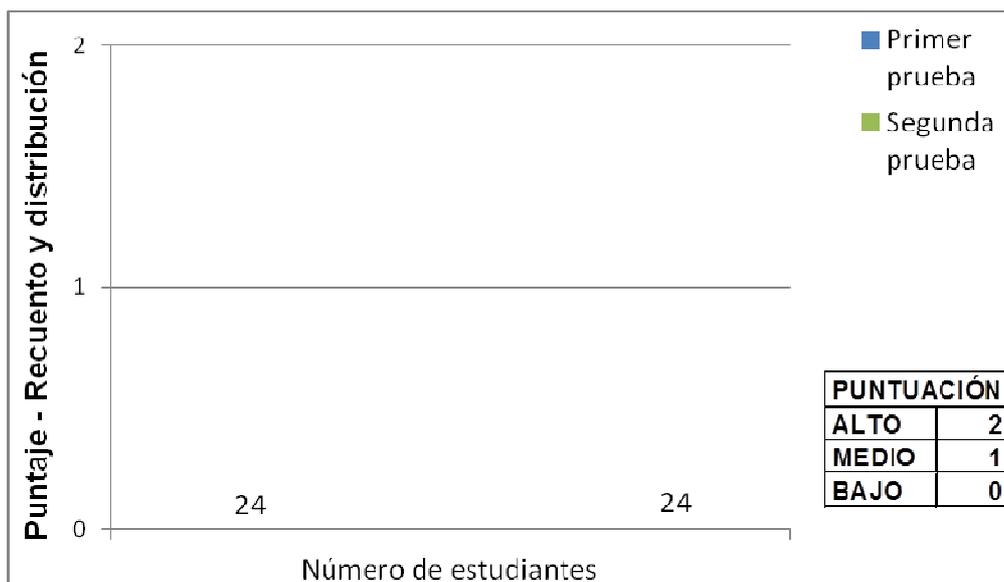
Figura No. 24 Orden inverso. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de orden inverso se basó en ordenar los dígitos de mayor a menor, en la cual todos los niños se ubicaron en el nivel medio. Aunque aumentaron no alcanzan los resultados obtenidos por el grupo experimental.

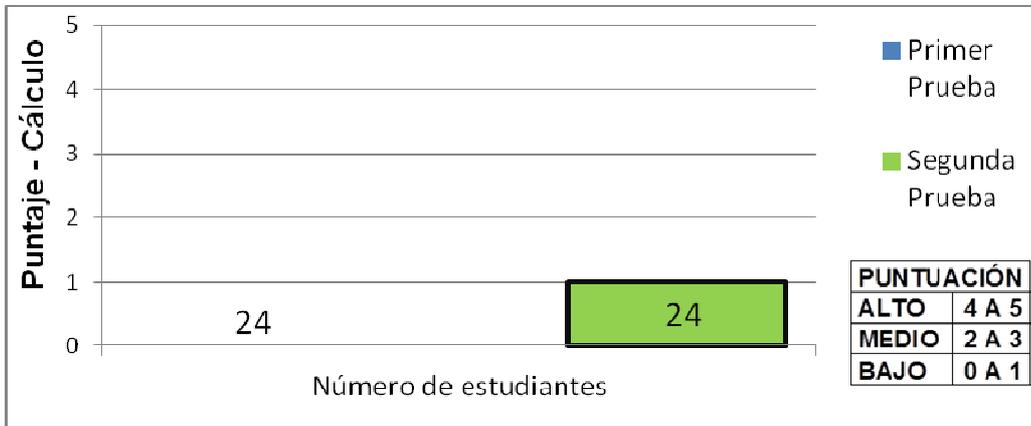
Figura No. 25 Recuento y distribución Grupo control.



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de recuento y distribución consistió en la Formación de grupos iguales con cubos, los niños no obtuvieron ninguna mejoría continuando en el nivel bajo.

Figura No. 26 Cálculo. Grupo control



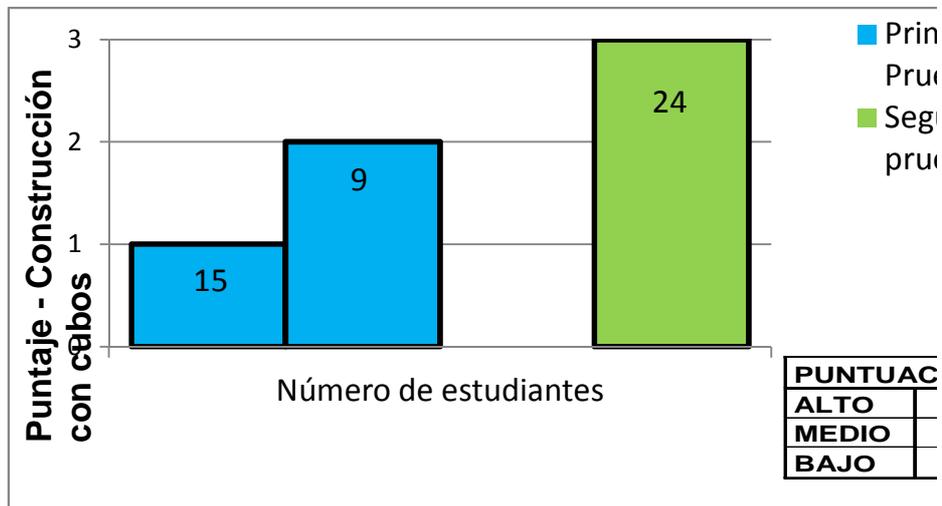
Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños se encontraban en un nivel bajo y aumentaron un punto, aunque mejoraron siguen ubicados en el mismo nivel de la prueba de cálculo, la cual se basaba en cuestiones que implicaban información numérica o cálculos aritméticos.

7.3 ESCALA PERCEPTIVO MANIPULATIVO: Evalúa mediante la manipulación de materiales concretos la coordinación visomotora y el razonamiento no verbal. Contando con las siguientes pruebas: Construcción de cubos, rompecabezas, secuencia de golpeo, orientación derecha-izquierda, copia de dibujos, dibujo de un niño y formación de conceptos. Para referenciar los resultados se tomó el color azul para la primera prueba y el verde para la segunda como se evidencia en las figuras.

JARDIN CAMPEONES

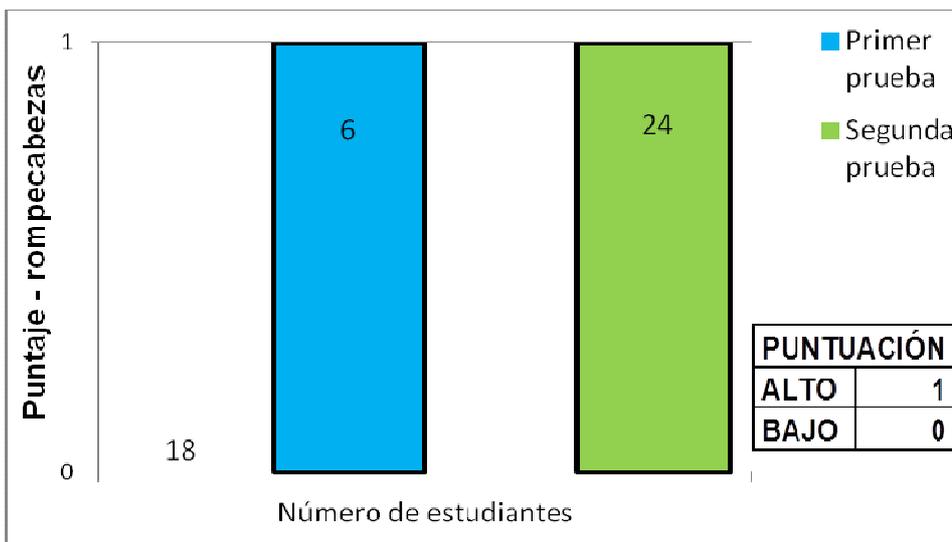
Figura No. 27 Construcción con cubos. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de construcción de cubos constaba de copiar con cubos una estructura construida por el examinador, en la cual los 24 niños aumentaron su puntuación ubicándose en nivel alto.

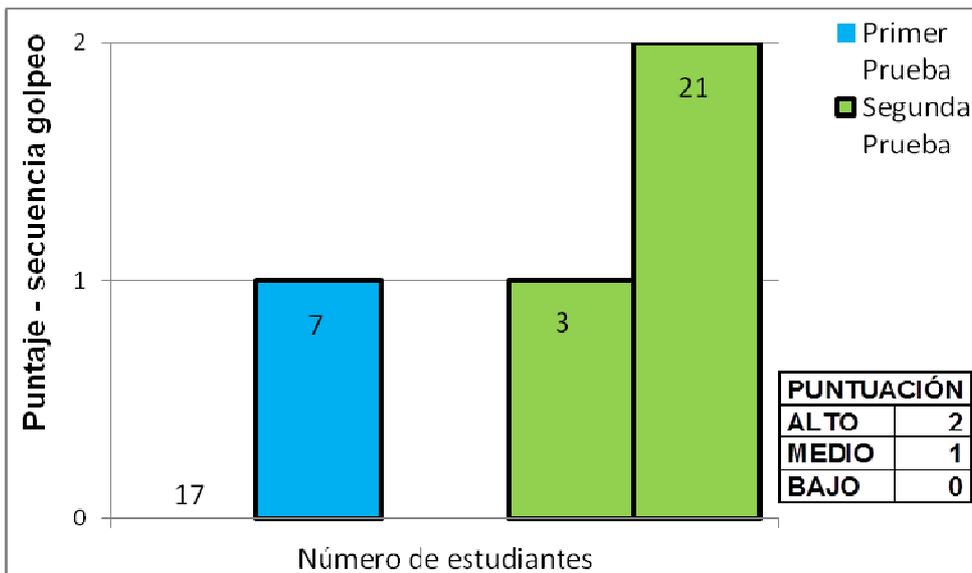
Figura No. 28 Rompecabezas. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: Los 24 niños alcanzaron un nivel alto en la prueba de rompecabezas que trataba del Ensamble de piezas planas para formar el dibujo de un animal o alimento.

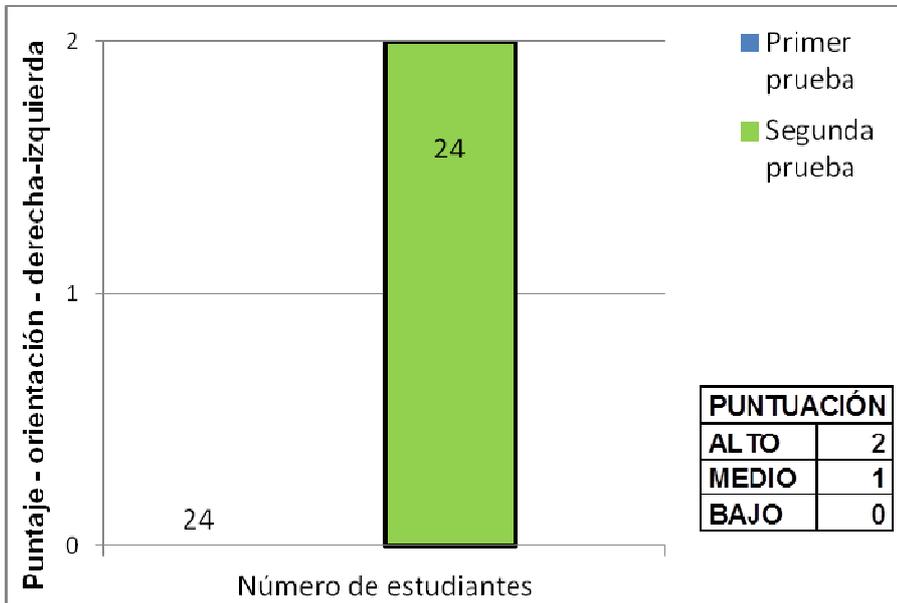
Figura No. 29. Secuencia golpeo. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de secuencia de golpeo trataba de repetir en un xilófono la secuencia de notas tocadas por el examinador, en la cual 21 niños alcanzaron un nivel alto y los otros 3 alcanzaron el nivel medio.

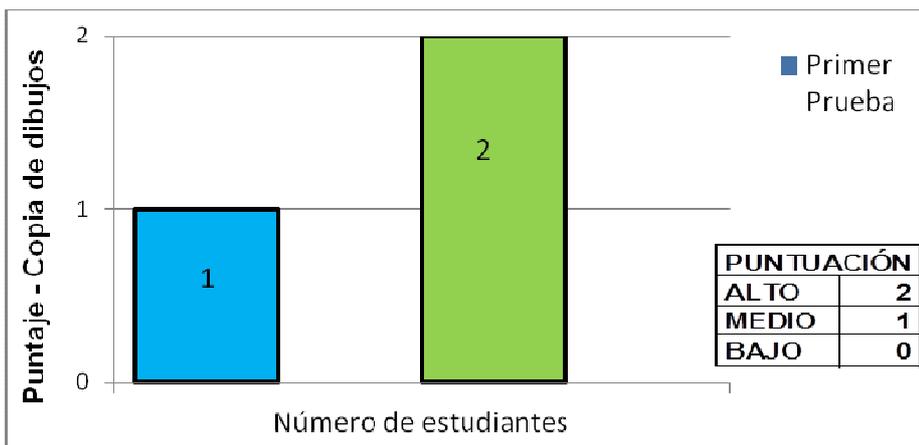
Figura No. 30. Orientación - derecha-izquierda. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: todos los niños subieron su puntuación de 0 a 2, ubicándose en un nivel alto en la prueba de orientación derecha – izquierda que constaba del Conocimiento de la derecha-izquierda de las cosas, principalmente del mismo sujeto.

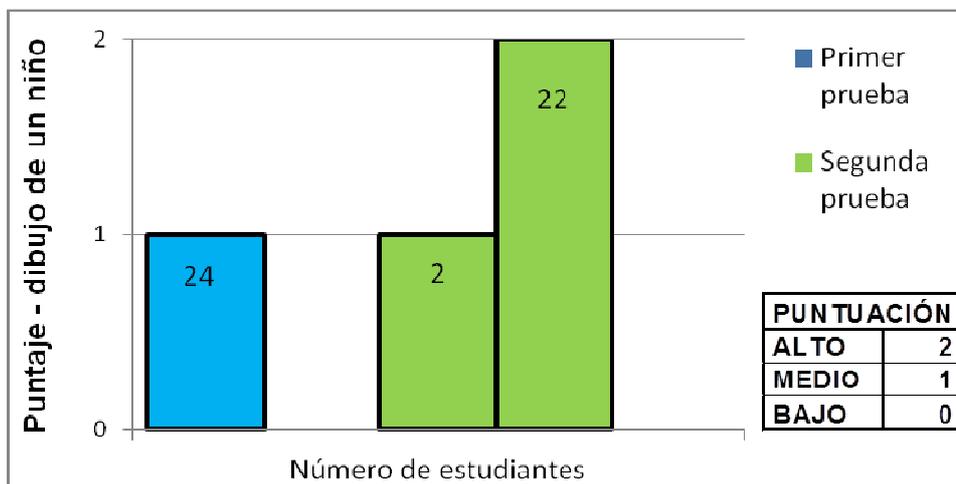
Figura No. 31 Copia de dibujos. Grupo experimental



Descripción: en la prueba de copia de dibujos que constaba de observar figuras geométricos y luego dibujarlas, los 24 niños se encontraban en un nivel medio y

aumentaron su puntuación ubicándose 21 de ellos en un nivel alto y los otros 3 continúan en el mismo nivel.

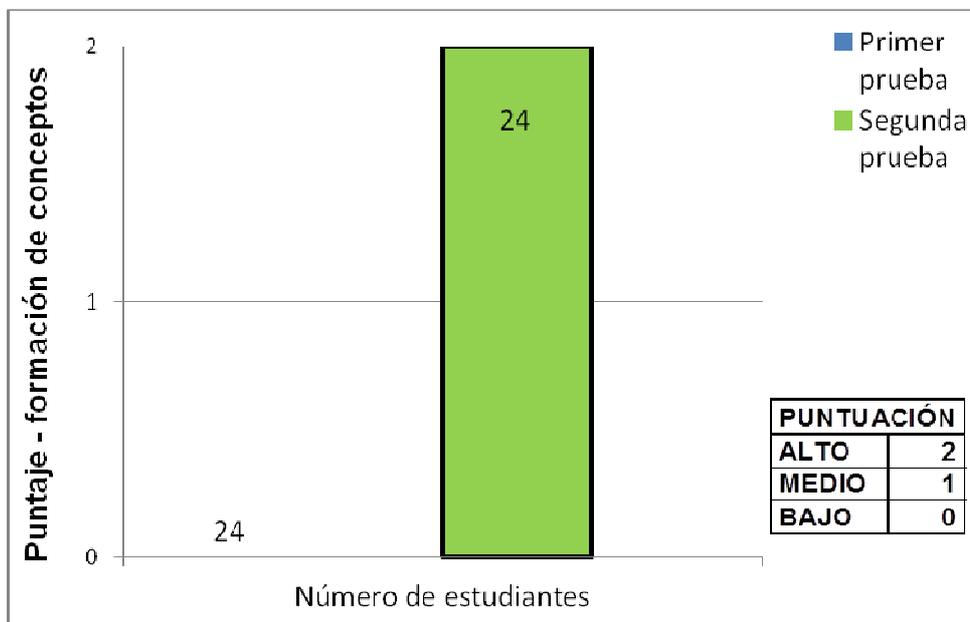
Figura No. 32 Dibujo de un niño. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: Los 24 niños se encontraban en nivel medio en la prueba de dibujo de un niño que trataba de la realización de un dibujo de un niño de su mismo sexo, en esta prueba 22 de ellos alcanzaron el nivel alto, los otros 2 se mantuvieron en el nivel medio.

Figura No. 33 Formación de conceptos. Grupo experimental

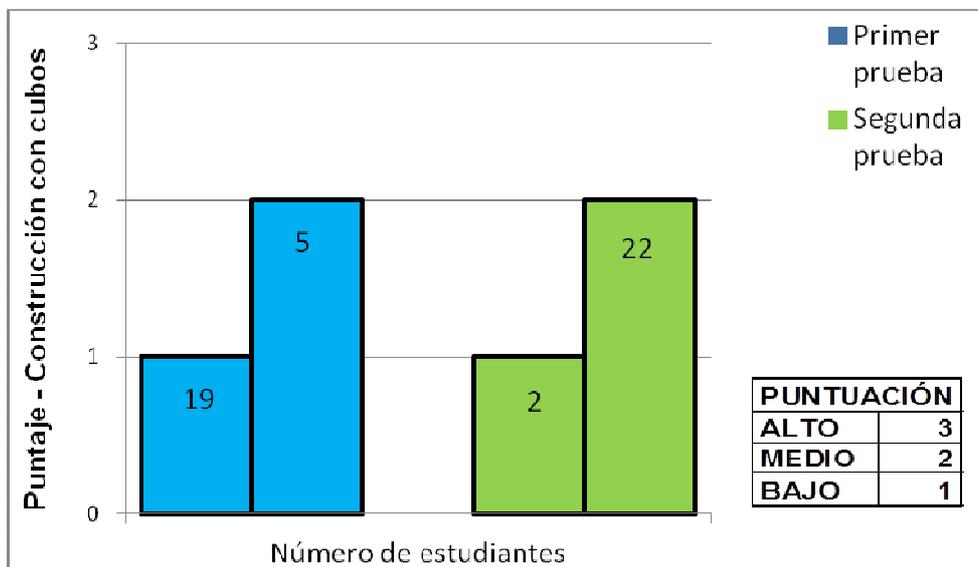


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de formación de conceptos que consistía en la Clasificación de piezas con los criterios de tamaño, color y forma, los niños estaban en un nivel bajo y aumentaron a un nivel alto.

ESCALA PERCEPTIVO MANIPULATIVO - JARDIN VIAJEROS

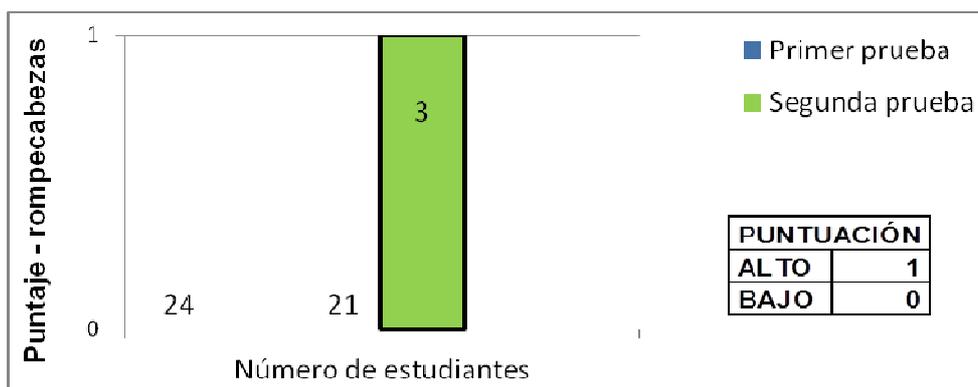
Figura No. 34 Construcción con cubos. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de construcción de cubos constaba de copiar con cubos una estructura construida por el examinador, en la cual mejoraron, ubicándose 22 niños en un nivel medio y los 2 restantes en el nivel bajo, a pesar de su aumento no alcanzan los resultados del grupo experimental.

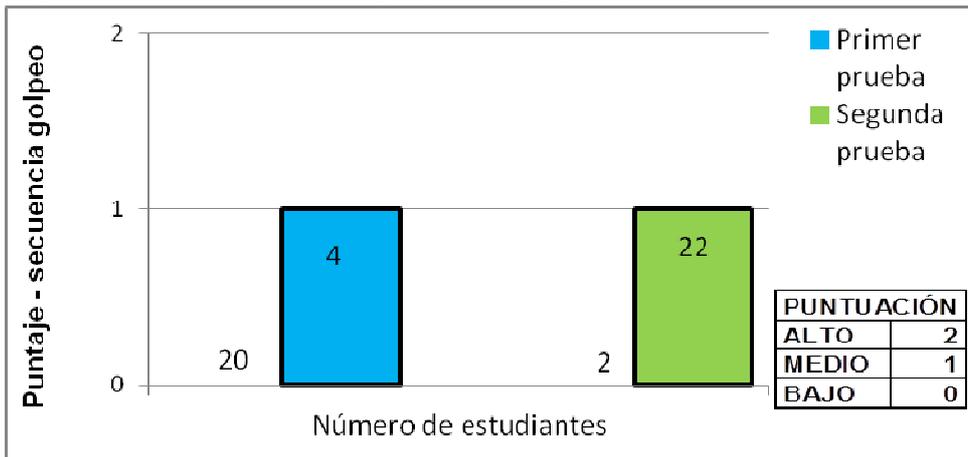
Figura No. 35 Rompecabezas. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: solo 3 niños alcanzaron un nivel alto en la prueba de rompecabezas que trataba del Ensamble de piezas planas para formar el dibujo de un animal o alimento, los otros 21 siguen en un nivel bajo.

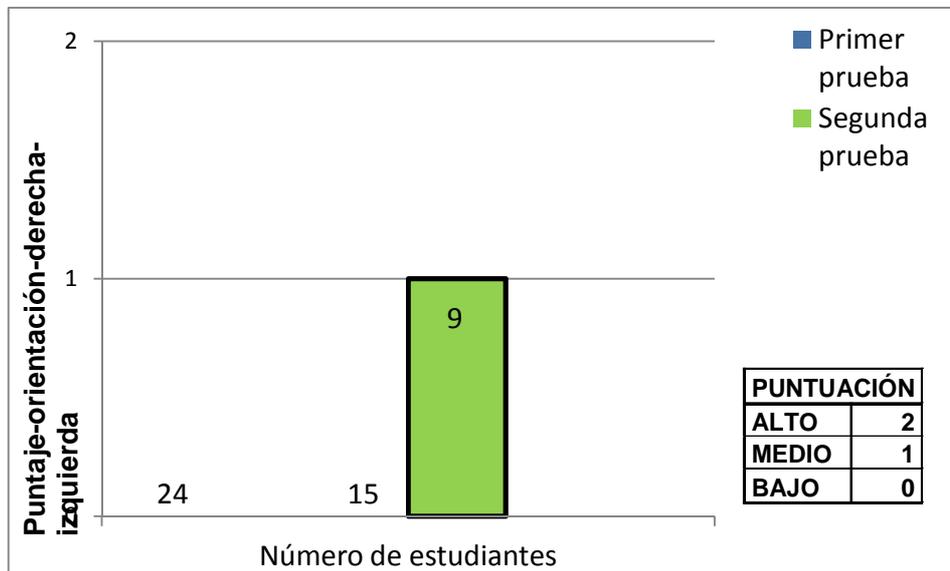
Figura No. 36 Secuencia golpeo. Grupo control.



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de secuencia de golpeo trataba de repetir en un xilófono la secuencia de notas tocadas por el examinador, en la cual 2 niños continúan en nivel bajo, mientras que los otros 21 aumentaron puntuación ubicándose en un nivel medio, aunque mejoraron no alcanzan el nivel del grupo experimental.

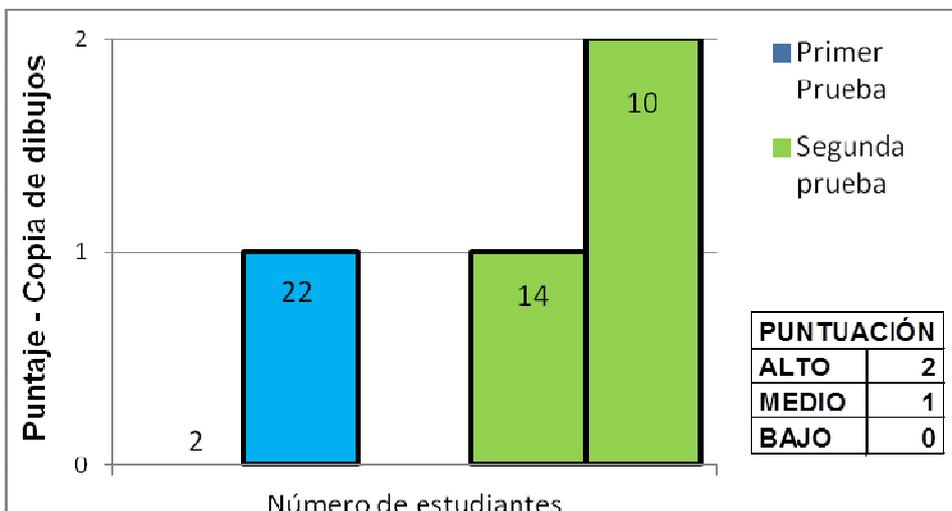
Figura No. 37 Orientación - derecha-izquierda. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: 9 niños subieron su puntuación ubicándose en un nivel medio en la prueba de orientación derecha – izquierda que constaba del Conocimiento de la derecha-izquierda de las cosas, principalmente del mismo sujeto, los otros 15 se mantuvieron en un nivel bajo.

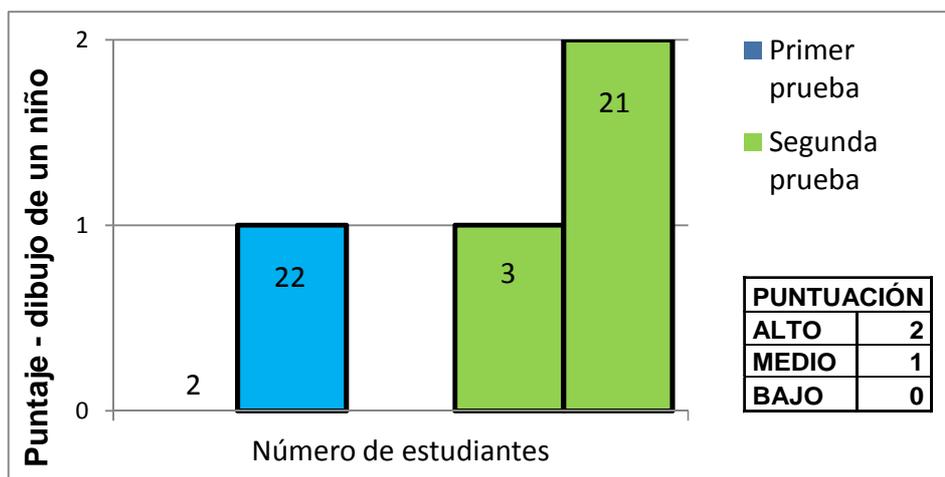
Figura No. 38 Copia de dibujos Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de copia de dibujos que constaba de observar figuras geométricas y luego dibujarlas, 10 niños mejoraron alcanzando un nivel alto y los otros 14 estuvieron en un nivel medio.

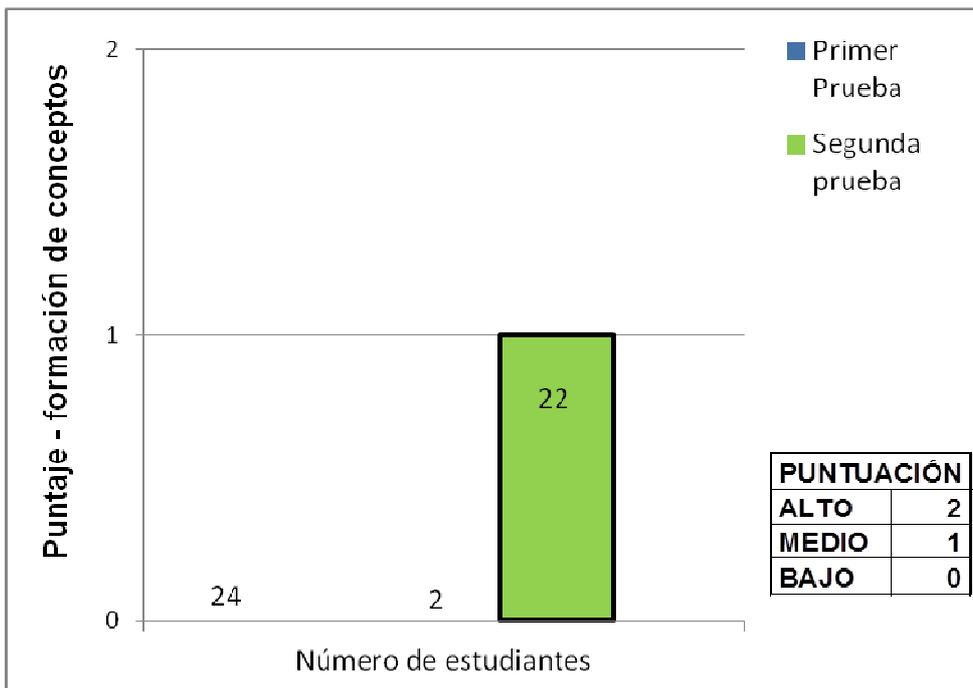
Figura No. 39 Dibujo de un niño. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de dibujo de un niño que trataba de la realización de un dibujo de un niño de su mismo sexo, 21 niños aumentaron a un nivel alto y los otros 3 estuvieron en un nivel medio, aunque no hubo ningún niño en nivel bajo, no alcanzan los resultados del grupo experimenta.

Figura No. 40 Formación de conceptos. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

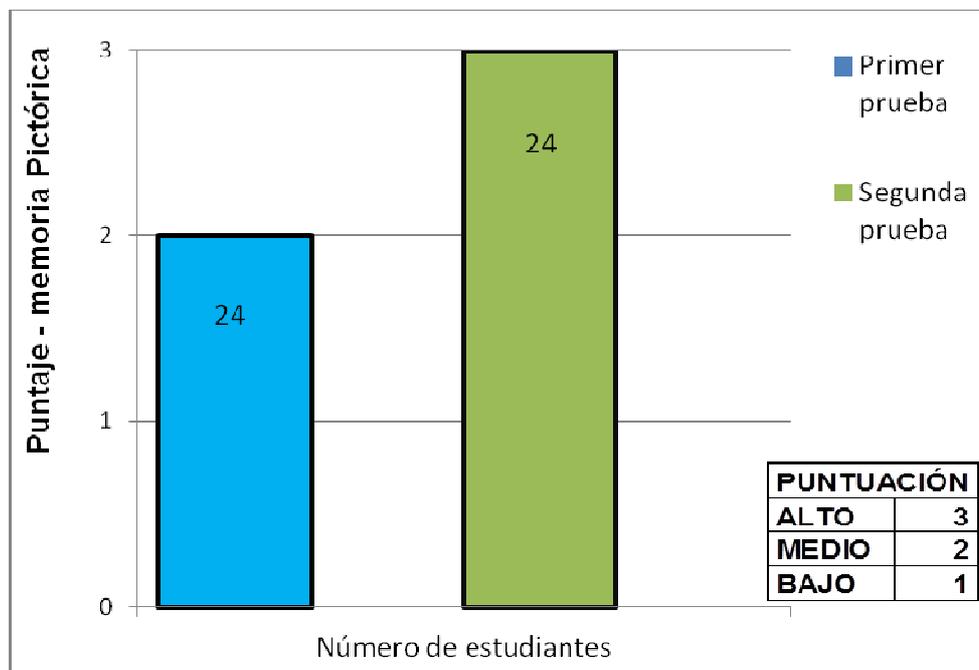
Descripción: en la prueba de formación de conceptos que consistía en la Clasificación de piezas con los criterios de tamaño, color y forma, 22 niños aumentaron su puntuación alcanzando un nivel medio, los 2 restantes estuvieron en un nivel bajo, aunque la mayoría aumento puntuación no logran alcanzar los resultados del grupo experimental.

7.4 ESCALA VERBAL

Evalúa la aptitud del niño para entender y procesar los estímulos verbales y expresar verbalmente sus pensamientos. También indica la madurez de sus conceptos verbales. Está conformada por las siguientes pruebas: memoria pictórica, vocabulario (identificación de objetos corrientes y definición de palabras), memoria verbal (repetición de palabras, repetición de frases y contenido de un cuento leído), fluencia verbal y opuesto. Para referenciar los resultados se tomó el color azul para la primer prueba y el verde para la segunda como se evidencia en las figuras.

JARDIN CAMPEONES

Figura No. 41 Memoria Pictórica. Grupo experimental

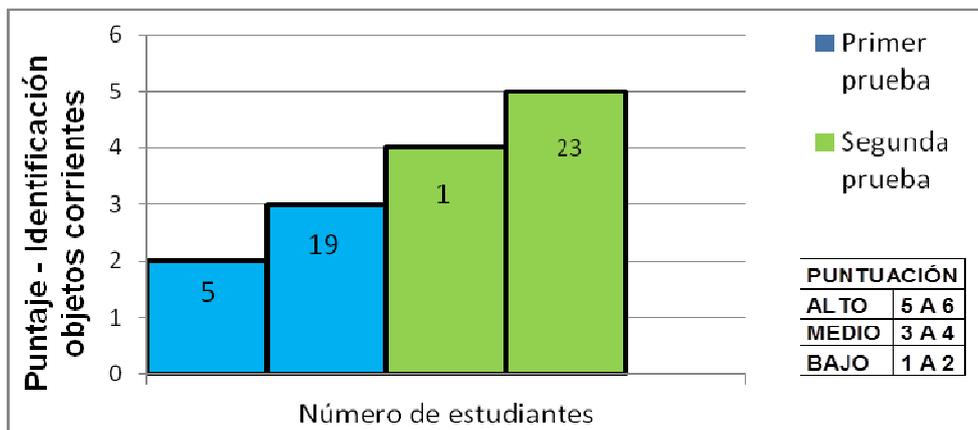


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba memoria pictórica trataba de la capacidad de recordar el nombre de objetos representados en una lámina, en la cual los 24 niños aumentaron el nivel pasando de medio a la máxima puntuación que es el nivel alto.

Vocabulario

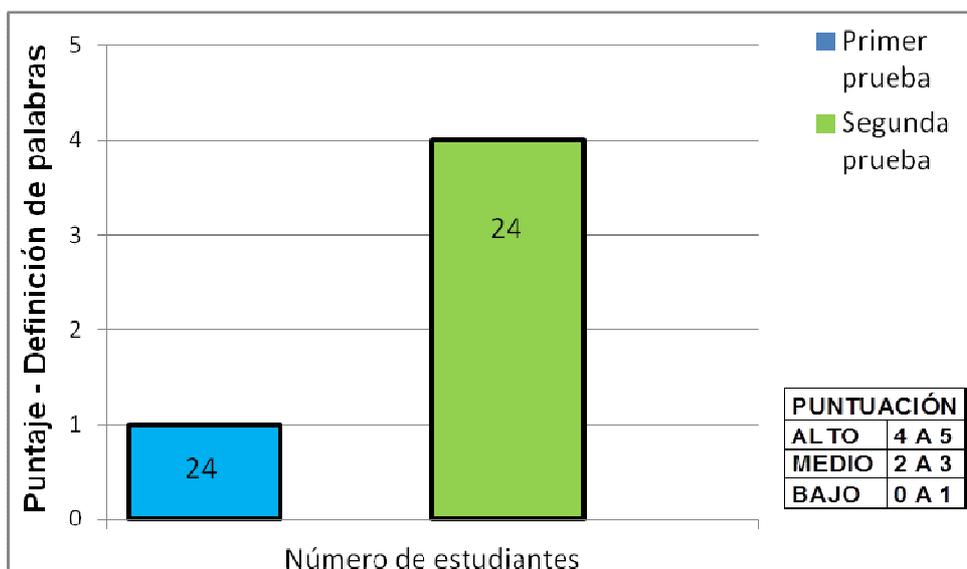
Figura 42 Identificación objetos corrientes. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños mejoraron ubicándose 1 de ellos en nivel medio con 4 puntos y los otros 23 en un nivel alto en la prueba de identificación de objetos corrientes que consistía en identificar y nombrar objetos comunes del entorno.

Figura No. 43 Definición de palabras. Grupo experimental

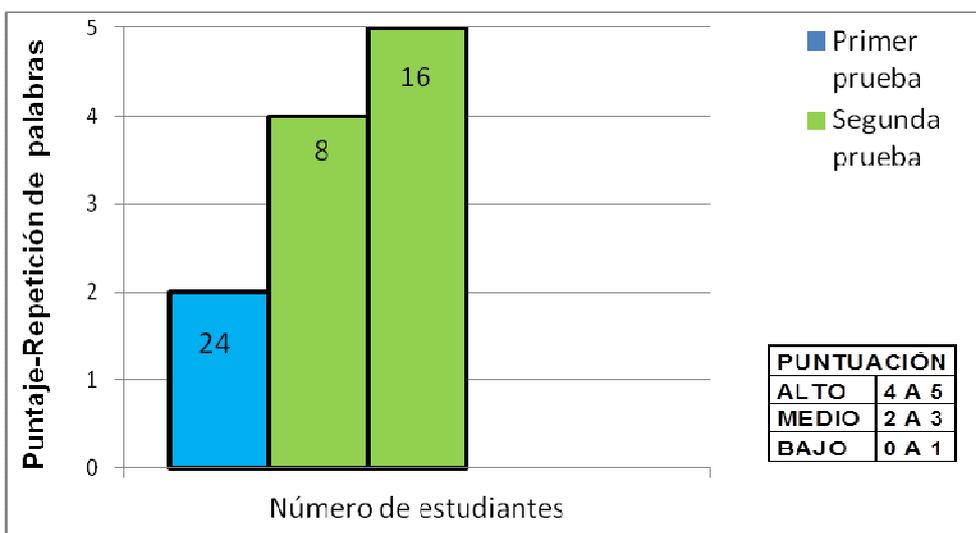


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños obtuvieron una mejoría pasando del nivel bajo con una puntuación de 1, al nivel alto aumentando la puntuación a 4 en la prueba de la definición de palabras que se trataba de mostrar una palabra y el niño oralmente decir que era.

Memoria verbal

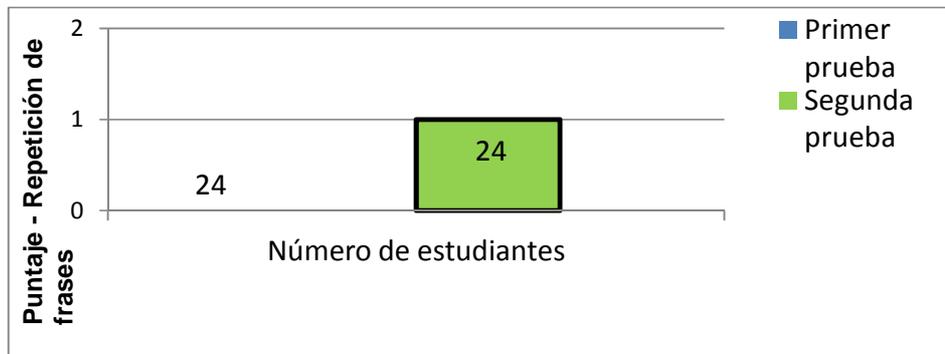
Figura No. 44 Repetición de palabras. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de representación de palabras consistía en repetir la mayor cantidad de palabras posibles nombradas por el examinador, en esta prueba todos los niños mejoraron alcanzando un nivel alto, 8 de ellos con una puntuación de 4 y los otros 16 con una puntuación de 5.

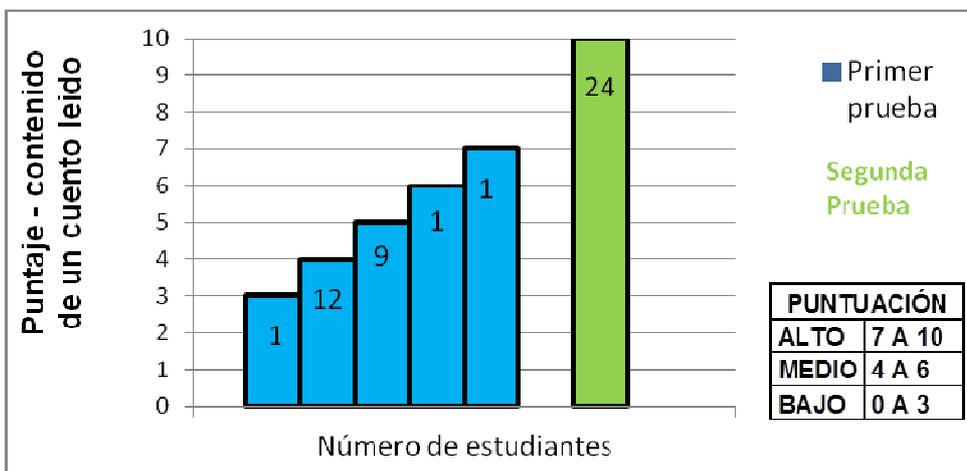
Figura No. 45 Repetición de frases .Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños subieron un punto más alcanzando el nivel medio en la prueba de repetición de frases que consistía en repetir completamente frases dichas por el examinador.

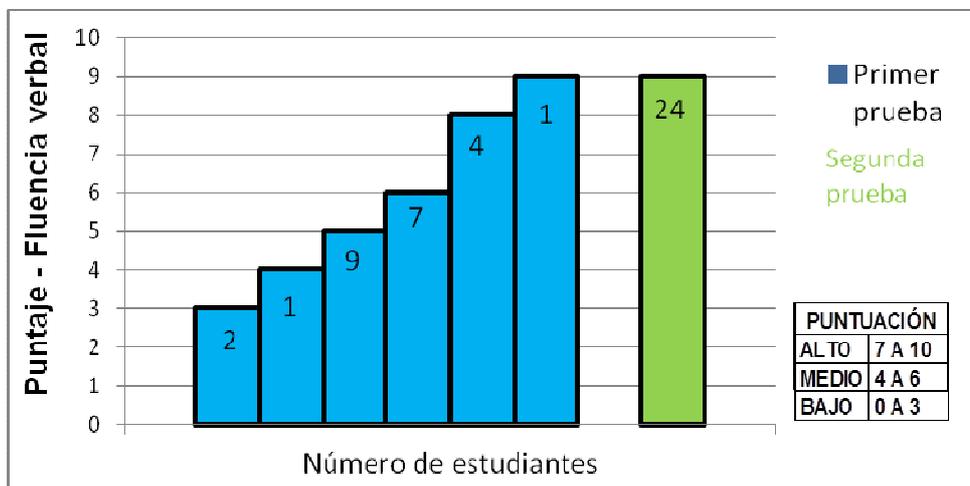
Figura No. 46 Contenido de un cuento leído Grupo experimental.



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños alcanzaron el nivel alto en la prueba de contenido de un cuento leído, que consistía en el mayor acierto de objetos o personajes nombrados en el cuento leído por el examinador.

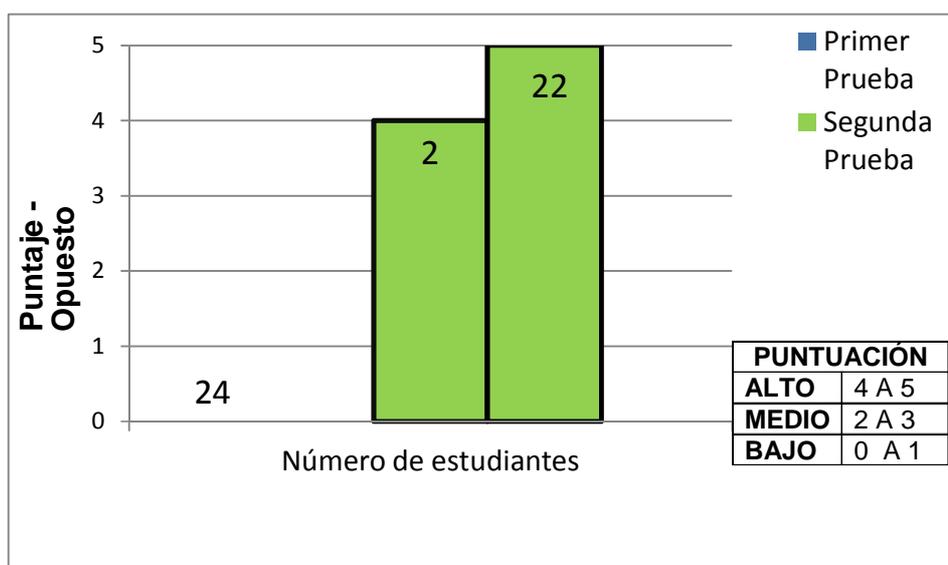
Figura No. 47 Fluencia verbal. Grupo experimental



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños aumentaron su puntuación ubicándose en un nivel alto en la prueba de fluencia verbal que consistía en la enumeración, durante 20 segundos, de todos los nombres posibles dentro de una categoría.

Figura No. 48 Opuesto. Grupo experimental

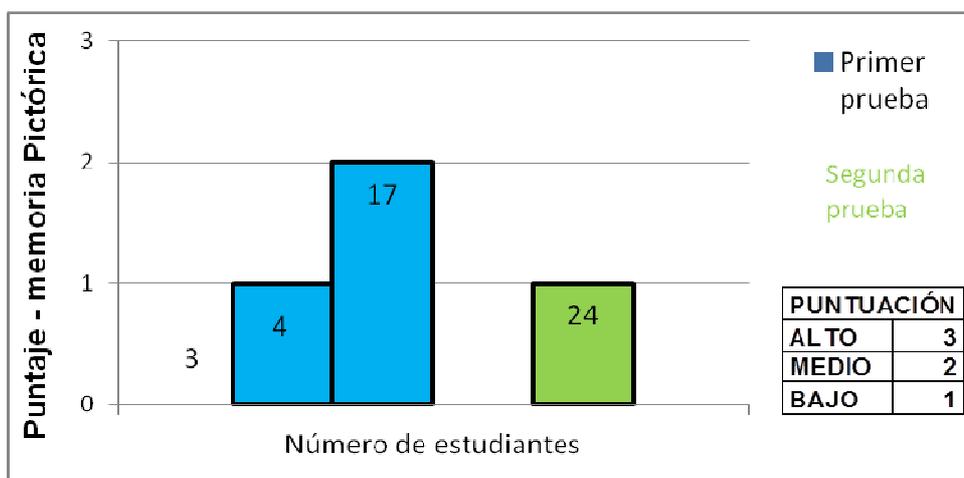


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños mejoraron en la prueba opuesto que consistía en la terminación de frases con el opuesto de un adjetivo, logrando un nivel alto.

ESCALA VERBAL - JARDIN VIAJEROS

Figura No. 49 Memoria Pictórica. Grupo control

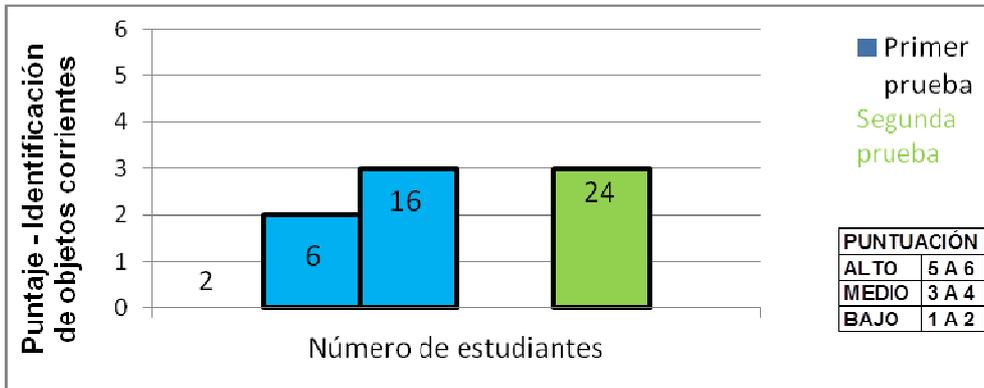


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños permanecieron en un nivel bajo en la prueba memoria pictórica que trataba de la capacidad de recordar el nombre de objetos representados en una lámina.

VOCABULARIO

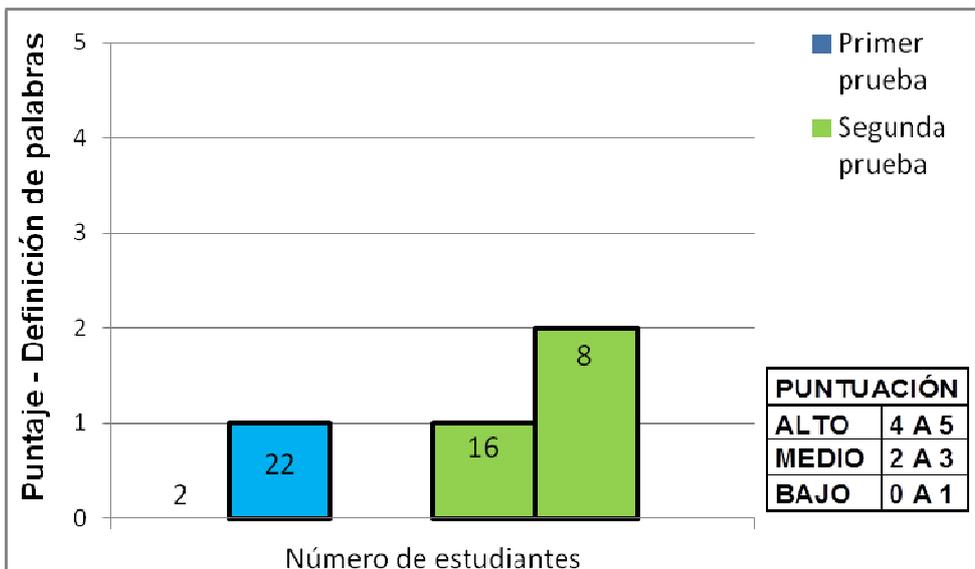
Figura No. 50 Identificación objetos corrientes. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: en la prueba de identificación de objetos corrientes que consistía en identificar y nombrar objetos comunes del entorno los 24 niños se ubicaron en un nivel medio y aunque aumentaron rendimiento no alcanzan los resultados del grupo experimental.

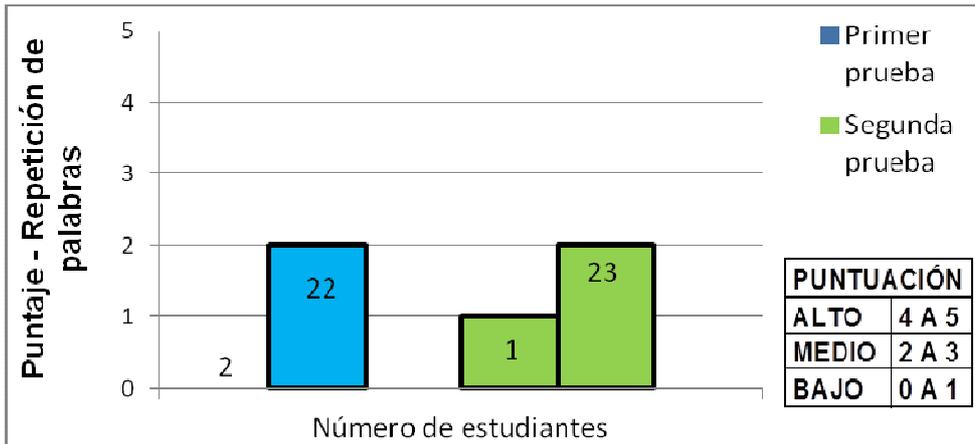
Figura No. 51 Definición de palabras. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: En la prueba de la definición de palabras que se trataba de mostrar una palabra y el niño oralmente decir que era, 16 niños estuvieron en un nivel bajo y los otros 8 subieron al nivel medio.

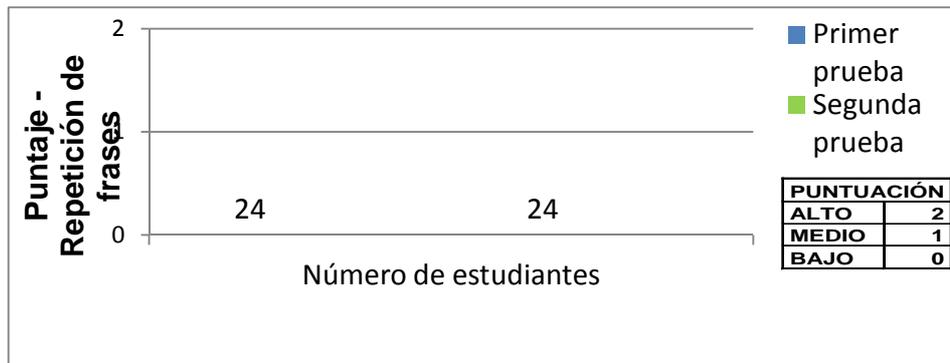
Figura No. 52 Repetición de palabras. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: la prueba de representación de palabras consistía en repetir la mayor cantidad de palabras posibles nombradas por el examinador, en esta prueba solo 1 niño de los 24 aumento su puntuación para ubicarse en un nivel medio como estaban al inicio y el niño restante se mantuvo en el nivel bajo aumentando 1 punto.

Figura No 53 .Repetición de frases. Grupo control

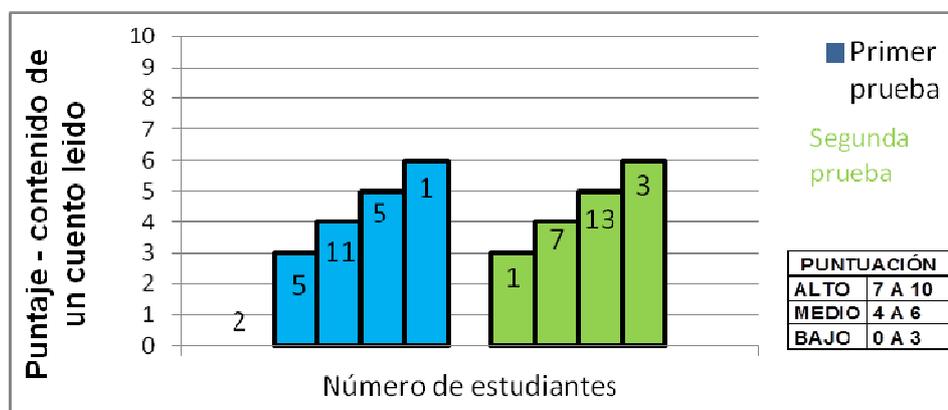


Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: En la prueba de repetición de frases que consistía en repetir completamente frases dichas por el examinador, ninguno de los niños demostró mejoría continuando en un nivel bajo.

Memoria verbal

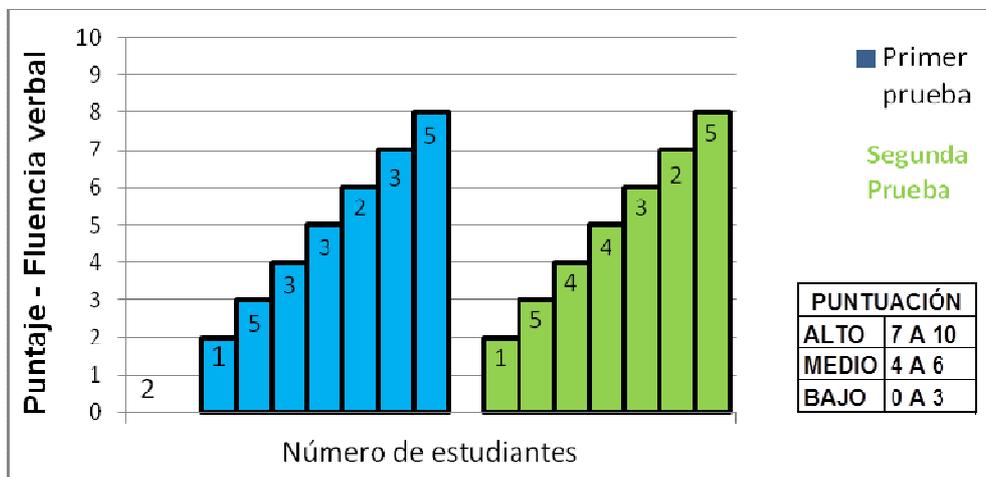
Figura No. 54 Contenido de un cuento leído. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: un solo niño se ubicó en nivel bajo, los otros 23 en un nivel medio, 13 de ellos con un puntaje de 5, 3 con un puntaje de 6 y 7 con un puntaje de 4 en la prueba de contenido de un cuento leído, que consistía en el mayor acierto de objetos o personajes nombrados en el cuento leído por el examinador.

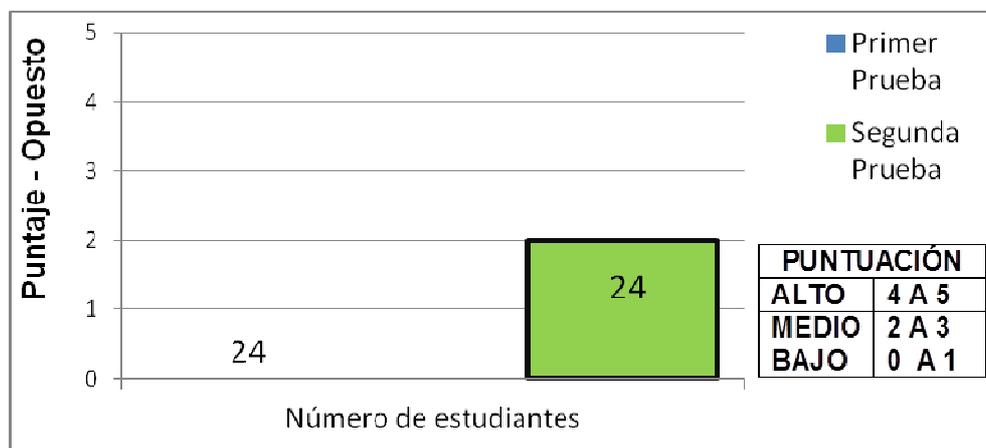
Figura No. 55 Fluencia verbal. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: En la prueba de fluencia verbal que consistía en la enumeración, durante 20 segundos, de todos los nombres posibles dentro de una categoría, 6 niños se ubicaron en un nivel bajo, 11 en un nivel medio y 7 en un nivel alto.

Figura No. 56 OPUESTO. Grupo control



Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Descripción: los 24 niños mejoraron en la prueba opuesto que consistía en la terminación de frases con el opuesto de un adjetivo, logrando un nivel medio. Aunque hubo mejoría no alcanzaron el nivel del grupo experimental.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Durante la realización de este proyecto se realizaron diferentes actividades que permitieron recolectar datos para establecer la efectividad del programa de intervención propuesto, inicialmente se obtuvo información por medio de registros de observación que permitió dar un diagnóstico previo para pasar así a la etapa siguiente que consistió en la aplicación del test de Mc Carthy al grupo control, jardín viajeros y al grupo experimental, jardín campeones, arrojando datos ubicados en el nivel bajo.

Al término de la aplicación del test se desarrolló una serie de actividades que fueron aplicadas al grupo experimental durante ocho semanas arrojando posteriormente en la segunda aplicación del test datos significativos en los avances que presentaron los niños, mientras el grupo control no presentó mayores cambios.

En el transcurso del proyecto se encontraron grandes aportes de teóricos que sustentaron el por qué de esta intervención, teniendo como hipótesis la aplicación de un programa que utiliza la lúdica como estrategia de enseñanza y aprendizaje, para mejorar las capacidades cognitivas y la motricidad fina y gruesa de los niños del grado jardín del Colegio Comfandi de Tuluá, nos aventuramos a proponer actividades que rompen con los esquemas tradicionales y van muy de la mano con la pedagogía activa y constructivista, como lo es la escuela nueva de María Montessori donde propone una educación con mayor libertad, sin forzar al niño y darle la oportunidad de formar un carácter crítico y científico despertando en él la curiosidad y el deseo de aprender de una manera más sutil y dándole la importancia que se merece.

Según Jiménez la lúdica es inherente al desarrollo del ser humano viéndose reflejado en el interés que despierta al niño lo novedoso y activo, y como dice Arenas Acevedo es más divertido aprender jugando que un aprendizaje forzoso, lo que se pudo evidenciar durante el proceso de enseñanza – aprendizaje y la

buena disposición para la realización de las actividades; también Yturralde opina al respecto que la lúdica fomenta las relaciones psicosociales, los valores y la adquisición de nuevos saberes que en últimas se vio reflejado a través de este proyecto el entusiasmo y la alegría con que los niños recibían las clases fijando la atención en cada una de ellas; al igual que la lúdica el juego es un medio de socialización y superación del egocentrismo, aprende a interiorizar normas, viéndose reflejado en el compañerismo y cooperación mutua, situación que anteriormente se dificultaba por el egoísmo natural que cada niño tiene, además lograr que expresen sus ideas o temores fue un reto porque los niños a esta edad son muy tímidos y se les dificulta exteriorizar sus sentimientos como lo expresa Torres Campo respecto a exteriorizar miedos o temores que vienen siendo superados gradualmente, logrando crear esos vínculos de amistad y colaboración de una manera más agradable que fue lo que se pudo evidenciar dentro del grupo experimental donde se propicio un clima de solidaridad y compañerismo; En concordancia con Huizinga el juego les permitía a los niños prepararse para tareas más exigentes, permitiendo exteriorizar sus ideas y con ello mejorar su fluencia verbal. Véase ANEXO F registro de observación N° 04

Apoyados en Berruezo la psicomotricidad logra mejor desarrollo si se aborda desde la lúdica, debido que se potencializa la autoestima, la expresión y la socialización, favoreciendo el desarrollo intelectual, el tener contacto con los objetos y así poder observar, descubrir y conocer; clasificar, ordenar: formas, tamaños, colores, texturas, pesos, olores, sonidos, entre otros, todo esto se logra con actividades que ejerciten los movimientos gruesos y finos, lo que les permitió a los niños tomados para este proyecto mejorar sustancialmente en la escala perceptivo - manipulativo y la escala verbal.

Para la escala numérica se tuvo en cuenta la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional viéndose reflejado una mayor dificultad aunque presentaron avances considerables, se comprueba que los niños de esta edad todavía no están listos para hacer cálculos, se presenta el egocentrismo, además es irreversible, intuitivo, cuyos principios limitan las operaciones lógicas.

Pasando a la escala de motricidad se pudo encontrar la dificultad al inicio en realizar algunas actividades como lograr mantener una torre alta o la manipulación objetos, el agarre de los colores o la secuencia de golpeo; mediante la intervención se logro detectar esas falencias y abordarlas desde estrategias pedagógicas agradables para el niño sin percatarse de la intencionalidad del trabajo siendo fácil y divertida.

Podemos encontrar que Santrock opina al respecto que los niños de esta edad tienen alguna dificultad al construir torres debido al afán de poner las fichas pueden tirar los que ya están apilados, situación que se presento con el grupo experimental al inicio de la intervención y que gradualmente fue mejorando, también opina que la motricidad fina mejora en los niños de cuatro años, lo cual se pudo evidenciar en los resultados obtenidos en el test; en cuanto a la motricidad gruesa este autor sostiene que la coordinación de brazos y piernas que es una de las pruebas del test es apta para esta edad y con un buen plan se puede obtener mejores resultados, lo cual concuerda con los datos obtenidos.

Cuadro No. 01 Análisis escala numérica. Grupo experimental

JARDÍN CAMPEONES									
ESCALA NUMÉRICA - 24 ESTUDIANTES									
Puntaje		Orden derecho		Orden inverso		Recuento y Distribución		Cálculo	
		Porcentaje - Número de estudiantes							
Prueba pre	Alto								
	Medio	83%	20	100%	24				
	Bajo	16%	4			100%	24	100%	24
Prueba post	Alto	96%	23	100%	24	8%	2		
	Medio	4%	1			92%	22	100%	24
	Bajo								

Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Análisis:

Piaget opina que los niños en la etapa pre operacional se les dificulta realizar operaciones mentales lo que se evidencia en la aplicación del segundo test; Esta escala se compone de cuatro pruebas inicialmente dos se ubicaron en el nivel medio como fue Orden derecho y Orden inverso; y en nivel bajo se ubicó Recuento y distribución y Cálculo; en la segunda aplicación en las pruebas Orden derecho y orden inverso pasaron de medio a nivel alto y Recuento-distribución y cálculo se ubicaron en el nivel medio., las más complejas subieron al nivel medio, lo que comprueba que no están todavía listos para realizar operaciones mentales, en concordancia con lo expuesto por el autor.

Figura No. 57 test pre de la escala numérica. grupo experimental

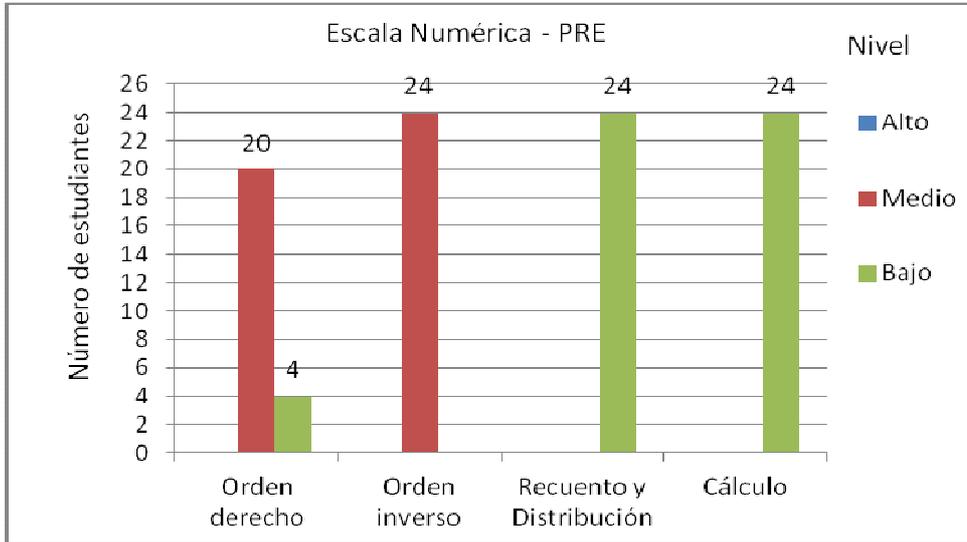
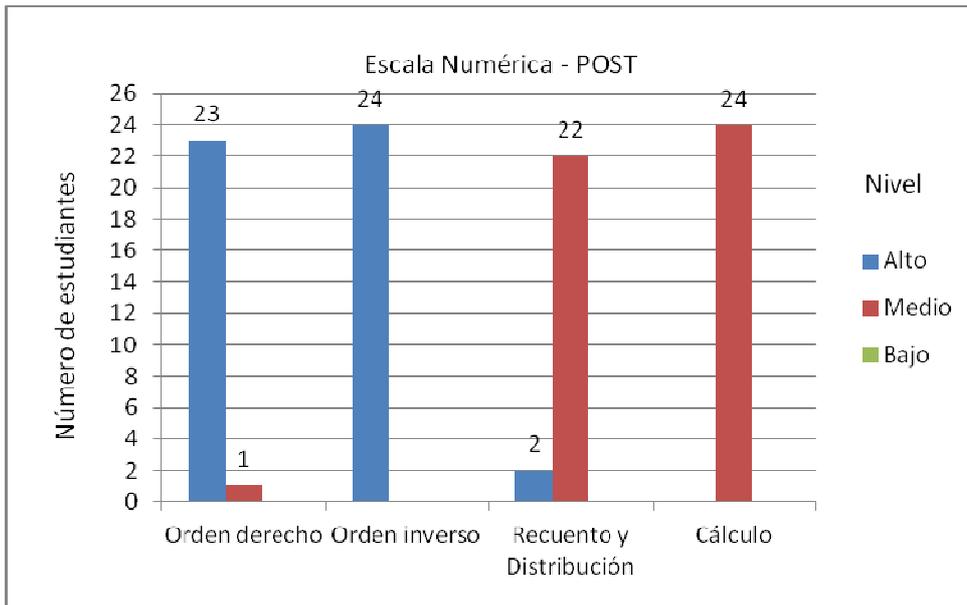


Figura No. 58 test post de la escala numérica. Grupo experimental



Cuadro No. 02 Análisis escala de motricidad. Grupo experimental

JARDÍN CAMPEONES											
ESCALA DE MOTRICIDAD - 24 ESTUDIANTES											
Puntaje		Coordinación piernas		Coordinación brazos						Acción imitativa	
				Botar la pelota		Atrapar la pelota		Tiro al blanco			
		Porcentaje - Número de estudiantes									
Prueba pre	Alto										
	Medio	100%	24	100%	24					100%	24
	Bajo					100%	24	100%	24		
Prueba post	Alto	100%	24	100%	24	12%	3	4%	1	92%	22
	Medio					87%	21		23	8%	2
	Bajo										

Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Análisis: Para los autores González y Acevedo la edad de los cuatro años mejoran sus movimientos aunque no son muy precisos y se realizan de forma incorrecta, de ahí la intervención del docente en buscar mejorar la motricidad, en la primera aplicación del test muestra claramente que en las pruebas de coordinación de piernas, botar la pelota y acción imitativa se encontraban en un nivel medio y atrapar la pelota y tiro al blanco en nivel bajo, durante la aplicación del plan de intervención se buscó mejorar obteniendo avances significativos, los que se encontraban en nivel medio pasaron al nivel alto y los que se encontraron en bajo pasaron al nivel medio, demostrando así el grado de madurez que tienen los niños en esta edad como lo expresan los autores, siendo esta la razón por la cual no alcanzaron en todas el nivel alto.

Figura No. 59 test pre de la escala de motricidad. Grupo experimental

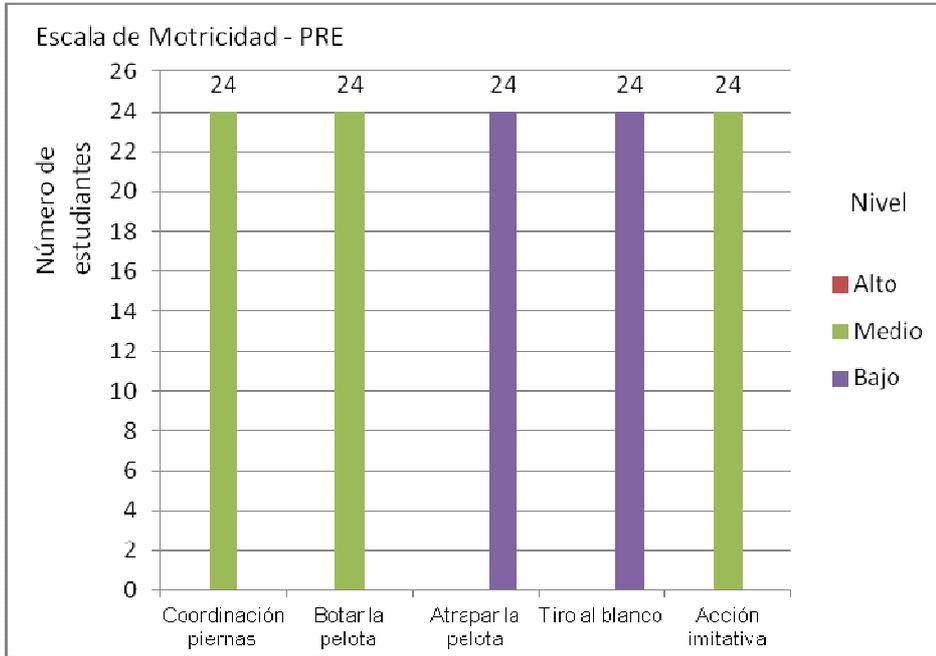
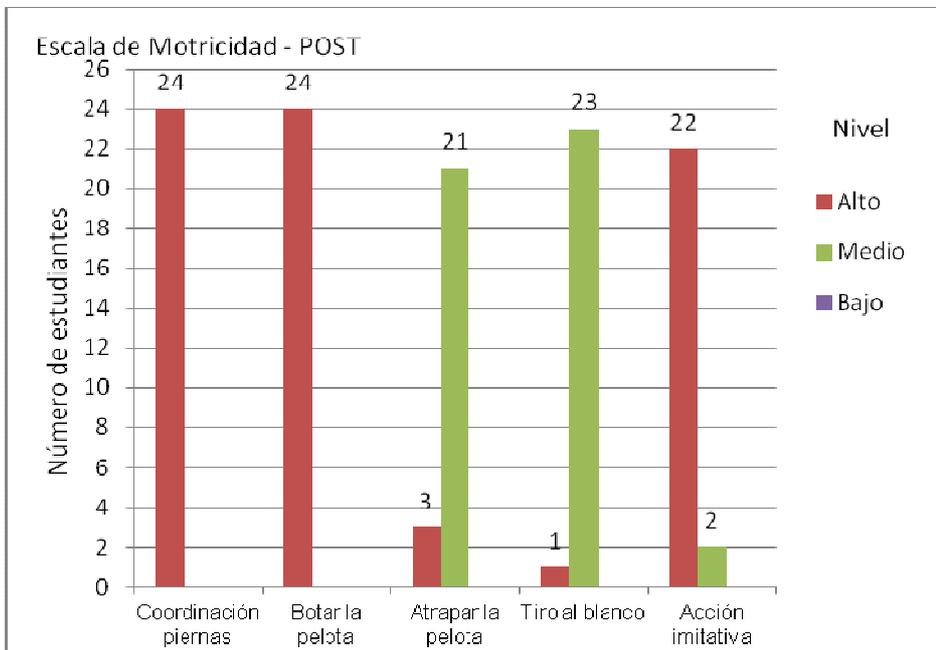


Figura No. 60 test post de la escala de motricidad. Grupo experimental



Cuadro No. 03 Análisis escala perceptivo manipulativo. Grupo experimental

JARDÍN CAMPEONES															
ESCALA PERCEPTIVO MANIPULATIVO - 24 ESTUDIANTES															
Puntaje		Construcción de cubos		Rompe cabezas		Secuencia de golpeo		Orientación izquierda-derecha		Copia de dibujo		Dibujo de un niño		Formación de concepto	
		Porcentaje - Número de estudiantes													
Prueba pre	Alto			25%	6										
	Medio	37%	9			29%	7			100%	24	100%	24		
	Bajo	62%	15	75%	18	70%	17	100%	24					100%	24
Prueba post	Alto	100%	24	100%	24	87%	21	100%	24	87%	21	92%	22	100%	24
	Medio						3			12%	3	8%	2		
	Bajo														

Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Análisis:

En esta escala se puede evidenciar un gran avance en todas las pruebas, de venir en niveles bajo como era construcción de cubos, rompecabezas, secuencia de golpeo y formación de conceptos, las otras dos pruebas, copia de dibujos y dibujo de un niño en nivel medio; todos logran un nivel alto, lo que evidencia lo expuesto por Montessori, Huizinga y Acevedo cuando dicen que al niño hay que darle libertad para aprender, es más grato aprender jugando que un aprendizaje forzoso.

Yturalde expone que la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, lo que soporta el alcance que obtuvo esta escala.

Figura No. 61 test pre de la escala perceptivo manipulativo. Grupo experimental

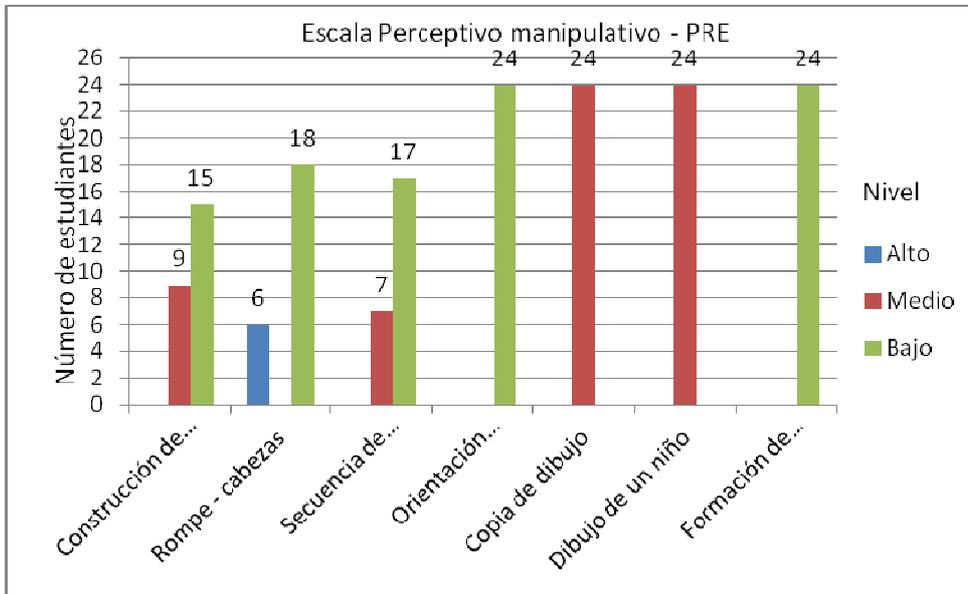
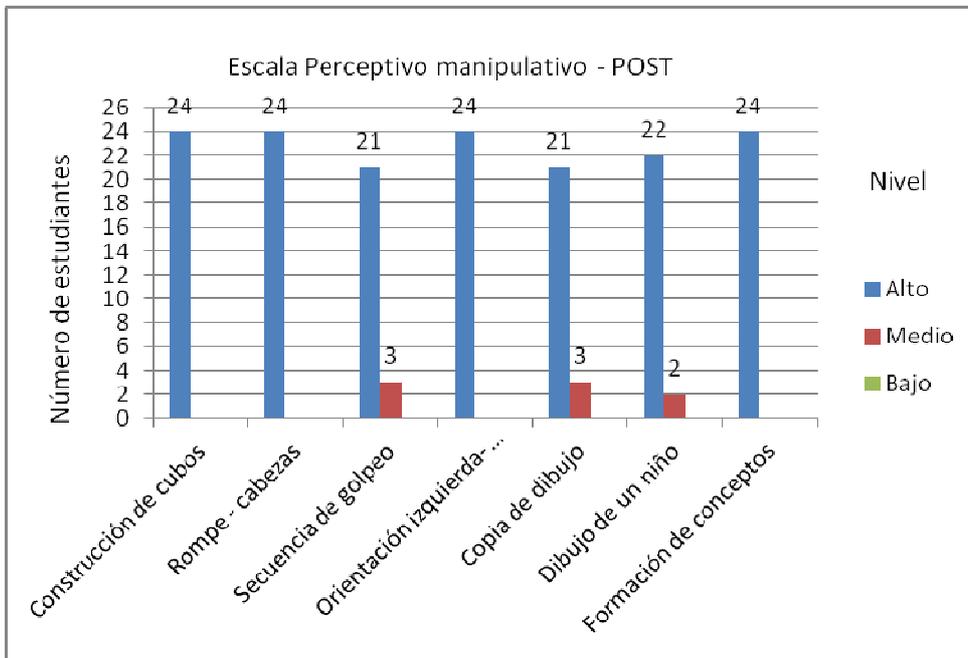


Figura No. 62 test post de la escala perceptivo manipulativo. Grupo experimental



Cuadro No. 04 Análisis escala verbal. Grupo experimental

JARDÍN CAMPEONES																	
ESCALA VERBAL - 24 ESTUDIANTES																	
Puntaje	Memoria pictórica	Vocabulario				Memoria verbal			Fluencia verbal	Opuesto							
		Identificación de objetos corrientes	Definición de palabras	Repetición de palabras	Repetición de frases	Contenido de un cuento leído											
Porcentaje - Número de estudiantes																	
Prueba pre	Alto										8%	2	20%	5			
	Medio	100%	24	79%	19			100%	24			87%	21	70%	17		
	Bajo			20%	5	100%	24			100%	24	4%	1	8%	2	100%	24
Prueba post	Alto	100%	24	96%	23	100%	24	100%	24			100%	24	100%	24	100%	24
	Medio			4%	1					100%	24						
	Bajo																

Fuente: Isabel Cristina Ospina y Jheyson Fabián Grisales

Análisis: En esta escala se observa lo propuesto por Montessori respecto al aprendizaje con libertad por aprender continuamente, esto ayuda al niño en su crecimiento natural y evitará forzarle a hacer algo para lo cual no está listo; las actividades desarrolladas con el fin de promover el desarrollo de la socialización, madurez emocional, coordinación motora y preparación cognoscitiva, a su vez Berruazo proponer la lúdica como un proceso complejo que permite desarrollar en los niños el dominio del mundo que les rodea, acatar normas, aprender a ser independientes y expresar su propio pensamiento, fortaleciéndole la autoestima, expresión, desarrollo y sociabilidad. Todo esto favorece la comunicación en los niños por lo cual explica el alcance que se obtuvo, pasando de niveles bajo como en las pruebas definición de palabras, repetición de frases y opuestos; y medio como memoria pictórica, identificación de objetos corrientes, repetición de palabras, contenido de un cuento leído y fluencia verbal, solo la prueba repetición de frases obtuvo el nivel medio debido a su complejidad y cabe resaltar que venía del nivel bajo.

Figura No. 63 test pre de la escala verbal. Grupo experimental

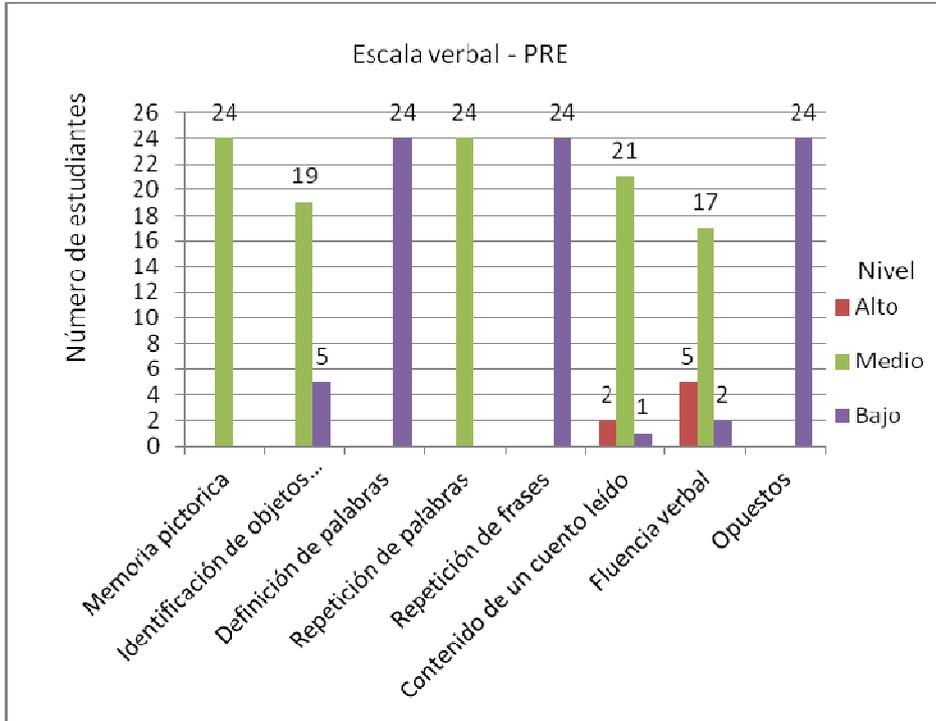
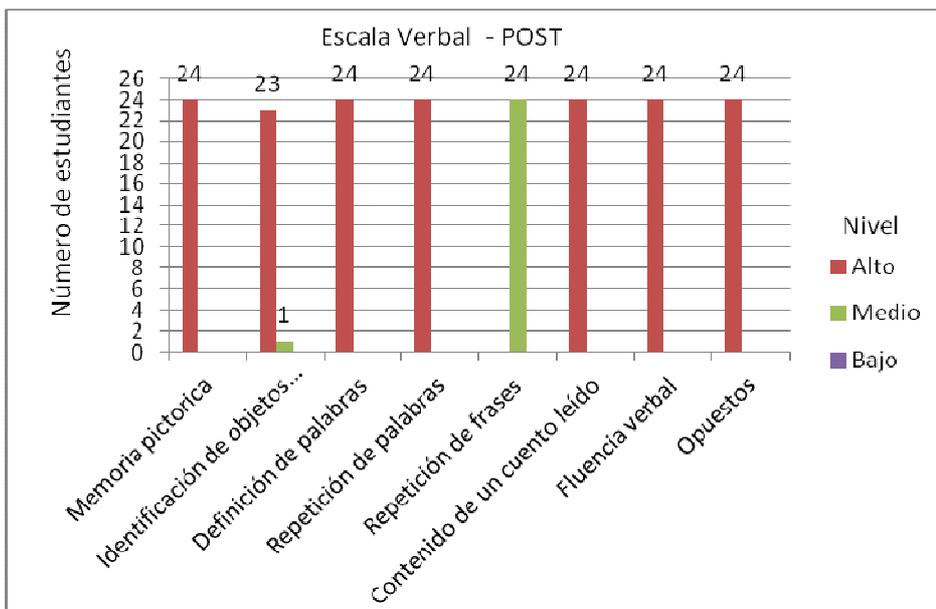


Figura No. 64 test post de la escala verbal. Grupo experimental



9. CONCLUSIONES

La edad preescolar a cobrado gran importancia en los últimos tiempos debido a investigaciones que demuestran que en esta etapa está la clave para tener un mejor desarrollo tanto cognitivo como físico, motriz, social y ético, y es en este proyecto donde se puede evidenciar que con un buen plan orientado de manera lúdica, comprensible y agradable al niño se logra mejores resultados que con una metodología rígida donde no abre espacio para el dialogo, el trabajo en equipo y la concertación.

Los datos obtenidos por el test indican los avances que obtuvieron los niños del grupo experimental en las cuatro escalas (numérica, motricidad, perceptivo-manipulativo y verbal) al vivenciar actividades lúdicas y crear espacios donde se sienten libres sin ser coaccionados, es de resaltar que este grupo se torno más dinámico y las actividades pasivas o de pedagogía tradicional no son muy bien aceptadas. Mientras que el grupo control acepta con más facilidad clases magistrales o pasivas y no mostro cambios significativos al aplicar por segunda vez el test.

La aplicación de un plan de trabajo pedagógico que enfatice en lo lúdico, incide favorablemente en la actitud motivacional (véase ANEXO E registro no. 04) del niño por cuanto se evidencia una mejor expresión corporal, verbal, comunicativa y en sus relaciones sociales se torna un clima de colaboración, trabajo en equipo, compañerismo y actitudes que fortalecen lazos de amistad y capacidad de convivencia. Actitudes motivacionales necesarias para realizar actividades pedagógicas direccionadas al desarrollo de la motricidad y de las capacidades cognitivas. Al interpretar este resultado se ve la importancia de entender la lúdica como la estrategia pedagógica para aportar al desarrollo del niño de manera integral.

Se evidencia el aporte del plan de trabajo lúdico pedagógico, respecto a la motricidad fina y gruesa en cuanto a los resultados obtenidos en la escala de motricidad y perceptivo manipulativo obteniendo puntajes en alto, demostrando así la efectividad del plan aplicado y referente a las capacidades cognitivas ha permitido constatar que los niños mejoraron en las escalas numérica y verbal donde los autores hacen mención de los alcances que se pueden obtener en estas edades donde a pesar del grado de dificultad lograron pasar de un nivel inferior a uno superior.

10. RECOMENDACIONES

Con base a los resultados obtenidos en la investigación, proponemos una serie de sugerencias y recomendaciones para el desarrollo de las capacidades cognitivas, y motricidad fina y gruesa en los niños de preescolar:

- Replantear las actividades realizadas durante la jornada escolar, que sea enfocada más hacia la lúdica
- Proponer programas a largo plazo para desarrollar de manera más efectiva estas capacidades y hacer un seguimiento continuo
- Se sugiere a la Secretaria de Educación hacer jornadas pedagógicas para los docentes de preescolar donde les brinde asesoría en como innovar y cambiar la metodología tradicional.
- Se sugiere a la Secretaria de Educación reglamentar el número de estudiantes por grado, para así facilitar la labor del docente.
- Se propone a los padres de familia restringir el uso de aparatos electrónicos como el computador, la televisión, el PSP, entre otros y brindarles más espacios de recreación y juego a sus hijos.
- Concientizar a padres de familia y directivos docentes que el propósito del preescolar no está limitado al proceso de enseñanza- aprendizajes de la lecto –escritura.
- Los resultados evidenciaron que la intervención mediante un plan pedagógico que enfatice en lo lúdico, aporta favorablemente a la actitud motivacional en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo no fue objeto de estudio de esta investigación, por tanto se sugiere que otros trabajos continúen la indagación de la relación entre actitud motivacional del niño y el desarrollo de su motricidad y capacidades cognitivas, mediante el aporte de la lúdica.

BIBLIOGRAFIA

- ARENAS ACEVEDO, Jairo. Educación Física Infancia y Niñez. Bogotá Cooperativa Editorial Magisterio 2003. 206 p.
- BERRUEZO, Pedro Pablo. El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad, *Psicomotricidad Revista de Estudios y Experiencias*, nº 49, pp. 15-26 (ISSN: 0213-0092). 1995. Consultado el 30 de septiembre del 2011. Disponible en [/www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm)
- BIANCHI ZIZZIAS, Elia Ana, Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis, Una contribución a la causa de los niños. El Instituto de Formación Docente y Acción Educativa. Mendoza. Argentina. Consultado en septiembre 30 del 2012. disponible en www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica
- BRICEÑO ALCARAZ, Gloria. El juego en los niños de transición. Estudios sobre las culturas contemporáneas. Volumen VII, No. 014 Universidad de Colima México 2011. 72 p.
- Código de infancia y adolescencia. Artículo 39 y 45. , ley 1098 Noviembre 2006
- CONDE CAVEDA, José Luis, et. al.: Fundamentos para el Desarrollo de la Motricidad en Edades Tempranas.pp.56
- Constitución política de Colombia Artículo 5 y 52. Del 4 de julio 1991.
- DAMIANO, Patricia. Antropología, Huizinga Johan. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. 2009. Consultado el 29 de mayo del 2012. Disponible en bibliotecaignoria.blogspot.com/.../hohan-huizinga-homo-ludens-cap-
- DOMÍNGUEZ CACHO, I., & Segura, J. (16 de Enero de 2010). MSCA. consultado el 1 de Julio de 2011. Disponible en:http://www.slidefinder.net/m/msca_test_diagn%C3%B3stico_psicomotricidad_isabel/7902535

- GARCÍA AVENDAÑO, Pedro. Teoría de las fases sensibles. Revista electrónica. Publicada el 26 de junio del 2009. Consultado el 20 de septiembre del 2011. Disponible en: es.scribd.com/doc/64172385/Documento-de-Fases-Sensibles
- GÓMEZ, Julissa. Estrategia y evaluación psicológica: Escalas McCARTHY de aptitudes y psicomotricidad para niños (MSCA). Santo Domingo, D.N.: Instituto Tecnológico de Santo Domingo INTEC. 2011. Recuperado el 3 de febrero de 2012 en <http://es.scribd.com/doc/62102792/Escalas-McCARTHY-de-aptitudes-y-psicomotricidad-para-ninos>
- GONZALEZ RODRIGUEZ, Catalina. Actividad motriz de 3 a 4 años. En Revista electrónica Efedeportes. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en www.efdeportes.com/efd46/am34.htm
- Guía operativa para la prestación del servicio de la atención integral a la primera infancia. Segunda edición mayo 2010
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNANDEZ C Carlos; BATISTA Pilar; Metodología de la investigación. Cuarta edición. México: Mc Graw Hill. 2008
- HUERTA, Renato. Magister en Filosofía. Guía 3 de Filosofía, Programa de Filosofía del Ministerio de Educación, consultado el 24 de abril del 2012. Disponible en: www.rmm.cl/index_sub.php?id_contenido=19240&id...id...
- JIMÉNEZ, Carlos Alberto. pedagogía de la creatividad y de la lúdica, editorial magisterio colección mesa redonda 1998
- Ley General de Educación, ley 115. Capítulo I, artículo 16. Febrero 8 de 1994
- OSORIO PULGARIN, Ramón E; LEÓN SEPULVEDA, Guillermo; MILLAN LIBREROS, Marcos. Cómo organizar Vacaciones Recreativas. Armenia: Kinesis, 2008. 260 p.
- REYNA, Laura et ál. CAPACIDADES COGNITIVAS EN AÑOS PREESCOLARES. 2008. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en: es.scribd.com/doc/6504736/Desarrollo-Cognitivo-Piaget

- RIVERA, Leonardo. Educación Preescolar. En Educación y Educadores. Red de revistas Científicas de América Latina y el Caribe. España y Portugal. Volumen 5. 2002. PP. 127. Consultado el 26 de abril del 2012. Disponible en redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/834/.../83400511_Resumen_1.pdf
- RODRÍGUEZ, Sergio. Habilidades motrices básicas en los niños y niñas de 5 años de edad del jardín de infancia ELOY. Universidad de los Andes, facultad de humanidades y educación. Merida febrero 2007. consultado abril 26 del 2012 . disponible en : biblioteca.universia.net/.../habilidades-motrices.../37729609.html
- SACHS, Kristin; BRUCKL, Barbara; MORSCHITZKY, Maria. Actividades lúdicas y juegos. 2007. Consultado el 17 de marzo del 2012 Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf,
- SANTROCK, Jhon W. psicología del desarrollo. El ciclo vital. Decima edición. Universidad de Texas en Dallas. Mc Graw hill. 2006. 860 p.
- TORRES CAMPOS, Juan Alberto. Tesis efectos de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en los alumnos de 5 años. Programa de Doctorado. Facultad Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. 2008. Consultado el abril 26 del 2012. Disponible en <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1759/1/17323691.pdf>
- YTURRALDE TAGLE, Ernesto. Talleres experienciales.com, consultado el 15 de septiembre 2011. Disponible en: <http://www.outdoortraining.co>

ANEXO A

TEST MSCA (McCARTHY SCALES OF CLIDRENS´S ABILITIES)

1. Ficha Técnica:

Nombre: MSCA. Escalas McCARTHY de aptitudes y psicomotricidad para niños.

Nombre original: MSCA (McCarthy Scales of clidrens´ s abilities)

- **Autores:** Dorothea Mc Carthy
- **Procedencia:** The Psychological Corporation
- **Adaptación española:** Departamento I+D de TEA Ediciones, 1977, 1996, 2006.
- **Aplicación:** Individual.
- **Ámbito de aplicación:** Dos años y medio a ocho años y medio.
- **Duración:** Con niños menores de 5 años es aproximadamente de 45 minutos, a partir de esa edad es de alrededor de una hora.
- **Finalidad:** Evaluar el desarrollo cognitivo y psicomotor del niño.
- **Baremación:** Escala de puntuaciones típicas según la edad del niño (en intervalos de medio año hasta los 5 años y medio y de un año posteriormente) obteniéndose a partir de una amplia y representativa muestra española.
- **Material:**
 - Manual
 - Cuadernillos de anotación.
 - Cuaderno de láminas (para las pruebas Memoria pictórica, parte I de Vocabulario, Orientación derecha izquierda y Copia de dibujos)
 - 12 cubos (para las pruebas Construcción con cubos y Recuento y distribución).
 - 6 Rompecabezas.

- 1 xilófono y macillo.
- 1 cinta de tela.
- 1 cilindro de plástico.
- 12 piezas para Formación de conceptos.
- 2 cartulinas blancas.
- 1 pelota de goma, 1 saquito, una pantalla para "tiro al blanco" y cinta adhesiva.

2. Características:

El MSCA está compuesto por 6 escalas:

- **Escala verbal.** evalúa la aptitud del niño para entender y procesar los estímulos verbales y expresar verbalmente sus pensamientos. También indica la madurez de sus conceptos verbales.
- **Escala perceptivo-manipulativa:** Evalúa mediante la manipulación de materiales concretos la coordinación visomotora y el razonamiento no verbal.
- **Escala numérica.** Evalúa la facilidad del niño para los números y su comprensión de términos cuantitativos.
- **Escala de memoria:** Evalúa la memoria inmediata del niño, mediante un amplio espectro de estímulos visuales y auditivos.
- **Escala general cognitiva** (incluye la verbal, la perceptivo-manipulativa y la numérica): Evalúa el razonamiento del niño, la formación de conceptos y la memoria, tanto cuando resuelve problemas verbales y numéricos como cuando manipula materiales concretos.
- **Escala de motricidad:** Evalúa la coordinación motora del niño tanto en tareas motoras finas como gruesa.

Estas escalas se componen de 18 test, que se distribuyen según el ámbito al que se refiere, y son los siguientes:

1. Construcción con cubos.
2. Rompecabezas.
3. Memoria pictórica.
4. Vocabulario.
5. Cálculo.
6. Secuencia de golpeo.
7. memoria verbal.
8. orientación derecha-izquierda.
9. Coordinación de piernas
10. Coordinación de brazos.
11. Acción imitativa.
12. Copia de dibujos.
13. Dibujo de un niño.
14. Memoria numérica.
15. Fluencia verbal.
16. Recuento y distribución.
17. Opuestos.
18. Formación de conceptos.

Escala verbal

TESTS	DESCRIPCIÓN	ASPECTOS EVALUADOS
3. Memoria pictórica	Recuerdo del nombre de objetos representados en una lamina.	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria inmediata (auditiva y visual). • Desarrollo temprano del lenguaje. • Atención.
4. Vocabulario	Identificación de objetos corrientes (parte I) y definición de palabras (parte II).	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Desarrollo temprano del lenguaje. • Expresión verbal. • Memoria inmediata.
7. Memoria Verbal	Repetición de series de palabras y frases (parte I) y del contenido de un cuento leído por el examinador (parte 2).	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión verbal. • Clasificación lógica • Creatividad. • Expresión verbal.
15. Fluencia verbal	Enumeración, durante 20 segundos, de todos los nombres posibles dentro de una categoría.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Clasificación lógica. • Creatividad. • Expresión verbal.
17. Opuestos.	Terminación de frases con el opuesto de un adjetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Desarrollo temprano del lenguaje. • Razonamiento verbal.

Escala perceptivo-manipulativa

1. Construcción con cubos	Copia con cubos de una estructura construida por el examinador.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación Viso-Motora. • Relaciones espaciales.
2. Rompecabezas	Ensamble de piezas planas para formar el dibujo de un animal o alimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual. • Razonamiento no verbal. • Coordinación visomotora. • Relaciones espaciales.
6. Secuencia de golpeo	Repetición en un xilófono de una secuencia de notas tocadas por el examinador.	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria inmediata. • Coordinación visomotora.
8. Orientación derecha-izquierda	Conocimiento de la derecha-izquierda de las cosas, principalmente del mismo sujeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Atención. • Relaciones espaciales. • Formación de conceptos no verbales. • Razonamiento no verbal. • Direccionalidad. • Percepción visual.

12. Copia de dibujos	Copia de dibujos geométricos	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación visomotora. • Relaciones espaciales.
13. Dibujo de un niño	Ejecución de un dibujo de un niño de su mismo sexo.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos no verbales. • Coordinación visomotora • Imagen corporal.
18. Formación de conceptos	Clasificación de piezas con los criterios de tamaño, color y forma.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación lógica. • Razonamiento no verbal. • Formación de conceptos verbales.

Escala numérica

TESTS	DESCRIPCIÓN	ASPECTOS EVALUABLES
5. Cálculo	Cuestiones que implican información numérica o cálculos aritméticos.	<ul style="list-style-type: none">• Razonamiento numérico.• Aptitudes de cálculo.• Datos y conceptos numéricos.• Concentración.• Comprensión verbal.
14. Memoria numérica	Repetición de series de dígitos en el orden presentado por el examinador (Parte I) y en el orden inverso (parte II).	<ul style="list-style-type: none">• Memoria inmediata.• Atención.• Reversibilidad.
16. Recuento y distribución.	Formación de grupos iguales con cubos.	<ul style="list-style-type: none">• Contar mecánicamente.• Conceptos numéricos.• Razonamiento numérico.

Escala de motricidad

9. Coordinación de piernas	Actividades que implican las extremidades inferiores, tales como andar hacia atrás o permanecer sobre un pie.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Balanceo.
10. Coordinación de brazos	Actividades que exigen botar la pelota (parte I), recoger un objeto arrojado hacia el sujeto (Parte II) y lanzar un objeto para introducirlo por un agujero (parte III).	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Coordinación motora fina.
11. Acción imitativa	Copia de movimientos simples, tales como entrelazar las manos o mirar a través de un tubo.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Coordinación motora fina.
12. Copia de dibujos	(Incluida en PM Y GC)	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motora fina.
13. Dibujo de un niño	(Incluida en PM Y GC)	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motora fina.

NORMAS DE PUNTUACIÓN DE LOS TEST.

1. CONSTRUCCION CON CUBOS:

3 puntos por una torre de seis cubos

2 puntos por una torre de cuatro o cinco cubos

1 punto por una torre de cuatro o cinco cubos

2. ROMPECABEZAS

1 punto si tiene éxito en el primer intento

0 puntos si es necesaria una demostración

3. MEMORIA PICTORICA

1 punto por cada objeto recordado correctamente.

4. VOCABULARIO

Este test consta de dos partes:

Vocabulario pictórico.

Puntuación: 1 punto por cada lámina en que el sujeto de una respuesta aceptable.

Vocabulario oral

Puntuación:

2 puntos si da algún sinónimo

0 cuando no sabe cómo definirla.

1 punto cuando la respuesta tenga un valor claramente intermedio entre 2 y 0 puntos

5. CÁLCULO

1 punto por cada respuesta correcta.

6. SECUENCIA DE GOLPEO

2 puntos si reproduce la secuencia correctamente.

1 punto si utiliza correctamente el mazo, golpeando las teclas de modo conveniente pero no reproduce la secuencia correcta

0 punto si golpea al azar

7. MEMORIA VERBAL

Hay dos partes:

1. Palabras y frases.

Puntuación: en los elementos 1 a 4 se concede un punto por cada palabra repetida, deduciendo un punto si se altera la secuencia. Si hay omisión, se puntúa por el número de palabras repetidas.

En los elementos 5 a 6 la puntuación se basa en la repetición de las palabras subrayadas. Se concede un punto por cada palabra subrayada.

2. Cuento

Puntuación: el relato se divide en 11 elementos y cada uno de ellos se le puntúa:

1 punto si acierta con mayor o menor precisión

0 puntos si dice lo contrario.

ORIENTACIÓN DERECHA- IZQUIERDA

1 punto por cada elemento(o cada parte de elemento, si este tiene 2) contestado correctamente

8. COORDINACIÓN DE PIERNAS

Puntuación: (ejemplo: caminar hacia atrás)

2 puntos si el niño da cinco o más pasos que sean más largos que el propio niño. El niño debe levantar los pies del suelo (no arrastrarlos) y no debe balancear sus brazos para mantener el equilibrio

1 punto si da entre dos y cuatro pasos que sean, si desliza los pies o entrecruza los pasos, es decir, si estos no van suficientemente alineados hacia atrás o si tiene un equilibrio deficiente.

0 puntos si no son capaces de dar un paso hacia atrás

10. COORDINACIÓN DE BRAZOS

1. botar la pelota:

El número de botes se transforma en números según la siguiente tabla:

Nº botes	Puntuación
15	7
12-14	6
9-11	5
6-8	4
3-5	3
2	2
1	1
0	0

1. atrapar la bolsa

1 punto por cada vez que coja la bolsa (con una o ambas manos)

2. tiro al blanco

2 puntos: por cada vez que la bola, lanzada por la mano que le corresponde, pasa a través del agujero o queda colgada del borde del mismo.

1 punto: cada vez que la bolsa, lanzada por la mano elegida para este elemento, dé en la pantalla sin pasar ni quedarse apoyada en el borde del agujero.

Si la bolsa toca la pared o el suelo y luego toca el blanco, la puntuación será 0.

9. ACCIÓN IMITATIVA

1 punto por cada imitación correcta.

10. COPIA DE DIBUJOS

Se le adjudicarán los puntos según se parezcan más o menos al dibujo y en relación a unos dibujos estándar del test.

11. DIBUJO DE UN NIÑO

Se evaluará según el grado de consecución de las distintas partes, también en base a unos dibujos estándar del test.

12. MEMORIA NUMÉRICA

1. Series en orden directo

2 puntos: por la repetición correcta en el intento 1.

1 punto: por la repetición correcta en el intento 2.

2. Series en orden inverso

2 puntos: por la repetición correcta en el intento 1.

1 punto: por la repetición correcta en el intento 2.

2. FLUENCIA VERBAL

1 Punto por cada respuesta aceptable, hasta un máximo de 9 en cada elemento.

2 RECUENTO Y DISTRIBUCIÓN

Se realiza distintas formaciones con grupos encima de las dos cartulinas blancas y se le pide que haga conjuntos. 1 punto por cada respuesta correcta

3 OPUESTOS

Se van nombrando una serie de adjetivos y el niño tiene que decir el opuesto. Se le concederá un punto por cada respuesta correcta.

4 FORMACIÓN DE CONCEPTOS

Con un conjunto de bloques de diferentes figuras (triángulo, Cuadrado y círculo) de diferentes tamaños (grande y pequeño) y de diferentes colores (azul, amarillo y rojo) se le pide que los diferencie según las preguntas del examinador. Se le concederá 1 punto por cada respuesta correcta.

ANEXO B REGISTRO DE OBSERVACION

REGISTRO No.01

FECHA: 21 de septiembre de 2011

HORA: 8:45 am a 9: 30 am

LUGAR: Colegio Comfandi

EVENTO OBSERVADO: clase de preescolar

INVESTIGADOR: Isabel Cristina Ospina Correa

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
<p>Los estudiantes se encuentran en el salón terminando una actividad de coloreado para continuar con la clase siguiente.</p> <p>La docente les dice que se sienten, algunos hacen caso otros (Juan Esteban, Santiago, Samuel García y Felipe) se van a correr por fuera del salón, la docente sale y los hace entrar.</p> <p>Todos sentados la docente les explica la actividad que sigue donde les explica sobre el cuidado del medio ambiente, los niños participan dando sus opiniones y Juan Esteban se para del puesto riéndose y se tira al suelo, la docente va y para y lo sienta en el puesto.</p>	<p>Constantemente se les indica a los estudiante que deben permanecer sentados</p> <p>Juan Esteban, Samuel y Santiago constantemente están saliéndose del</p>

<p>Continua explicando, Felipe, Juan Esteban y Santiago juegan en el salón interrumpiendo la clase mientras que Daniel y Alejandro están acostados en el puesto.</p> <p>La docente les reparte una hoja y les indica que tiene que dibujar lo que ellos imaginen del medio ambiente y les dice que no se pueden parar del puesto.</p> <p>Ella se sienta en el puesto a hacer fichas para la clase siguiente mientras los estudiantes dibujan y pintan.</p> <p>Los estudiante comienzan a pararse y la docente les dice que se sienten y ella se para a revisar el trabajo, Juan Esteban, Santiago, José Manuel, Samuel García y Alejandro no han hecho nada, mientras Felipe ha realizado un buen trabajo.</p> <p>La docente regaña a los niños que no trabajan y les dice y nunca hacen nada y siempre están jugando y les pide la agenda para citar a los padres de familia.</p> <p>Al sonar el timbre les recoge los trabajos y van a comer lonchera, todos gritan de contentos y se paran a brincar y salen rápidamente con la lonchera</p>	<p>salón, jugando en clase y no presentan las actividades propuestas por la docente</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

ANEXO C REGISTRO NO. 02

FECHA: 26 de septiembre de 2011

HORA: 7:15 am a 8:00 am

LUGAR: Colegio Comfandi

EVENTO OBSERVADO: clase de preescolar

INVESTIGADOR: Isabel Cristina Ospina Correa

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
<p>Es la hora de entrada y los estudiantes van llegando al salón mientras la profesora los va organizando en los puestos y la profesora de inglés esta allí saludándolos y alistando el material para empezar la clase.</p> <p>Comienza la clase de inglés, los saluda, cantan y rezan en inglés. Todos están sentados atentos.</p> <p>Comienza la explicación del trabajo y les da una hoja donde hay números para recortar mientras dicen una rima de los números en inglés, luego les dio tijeras y les hace las recomendaciones para evitar accidentes.</p> <p>Todos empiezan a recortar y la docente pasa por cada puesto ayudando a los que les causa dificultad recortar.</p> <p>Juan Esteban, Santiago y Felipe comienzan a jugar por el salón y no</p>	

<p>hacen caso, los demás realizan el trabajo en orden y Samuel García no hace nada por más que se le indica y se para a jugar.</p> <p>La docente les pide que recojan los papeles del piso en inglés y le recuerda órdenes en inglés.</p> <p>Les recoge el trabajo y comienzan hacer un juego sobre seguir órdenes: sentarse, pararse, escuchar, silencio.</p> <p>Los niños se divierten pero Juan Esteban, Santiago y Felipe no permiten realizar en orden el trabajo, mientras están siguiendo instrucciones la docente comienza a barrer el picadillo de papel y a organizar el salón.</p> <p>Luego suena el timbre y se despide los estudiantes se paran y la abrazan y ella les soba la cabeza y les pide que se organicen y se va.</p>	<p>La constante indisciplina de los niños Juan Esteban, Santiago y Felipe no siguen instrucciones ni hacen caso</p> <p>Y la falta de trabajo de Samuel García</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANEXO D REGISTRO NO. 03

FECHA: 27 de septiembre de 2011

HORA 7:00 am a 8:00 am

LUGAR: Colegio Comfandi

EVENTO OBSERVADO: clase de preescolar – Juego libre

INVESTIGADOR: Isabel Cristina Ospina Correa

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
<p>Ingresan los estudiantes al salón y la docente tiene sobre las mesas fichas de arma todo, cada uno busca su puesto, a algunos la docente los acomoda y les dice que se sienten que van a jugar con las fichas ahí en el puesto.</p> <p>Reza la oración del ángel de la guarda y comienzan a jugar individualmente.</p> <p>La docente se sienta a hacer unas fichas, para la clase siguiente, cuando alguno se para del puesto le dice que se siente.</p> <p>Samuel Gil se para a correr por el salón con Brayan y la docente inmediatamente los sienta.</p> <p>Los demás niños arman objetos sentados y comparten con sus compañeros del lado, dialogan entre ellos y se muestran lo que han construido.</p>	<p>El juego libre no tiene ningún objetivo más que de tenerlos sentados mientras la docente está ocupada.</p>

<p>Sofía Flores pide permiso para ir al baño y los demás comienzan a pedir permiso, la docente les da permiso pero uno por uno.</p> <p>Santiago pelea con un compañero por sus fichas y la docente vuelve a sentarlos.</p> <p>Así continúan hasta terminar la hora y al sonar el timbre les dice que recojan las fichas y las depositen en el balde, todos se paran a ayudar y los que terminan primero se ponen a correr y jugar por el salón, luego de unos minutos la docente les pide de nuevo que se sienten.</p>	<p>Juego libre con limitantes de movimiento</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------

ANEXO E REGISTRO NO. 04

FECHA: mayo 24 del 2012

HORA 11:00 am a 12:00 am

LUGAR: Colegio Comfandi

EVENTO OBSERVADO: clase de preescolar, lúdica

INVESTIGADOR: Isabel Cristina Ospina Correa

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	ANÁLISIS
<p>Ingresan la docente al salón y los estudiantes la saludan con gran entusiasmo, están de pie y cada uno busca su puesto, a algunos la docente los acomoda y les dice que se sienten que van a jugar</p> <p>Cantan una canción y luego se dan las indicaciones de las actividades que van a realizar y se les explica que debe haber respeto y ayuda mutua, todos gritan con alegría y aplauden.</p> <p>Salen ordenados al patio y empiezan a realizar actividades en parejas, la cual se ayudan mutuamente.</p> <p>Los niños participan con gran motivación dedicándose hacer lo sugerido por la docente y están atentos a las órdenes que se les da.</p>	<p>Buena disposición para recibir la clase.</p>

<p>Todos se ayudan cuando hay dificultad y se prestan los materiales por turnos, respetándose cada uno.</p> <p>Se demuestra gran interés y animo en el trabajo, evidenciándose aceptación y agrado por la actividad y la voluntad por hacer bien las cosas.</p> <p>Así continúan hasta terminar y cuando la docente les dice que es hora de irse todos se ponen tristes y corren a abrazarla, ella les pide que vayan al salón por sus cosas y salgan a formar. Todos obedecen y la docente se despide</p>	<p>La alegría y motivación que se refleja al realizar las actividades</p> <p>El respeto y solidaridad con sus compañeros al momento de encontrar dificultades</p> <p>Se evidencia el cumplimiento de las normas y la obediencia por parte de los estudiantes y el agrado en estar realizando las actividades.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**ANEXO F REGISTRO FOTOGRÁFICO
FOTOS GRUPO EXPERIMENTAL**





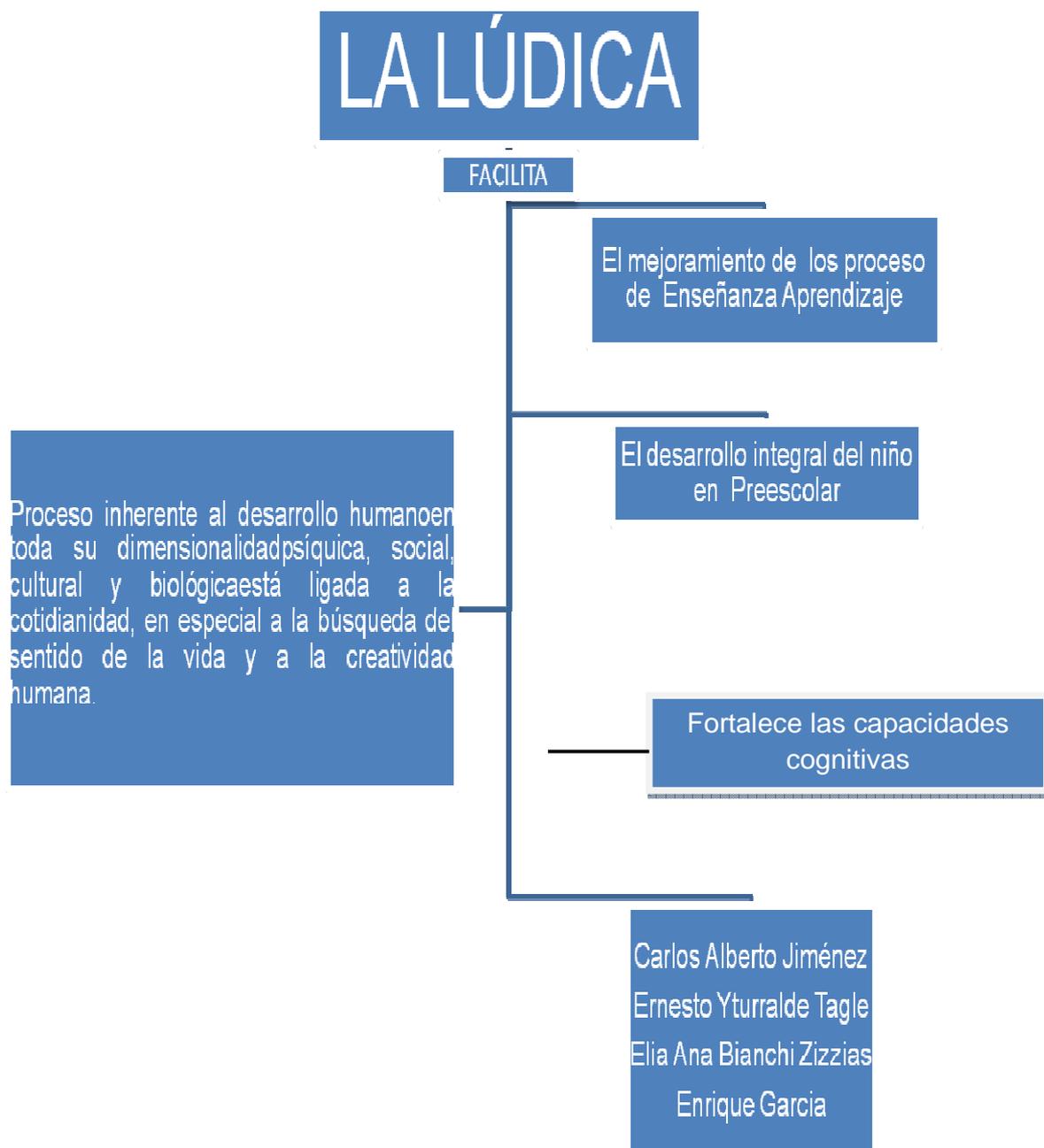
FOTOS GRUPO CONTROL



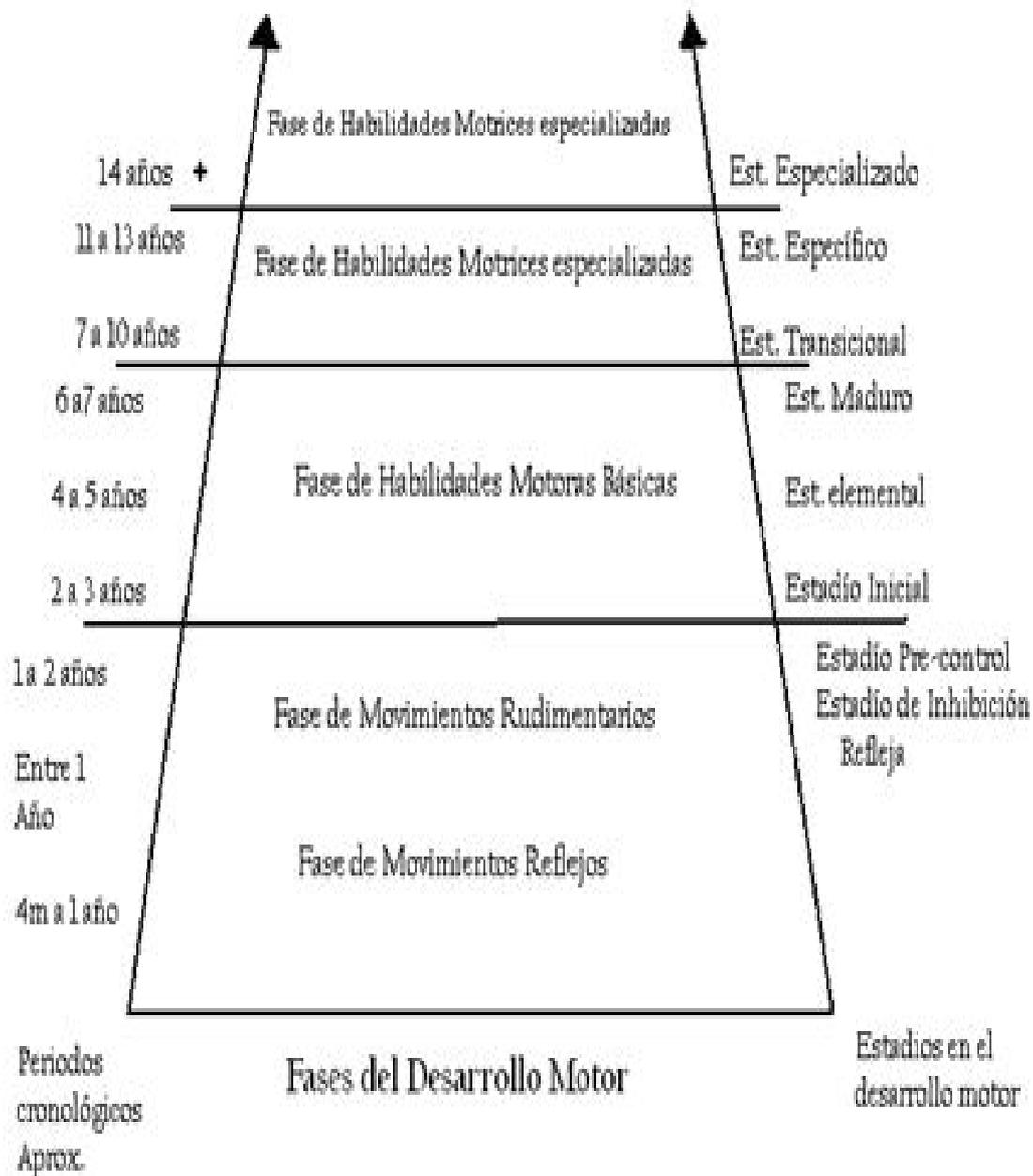


CUADROS

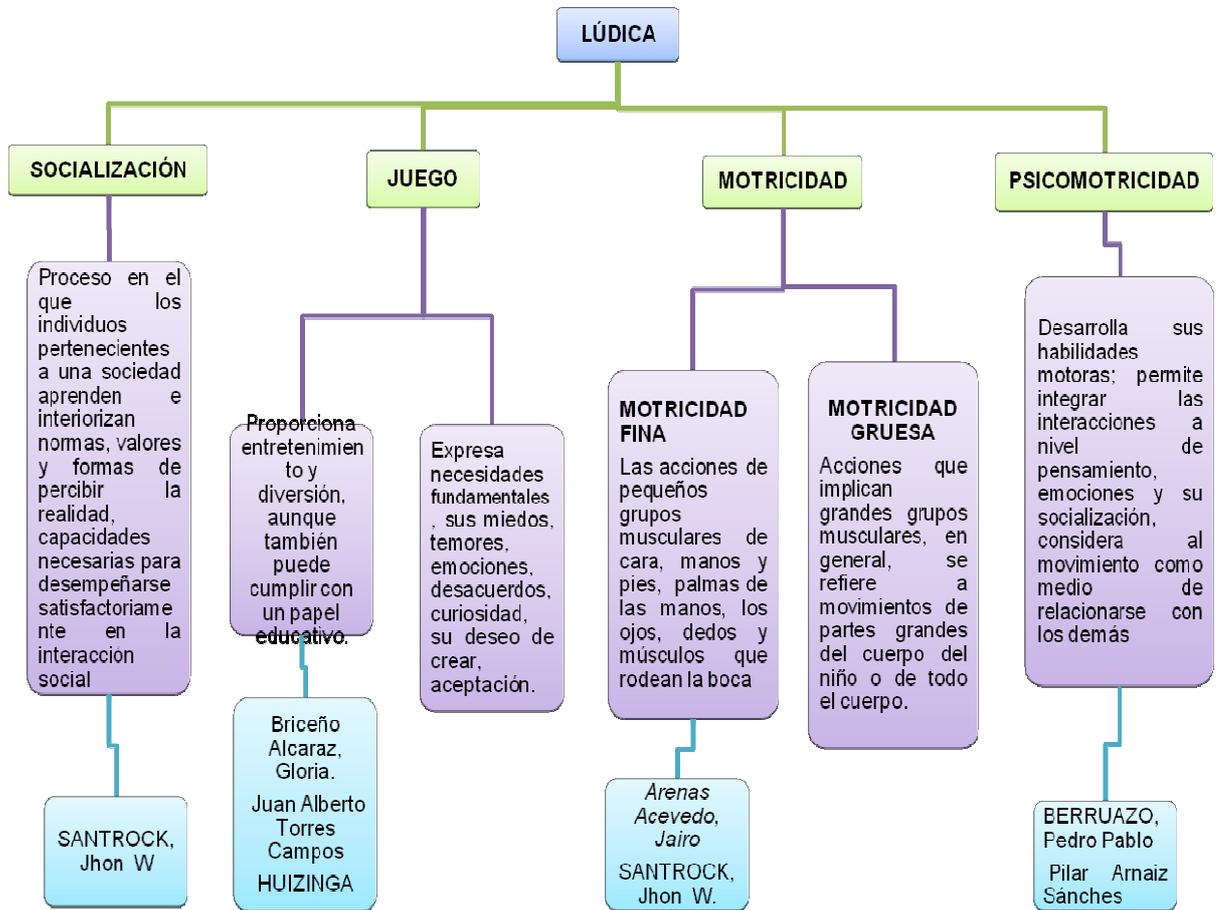
Cuadro No. 05 LA LÚDICA



Cuadro No. 06 FASES DEL DESARROLLO MOTOR



Cuadro No. 07 COMPONENTES DE LA LÚDICA



Cuadro N° 08 PLAN DE INTERVENCIÓN

ETAPAS	ACTIVIDADES	TIEMPO REQUERIDO
ETAPA 1	Diagnóstico: Recolección de datos para lograr un mejor desarrollo del proyecto mediante la formación de estrategias que permitan una mejor motivación y participación de los niños por medio de entrevistas y registro de observación donde se determinó las condiciones previas de las habilidades y destrezas del niño en cada una de las dimensiones del desarrollo.	Dos semanas
ETAPA 2	Diagnóstico: Aplicación del test inicial de Mc CARTHY y recolección de datos.	Una semana
ETAPA 3	Aplicación del plan de trabajo lúdico pedagógico.	Ocho semanas
ETAPA 4	Segunda aplicación del test de Mc CARTHY.	Una semana
ETAPA 5	Recolección, tabulación y análisis de datos.	Dos semanas

Cuadro Nº 09 DESCRIPCIÓN ETAPA 3, parte I, ambientación e iniciación del trabajo lúdico pedagógico

ESPACIO, LATERALIDAD Y DIRECCIONALIDAD	Semana 8	Recibimiento Juego libre Clase de danzas (expresión corporal) Manejo de posiciones básicas(arriba- abajo, adelante-atrás-al lado) Rompecabezas fichas grandes).
MEMORIA Y ATENCIÓN	Semana 8	Juego libre. Preguntas personales: Con quien viven, que hacen, donde queda la casa, cerca-lejos, dialogo. Mostrar objetos luego esconderlos, preguntarles que había y como se llama el objeto. Asistir a la sala de audiovisuales para ver una película, se habla sobre esta y luego colorea un personaje de la película. En clase de inglés seguir comandos previamente explicados en español. Colorear la ficha del caracol y luego punzarla.
DIMENSIÓN COMUNICATIVA	Semana 9	Lenguaje corporal: En torno a una canción con diferentes estados de ánimo: alegre, triste, enojado, asustado. Mostrar láminas para que ellos señalen y cuenten que pasa en cada uno de estos. Lenguaje escrito: Seguir direcciones según la flecha, realizar laberintos sencillos Juego con plastilina, realizar bolas de plastilina de cada color.
COORDINACIÓN GRUESA Y EQUILIBRIO	Semana 10	Imitaciones: Imitar diferentes animales del entorno: el sapo, conejo, gato, perro, pollo, etc. Caminar en puntas, talones, trotar en el sitio Saltar en forma de tijeras Caminar en talones sobre la cuerda en forma recta y curva Colorear una manzana.
PREMATEMATICAS	Semana 11	Agrupar elementos por su forma Diferenciar elementos por su tamaño y color Moldeado en plastilina por colores Ensartado Colorear cada línea con un color diferente, utilizando crayolas

CUADRO NO. 10 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA 3. Parte II fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa y de las capacidades cognitivas.

ESCALAS	ACTIVIDADES	OBJETIVOS	DURACION	SEMANA
VERBAL	Formar parejas (Trabajo en equipo)	Recordar los números de la ficha que tiene la mitad del animal. Trabajar la atención y concentración	30 minutos con el grupo	SEMANA 12
	Nombrar la mayor cantidad de objetos de la misma categoría en 30 segundos	Determinar la capacidad de clasificación lógica, fluencia verbal y creatividad	30 segundos por niño	
	Observar 5 láminas y decirlas en el mismo orden que se les mostro	Estimular la memoria inmediata y la expresión verbal	10 segundos por niño	
	Nombrar adjetivos y el estudiante decir los opuestos	Razonamiento verbal Desarrollo temprano del lenguaje	30 segundos por niño	
PERCEPTIVO – MANIPULATIVO	Construcción de cubos y rompecabezas	Desarrollar la coordinación visomotora y las relaciones espaciales	1 hora todo el grupo	SEMANA 13 y 14
	Realizar los sonidos que escuchan de diferentes	Desarrollar la memoria inmediata y auditiva, la	30 minutos	

	materiales	concentración y la coordinación visomotora		
	Rondas infantiles relacionadas con la lateralidad (trabajo en equipo)	Desarrollar la ubicación espacial, lateralidad y la percepción visual	15 minutos	
	Rasgado formando figuras geométricas	Fortalecer la coordinación visomotora y mejorar la motricidad fina	30 minutos	
	Clasificación de objetos según el color y la forma(trabajo en equipo)	Potencializar el razonamiento no verbal, la formación de conceptos y la clasificación lógica	30 minutos todo el grupo	
	Trabaja de pinza En engrudo introducir frijoles, los cuales serán sacados formando pinza sin untarse los otros dedos	Mejorar la motricidad fina y desarrollar la parte táctil	Una hora todo el grupo	
	Moldeado en arcilla	Mejorar la motricidad fina y desarrollar la parte táctil	2 horas	

NUMÉRICO	Agrupación de objetos y conteo hasta 9, formación de conjuntos	Fortalecer el razonamiento numérico, la comprensión verbal y concentración	Una hora todo el grupo	SEMANA 15
	Conteo en orden inverso y salteado	Fortalecer la memoria, los datos numéricos y la capacidad de reversibilidad	30 minutos	
MOTRICIDAD	Camina hacia atrás	Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación, el balanceo, el equilibrio y el trabajo en equipo	10 minutos todo el grupo	SEMANA 16
	Camina sobre una cuerda descalzos		10 minutos	
	Camina con los ojos vendados con ayuda de un compañero		10 minutos	
	Juego la gallina ciega		20 minutos	

	<p>Juego de lanzamiento:</p> <p>Lanzarse un saquito lleno de arroz o lentejas sin dejarlo caer a diferente distancia</p> <p>Lanzar una pelota de plástico a un balde , luego a un aro</p>		30 minutos	
	Hacer oposición del pulgar con cada dedo	Mejorar la coordinación	5 minutos	
	Juego ardilla a su jaula	Fortalecer el trabajo en equipo mientras se desarrolla la motricidad fina y los conceptos dentro – fuera	20 minutos	

Cuadro no. 11 Análisis escala numérica, grupo control

JARDÍN VIAJEROS					
ESCALA NUMÉRICA - 24 ESTUDIANTES					
Puntaje		Orden derecho	Orden inverso	Recuento y Distribución	Cálculo
		Número de estudiantes			
Prueba pre	Alto				
	Medio	19	22		
	Bajo	5	2	24	24
Prueba post	Alto				
	Medio	24	24		
	Bajo			24	24

Cuadro No. 12 Análisis escala de motricidad, grupo control

JARDÍN VIAJEROS						
ESCALA DE MOTRICIDAD - 24 ESTUDIANTES						
Puntaje		Coordinación piernas	Coordinación brazos			Acción imitativa
			Botar la pelota	Atrapar la pelota	Tiro al blanco	
		Número de estudiantes				
Prueba pre	Alto					
	Medio	22	19			23
	Bajo	2	5	24	24	1
Prueba post	Alto	21				
	Medio	3	24		12	22
	Bajo			24	12	2

Cuadro No.13 Análisis escala manipulativo – perceptivo, grupo control

JARDÍN VIAJEROS								
ESCALA PERCEPTIVO MANIPULATIVO - 24 ESTUDIANTES								
Puntaje		Construcción de cubos	Rompe – cabezas	Secuencia de golpeo	Orientación izquierda-derecha	Copia de dibujo	Dibujo de un niño	Formación de conceptos
		Número de estudiantes						
Prueba pre	Alto							
	Medio	5		4		22	22	
	Bajo	19	24	20	24	2	2	24
Prueba post	Alto		3			10	21	
	Medio	22		22	9	14	3	22
	Bajo	2	21	2	15			2

Cuadro No. 14 Análisis escala verbal, grupo control

JARDÍN VIAJEROS									
ESCALA VERBAL - 24 ESTUDIANTES									
Puntaje	Memoria pictórica	Vocabulario		Memoria verbal			Fluencia verbal	Opuestos	
		Identificación de objetos corrientes	Definición de palabras	Repetición de palabras	Repetición de frases	Contenido de un cuento leído			
		Número de estudiantes							
Prueba pre	Alto						8		
	Medio	17	16		22		17	8	
	Bajo	7	8	24	2	24	7	8	24
Prueba post	Alto						7		
	Medio		24	8	23		23	11	24
	Bajo	24		16	1	24	1	6	

Figura No. 01 Escala verbal grupo experimental

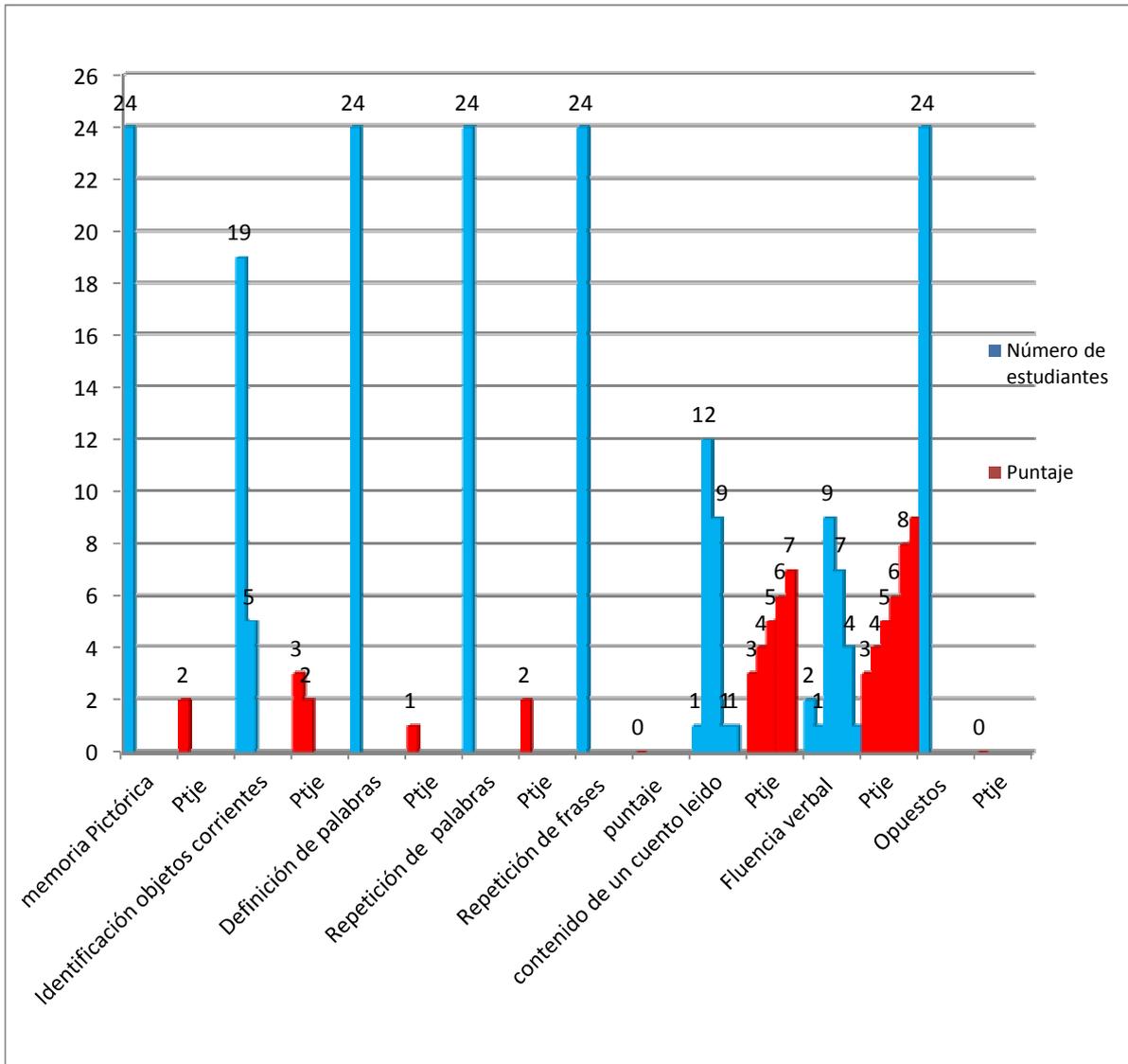


Figura No. 02 Escala verbal, grupo control

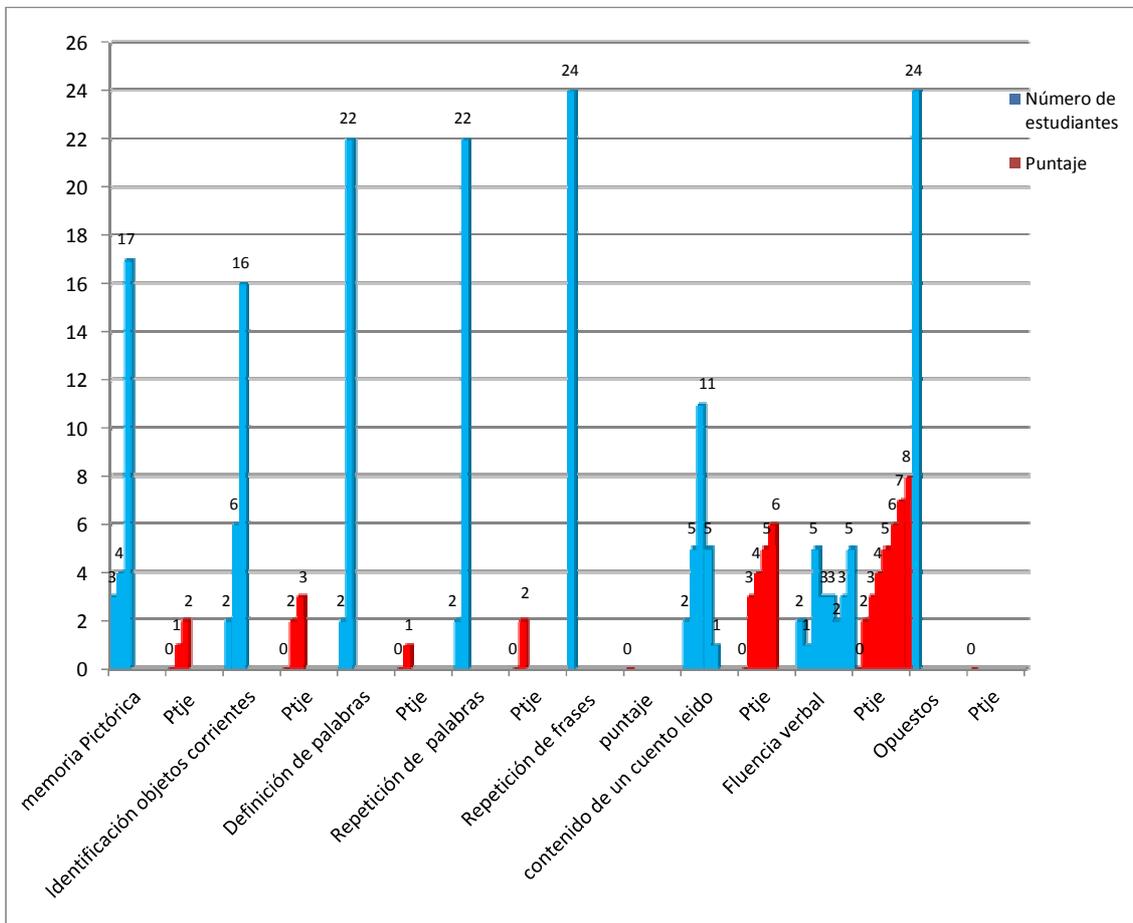


Figura No. 03 Escala manipulativo perceptivo grupo experimental

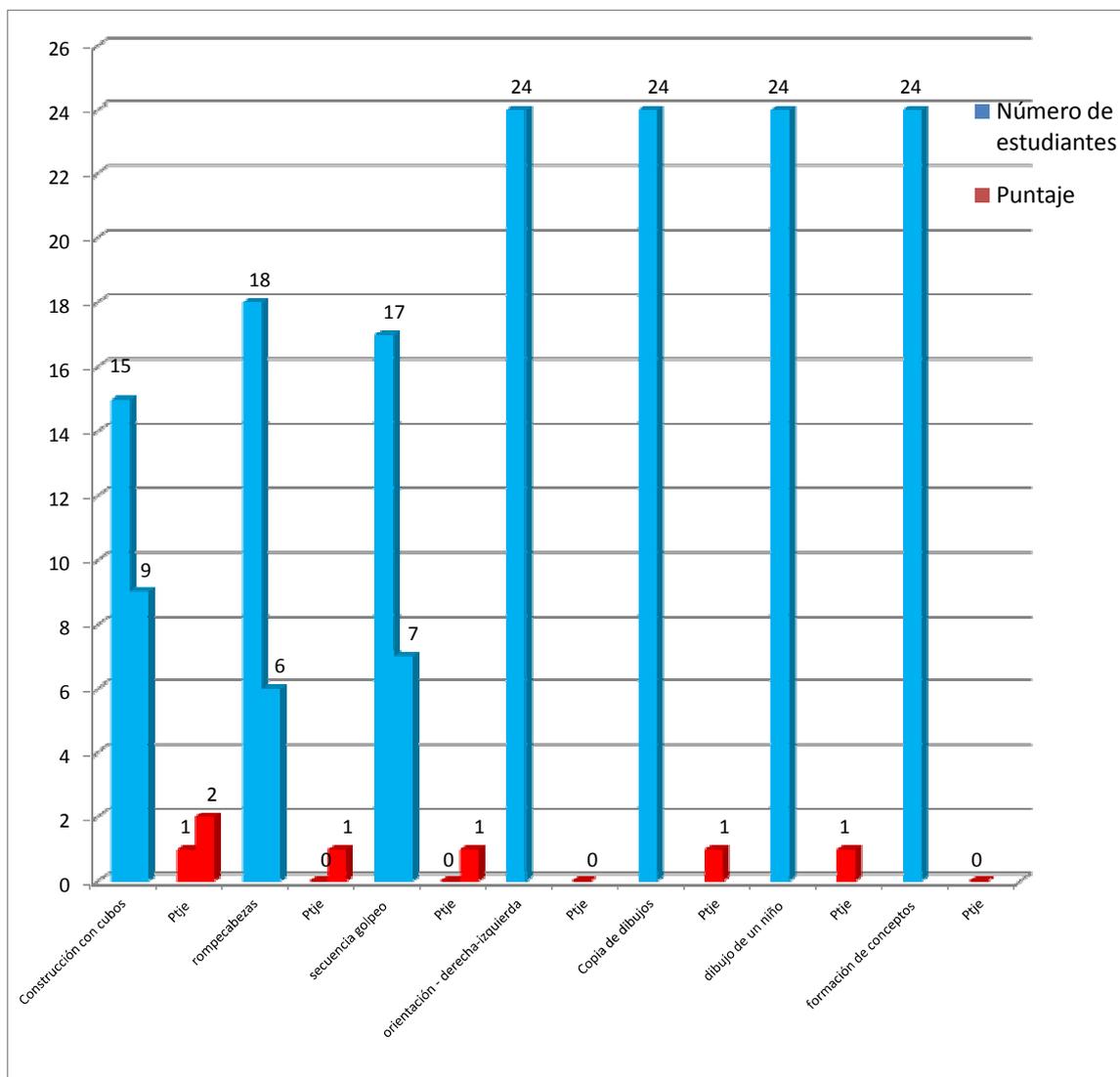


Figura No. 04 Escala manipulativo - perceptivo grupo control

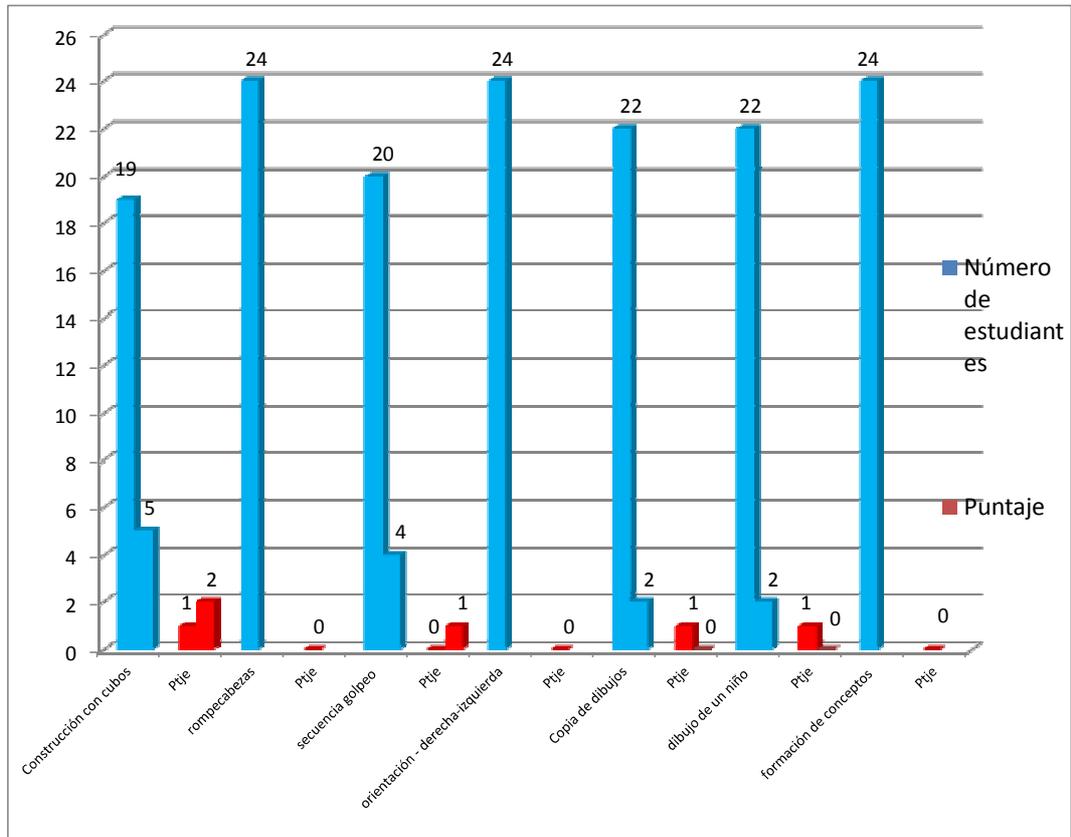


Figura No. 05 Escala numérica, grupo experimental

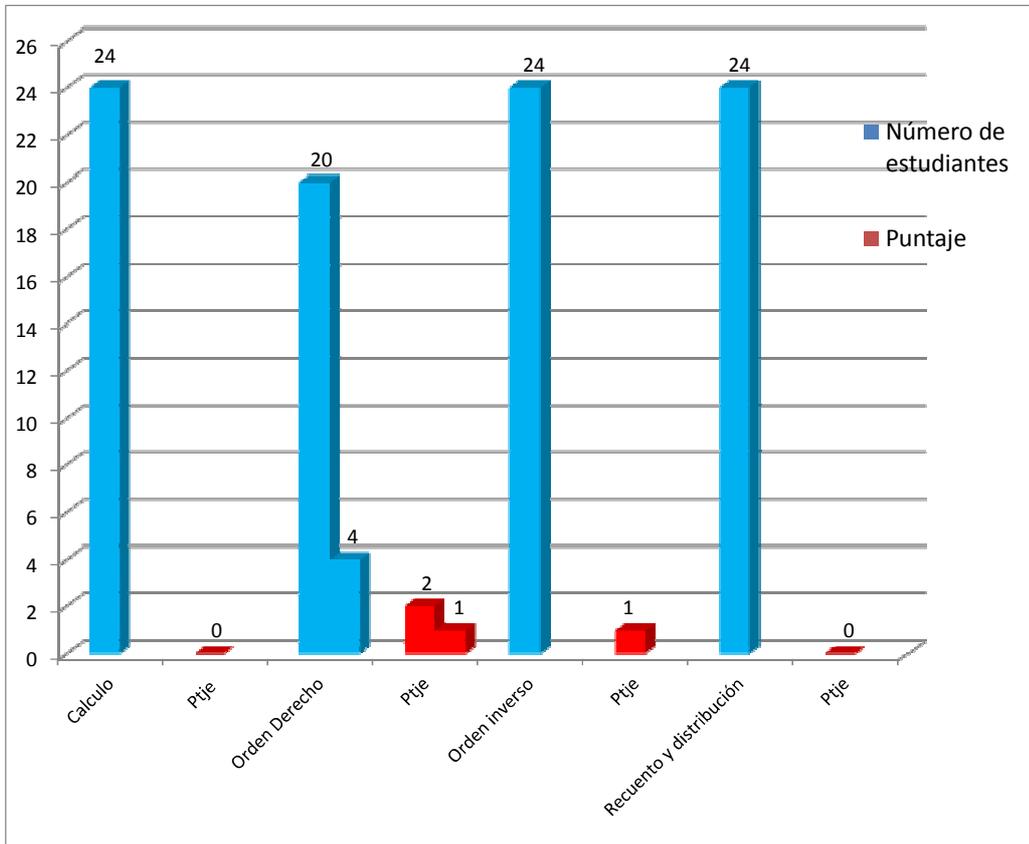


Figura No. 06 Escala numérica, grupo control

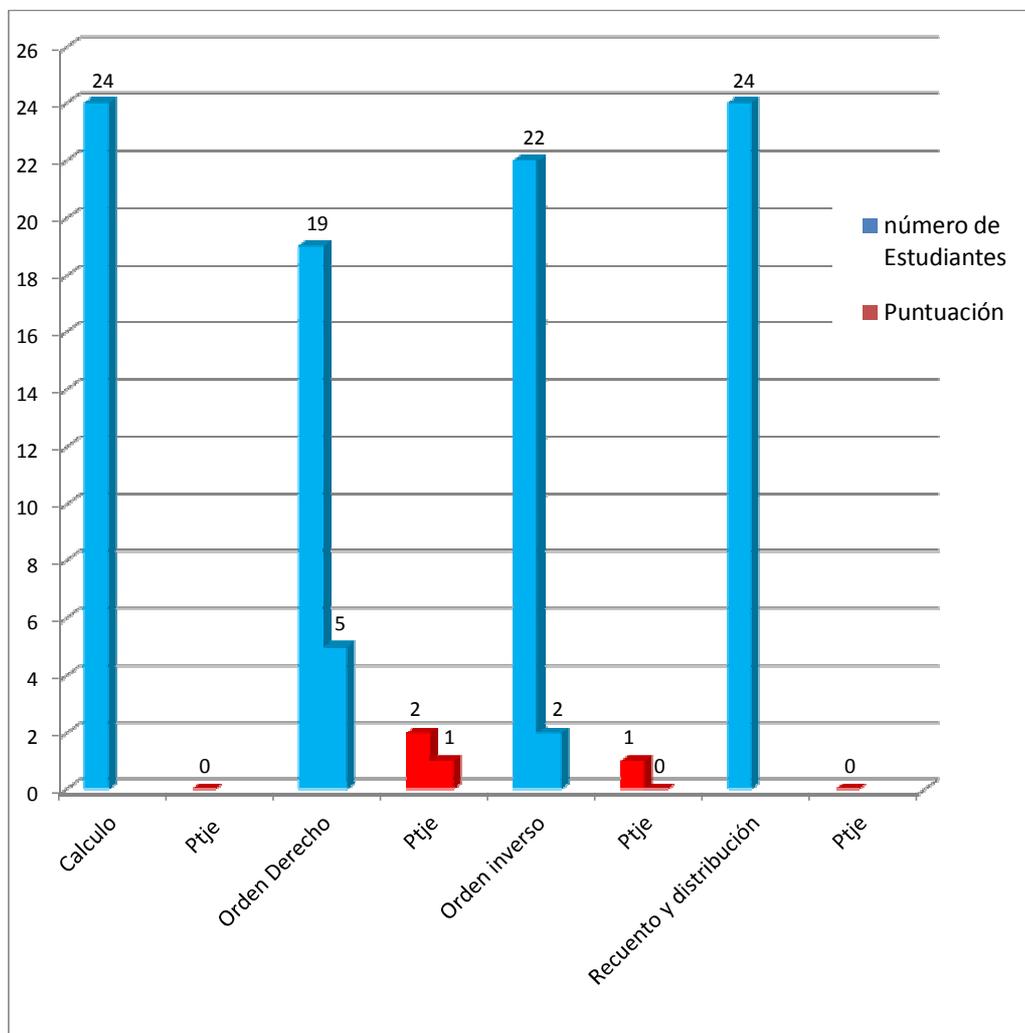


Figura No. 07 Escala de motricidad, grupo experimental

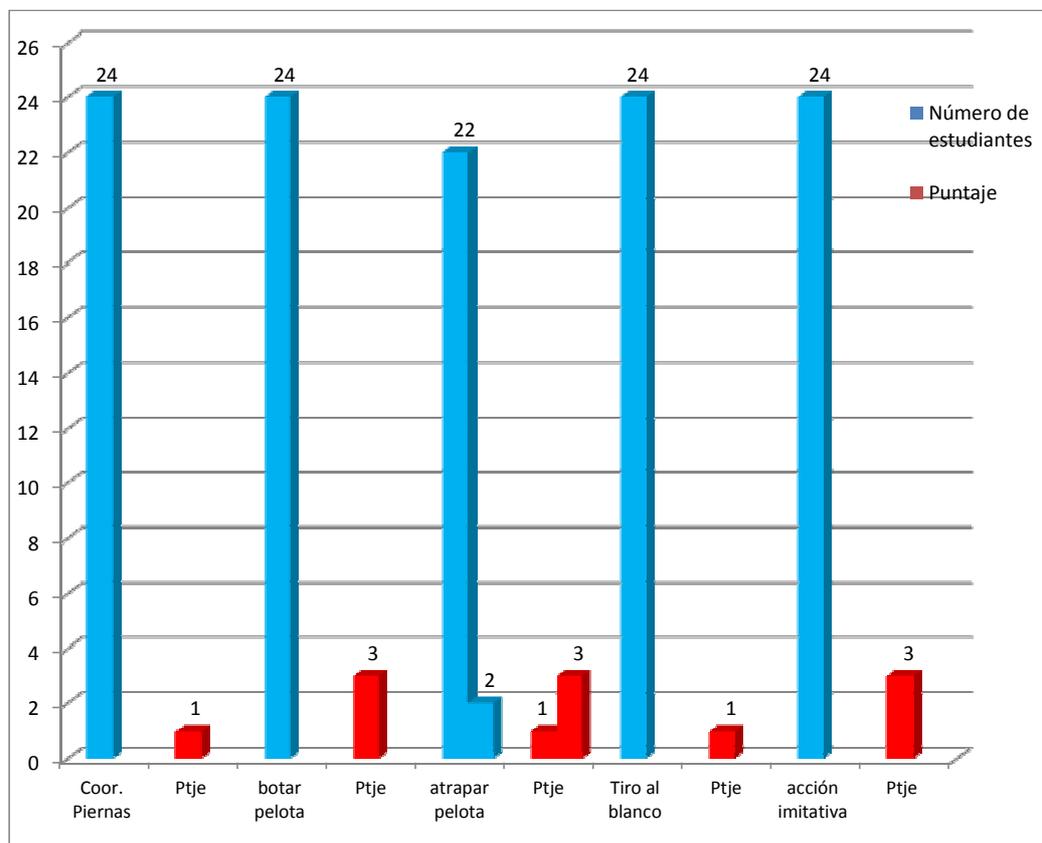


Figura No. 08 Escala de motricidad, grupo control

