



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

“LAS ESTRATEGIAS DE MODELADO PARA EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN COLTA, PARROQUIA COLUMBE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”.

Trabajo de Investigación previo a la obtención de título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Profesor de Educación Parvularia e Inicial

AUTORES

VALENTE BALLA DINA JUDITH
TENESACA ATUPAÑA JOSÉ DELFÍN

TUTOR

Mg. SC. ZOILA ROMÁN PROAÑO

**RIOBAMBA
2016**

CERTIFICACIÓN

Yo, Mg. SC. Zoila Román Proaño., asesora de tesis de grado de la Escuela de Parvularia e Inicial, de la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías autorizo la presentación de la investigación para su evaluación y calificación sobre el tema: “LAS ESTRATEGIAS DE MODELADO PARA EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN COLTA, PARROQUIA COLUMBE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”., elaborada por Valente Balla Dina Judith y Tenesaca Atupaña José Delfín



Mg.SC Zoila Román Proaño
Tutora de tesis

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

“LAS ESTRATEGIAS DE MODELADO PARA EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN COLTA, PARROQUIA COLUMBE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015” Trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado examinador a los..... Días del mes de..... del año 2016.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....
FIRMA

TUTOR DE TESIS



Mg.SC. Zoila Román

.....
FIRMA

NOTA:

..... 9.58

DERECHOS DE AUTORÍA

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “LAS ESTRATEGIAS DE MODELADO PARA EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN COLTA, PARROQUIA COLUMBE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad y fruto de nuestro trabajo de Grado.



.....
Tutora: Mg. Zoila Román Proaño



Valente Dina
C.I. N° 060457524-1



Tenesaca José
C.I. N° 060325934-2

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este proyecto de investigación a mi familia, amorosa fortaleza para culminar una carrera más en mi vida, que fue mi inspiración durante el desarrollo de este trabajo investigativo donde pude aplicar mis conocimientos adquiridos en la Universidad Nacional de Chimborazo.

Dina Judith Valente Balla

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres.
A Dios por haberme dado la vida, guiado, y permitido llegar a culminar este objetivo en mi vida.
A mis padres por sus consejos, su motivación , su apoyo incondicional siempre en cada derrota y en cada logro a lo largo de mi vida, por ser mi pilar fundamental en cada reto que se me presentaba , por haber puesto su confianza en mí siempre y nunca haber dudado de mis capacidades. Por ellos y para ellos un sueño en mi vida realizado.

José Delfín Tenesaca Atupaña

AGRADECIMIENTO

Primeramente a Dios por permitimos cumplir el sueño que siempre hemos anhelado. A nuestros estimados docentes quienes con sus sabios conocimientos y enseñanzas a los cuales les debemos su sabios conocimientos. Mg. SC. Zoila Román Proaño Directora de Tesis, quien ha sido parte fundamental de este proyecto conduciéndonos en este proceso. Agradecemos infinitamente a la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirnos formarnos profesionalmente.

Dina Judith Valente Balla

José Delfín Tenesaca Atupaña

ÍNDICE GENERAL

Contenido

PORTADA	i
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
INTRODUCCIÓN	xv
CAPITULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.3. OBJETIVOS	2
1.3.1. General	2
1.3.2. Específicos	3
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	3
CAPITULO II	5
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES	5
2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	6
2.2.1..... Fundamentación Filosófica	6
2.2.2. Fundamentación Epistemológica	6
2.2.3.....Fundamentación Psicológica	7
2.2.4.....Fundamentación Pedagógica	7
2.2.5. Fundamentos socio - culturales.	8
2.2.6. Fundamentación axiológica	8
2.2.7. Fundamentación Legal	9
2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
	vii

2.3.1.....	Las estrategias	11
2.3.2.....	Modelado	11
2.3.3.....	Estrategia de modelado.	12
2.3.4.....	Beneficios del modelado.	12
2.3.5.....	Procesos básicos implicados en el modelado	14
2.3.6.	Las artes plásticas como técnicas lúdicas.	15
2.3.6.1.	Importancia de la expresión plástica	16
2.3.7.....	La técnica del modelado	16
2.3.7.1.	El modelado con plastilina	17
2.3.7.2.	El modelado en arcilla o barro	18
2.3.7.3.	Modelado con pasta de papel	19
2.3.7.4.	Técnicas simples y combinadas	19
2.3.8.	Proyectos de expresión	20
2.3.9.	Tipos de modelado	20
2.3.10.	Clases de pastas para la técnica de modelado	21
2.3.11.	Técnica plástica de pintura	23
2.3.12.	Expresión artística en el modelado	29
2.3.13.	Desarrollo	30
2.3.14.	Grafismo	30
2.3.15.	Motricidad	30
2.3.16.	Desarrollo de la grafomotricidad	30
2.3.17.	Principios de la grafomotricidad	33
2.3.17.1.	Se trabaja a partir de la psicomotricidad.	33
2.3.17.2.	El Proceso de la Grafomotricidad	33
2.3.18.	Elementos de la Grafomotricidad	34
2.3.18.1.	El Sujeto en la grafomotricidad	34
2.3.19.	El Soporte y la Posición en la grafomotricidad	34
2.3.20.	Los Instrumentos en la grafomotricidad.	35
2.3.21.	Los trazos en la grafomotricidad	36
2.3.22.	Evolución Grafomotriz	36
2.3.23.	Evolución del Grafismo De 4 a 5 Años	37
2.3.24.	Fases evolutivas del grafismo.	38
2.3.25.	La grafomotricidad en la educación infantil	40

2.3.26. Actividades de grafomotricidad para aprender a escribir	41
2.3.27. Actividades para el desarrollo de la grafomotricidad	42
2.3.28. Beneficios de la grafomotricidad.	44
2.3.29. Habilidades Grafomotoras	45
2.3.30. Técnicas para desarrollar la grafomotricidad	45
2.3.31. Organización del aula para fomentar la grafomotricidad	50
2.3.32. Criterios que pueden orientar la organización del aula	51
2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	52
2.5. SISTEMA DE HIPÓTESIS	54
2.6. VARIABLES	55
2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	55
2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE	55
2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	56
CAPÍTULO III	58
3. MARCO METODOLÓGICO	58
3.1. Diseño de la investigación	58
3.2. Tipo de investigación	58
3.3. Nivel de investigación	58
3.4. Población y muestra	59
3.4.1. Población	59
3.4.1. Muestra	59
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
3.5.1. Técnicas	59
3.6. Técnicas para el procedimiento e interpretación de datos	60
CAPÍTULO IV	61
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	61
4.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE	61
CUADRO DE RESUMEN DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACION	71
Agilidad en la utilización de los materiales	71
CAPÍTULO V	72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
5.1. CONCLUSIONES	72

5.2. RECOMENDACIONES	73
5.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXO	76
Agilidad en la utilización de los materiales	76
CAPÍTULO V	79
6. LA PROPUESTA ALTERNATIVA	79
6.1 DATOS INFORMATIVOS	79
6.2 TÍTULO DE LA GUÍA	79
6.3 OBJETIVO	79
6.3.1 Objetivo general	79
6.3.2. Objetivo específicos	79
6.4 INTRODUCCIÓN	80
6.5 PRESENTACIÓN	80
6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	81
6.7 DESARROLLO	89
6.8. IMPACTO Y DIFUSIÓN	90

ÍNDICE DE CUADROS

	PÁG.
CUADRO N° 1	
Modela formas creativas	60
CUADRO N° 2	
Construye objetos	61
CUADRO N° 3	
Imaginación	62
CUADRO N° 4	
Expresa sentimientos	63
CUADRO N° 5	
Utilización de los materiales	64
CUADRO N° 6	
Trazos en varias posiciones	65
CUADRO N° 7	
Coordinadamente los dedos	66
CUADRO N° 8	
Manipula correctamente los lápices	67
CUADRO N° 9	
Ejercicios de grafomotricidad	68
CUADRO N° 10	
Formas creativas	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	PÁG.
GRÁFICO N° 1 Formas creativas	60
GRÁFICO N° 2 Construye objetos	61
GRÁFICO N° 3 Imaginación	62
GRÁFICO N° 4 Expresa sentimientos	63
GRÁFICO N° 5 Utilización de los materiales	64
GRÁFICO N° 6 Trazos en varias posiciones	65
GRÁFICO N° 7 Coordinadamente los dedos	66
GRÁFICO N° 8 Manipula correctamente los lápices	67
GRÁFICO N° 9 Ejercicios de grafomotricidad	68
GRÁFICO N° 10 Formas creativas	69



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

“LAS ESTRATEGIAS DE MODELADO PARA EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN COLTA, PARROQUIA COLUMBE, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”

RESUMEN

La presente investigación se realizó en la Escuela República de Chile, pues las estrategias de modelado es un tema muy importante y más aún relacionándolo con el desarrollo de la grafomotricidad; pues el niño adquiere las habilidades necesarias y llega a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. Dentro de la metodología aplicada y enmarcada dentro de los objetivos propuestos se identificaron actividades que ayudarán a desarrollar la grafomotricidad. El trabajo fue con una población de 39 niños y niñas de 4 a 5 años de edad de esta Escuela, el método de la investigación que se empleó fue inductivo, deductivo y analítico, a fin de entender y analizar esta realidad. El tipo de investigación implementada fue la explicativa, de campo y bibliográfica documental; a más de ello para la recolección de datos se empleó la técnica de la observación. Luego del diagnóstico se identificó algunos hallazgos ya se evidenció que el mayor porcentaje de los niños y niñas posee dificultad en el desarrollo de la imaginación, la fantasía y la creatividad. Se elaboró una Guía una guía de estrategias de modelado como herramienta de trabajo. Como conclusión de este se identificó falencias en la aplicación de estrategias de modelado y trabajo mediante la manipulación de esponjas, tizas, pinceles gruesos y ceras, lo que afecta directamente la formación física, intelectual, percepción y visual repercutiendo directamente la perfección de los movimientos de la mano y los dedos en los niños y niñas. Recomendando trabajar Se sugiere implementar una guía de estrategias de modelado que es el primer proceso de adquisición del lenguaje escrito, además permitirá que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse lo que permitirá el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile.



NATIONAL UNIVERSITY CHIMBORAZO

FACULTY OF EDUCATION, HUMAN AND TECHNOLOGIES

SUMMARY

This research was conducted in the República de Chile School since modeling strategies is a very important issue and even more relating to the development of the graph motor; because the child acquires the necessary skills and comes to express through written signs, through exercises that allow greater control of the forearm, wrist, hand and above all fingers. Within the methodology applied and framed within the objectives activities that will help to develop graph motor were identified. The research was developed with a population of 39 children from 4 to 5 years of this school, the research method used was inductive, deductive and analytical, in order to understand and analyze this reality. The type of the implemented research was explanatory and bibliographic documentary and field; also to data collection the observation technique was used. After the diagnosis some findings were identified and it was shown that the highest percentage of children have difficulty in the development of imagination, fantasy and creativity. A Guide modeling strategies as a working tool is made. In conclusion of this shortcomings in the implementation of strategies and modeling work by manipulating sponges, chalk, thick brushes and waxes were identified, which directly affects the physical, intellectual, perception and visual training affecting directly the perfection of movements of hands and fingers in children. It is suggested implementing a strategy guide of modeling because this is the first process of written language acquisition, it will also allow the child to acquire the necessary skills to reach expression allowing the development of graph motor in children of four and five years of the República de Chile School.

INTRODUCCIÓN

La grafomotricidad constituye un aspecto específico en la educación psicomotriz, que permitirá al niño de tres a cinco años llegar a la edad escolar con dominio del grafismo, se habla de grafismo, en este caso, haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen por finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos- las letras convencionalmente establecidos.

Además el modelado trata de explicar las representaciones mentales de un niño o niña tres a cinco años para transmitirlo al papel mediante gráficos que tienen un significado y que forman parte de su primera escritura; esta es una disciplina que forma parte de la lingüística; forma parte de la educación psicomotriz y pretende que el niño o niña cuatro a cinco años llegue a dominar el grafismo a través de trazos para lograr comunicarse y finalmente llegar a la escritura. La motricidad en el niño tiene como objetivo fundamental completar y potencializar el desarrollo grafomotor, a través de diferentes actividades realizadas.

La base de la educación grafomotora es la psicomotricidad fina, por lo que previamente deben realizarse actividades para desarrollar la destreza de las manos y de los dedos, así como la coordinación visomanual. Así pues, la educación gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten de diversos movimientos, para llegar a la representación mental del movimiento, a la verdadera coordinación y específicamente a la elaboración de la grafomotricidad del niño tres a cinco años, de su yo; como fruto de la organización de las diferentes competencias, mediante el cual el niño toma conciencia de su propio yo y la posibilidad de expresar sus sentimientos por medio del movimiento.

Para su análisis se halla ordenado por capítulos con un sentido lógico.

En el Capítulo I, corresponde, al problema que contempla los siguientes aspectos: el tema del proyecto con su respectiva justificación que es donde se

sintetiza el motivo por el cual realizamos la siguiente investigación, encontramos la problematización del tema, y sus respectivos objetivos.

En el Capítulo II se describe, el marco teórico, definiendo algunos antecedentes de otras investigaciones, y todos los temas y subtemas relacionados con las dos variables de estudio. Además, contempla la hipótesis, las variables, la Operacionalización, etc.

En el Capítulo III, marco metodológico se determina el diseño de la investigación, procedimientos, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, instrumentos para la investigación, técnicas para el procesamiento.

En el Capítulo IV, análisis e interpretación de resultados con sus respectivos cuadros estadísticos, criterios para la elaboración de la propuesta.

En el Capítulo V, se detalla las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo a los datos finales obtenidos, a más de ello existe la bibliografía y Webgrafía mostrando todas las fuentes consultadas.

En el Capítulo VI, Propuesta alternativa, que describe actividades que influyen en el desarrollo de la grafomotricidad.

CAPITULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los países en vías de desarrollo a nivel mundial y regional entre ellos Ecuador se ha comprometido a desplegar políticas para el mejoramiento de la atención a los niños más pequeños mediante una concepción pedagógica constructivista en miras de dar atención al desarrollo de destrezas y capacidades desde los primeros años de vida tanto familiar como escolar.

La aparición del concepto desarrollo cultural en el mundo se remonta a la década del 70, en el contexto de la evolución de la noción de desarrollo y como consecuencia de ciertos cambios que se produjeron desde finales de los años 60. Las Artes plásticas, influyen en el desarrollo cultural de los pueblos, siendo imprescindibles para la adquisición de conocimientos. De esta forma los valores morales, artísticos y estéticos han estado siempre presentes en el acontecer cotidiano de los seres humanos, donde se forman códigos y normas sociales que hacen posible relacionarse mejor con el medio en que interactúan constantemente. Tenemos la plena conciencia que la educación es la base principal que permite un mejor desarrollo y solución de muchos problemas en la sociedad. Por eso el Referente Curricular de la Educación Básica plantea metodologías pedagógicas que den como resultado aprendizajes eficientes y un mejor desarrollo psicomotor, que permita optimizar las verdaderas potencialidades y habilidades creativas de los niños y niñas cuatro a cinco años.

En la Provincia de Chimborazo se han encontrado dificultades en la lecto – escritura, en los niños debido a que se han aplicado suficientemente estas técnicas que ayudan al desarrollo de la motricidad fina. La escasa estimulación hace los niños cuatro a cinco años sean poco perceptivos, se desarrolla la motricidad siguiendo únicamente esquemas tradicionales sin utilizar técnicas ni recursos que

permitan, la creatividad, con actividades que logren el desarrollo de habilidades. Esto ha generado el interés en realizar un estudio más profundo en nuestra Provincia con el propósito de encontrar alternativas para contribuir a la solución de esta problemática ya que la calidad de educación tiene que ver mucho con el futuro profesional de un niño. En las investigaciones realizadas se ha podido observar que algunas instituciones educativas sobre todo en el nivel pre-básico dan la prioridad necesaria a la realización y práctica de las artes plásticas.

En la Escuela República de Chile, se ha detectado niños y niñas de cuatro a cinco años que presentan dificultades psicomotoras, presentándose con más agudeza en la motricidad fina; se notó que los niños tienen dificultades al pintar, hacer trazos, etc. Frente a estas debilidades encontradas se hace necesaria la utilización de técnicas plásticas de modelado en el niño para desarrollar al máximo sus habilidades; razón por la cual el docente deberá implementar actividades innovadoras para que el niño y la niña de cuatro a cinco años se adapten y desarrollen la grafomotricidad. La implementación de algunas actividades que tienen como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes técnicas para lograr que el aprendizaje se consolide.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye las estrategias de modelado para el desarrollo de la Grafomotricidad en los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile, provincia de Chimborazo, Cantón Colta, Parroquia Columbe, durante el año lectivo 2014 – 2015?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. General

Determinar cómo las estrategias de modelado inciden en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República De Chile, Provincia De Chimborazo, Cantón Colta, Parroquia Columbe, durante el año lectivo 2014 – 2015”.

1.3.2. Específicos

- Identificar la aplicación de estrategias de modelado, para desarrollar la grafomotricidad de los niños cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile, provincia de Chimborazo, cantón Colta, parroquia Columbe.

- Analizar el nivel de dificultades grafomotoras al aplicar estrategias de modelado que presentan los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile, provincia de Chimborazo, Cantón Colta, Parroquia Columbe.

- Proponer una guía de estrategias de modelado que favorezcan positivamente al desarrollo de la grafomotricidad y evitar problemas en la lecto - escritura de los estudiantes.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Es importante la elaboración de este proyecto en vista que tiene como finalidad proponer alternativas que pretenden ser un aporte para estimular el desarrollo de la grafomotricidad. Es necesario realizarla puesto que permitirá ampliar adecuadamente las destrezas especialmente las referentes a técnicas plásticas logrando construir y aplicar conocimientos para mejorar la motricidad fina. De ésta depende el éxito en los años posteriores, de su formación y aprendizaje, especialmente en el proceso de la lecto – escritura.

Es de relevancia ya que el objetivo primordial es otorgar a los niños y niñas de 4 y 5 años, el espacio para sus actividades, en donde cada uno sea capaz de manifestar sus emociones y sentimientos mediante las artes plásticas, en este caso aplicar las técnicas del modelado, actividad que se ha convertido en una de las más grandes manifestaciones del ser humano. Además forma parte de una de las mejores herramientas del docente para trabajar en el rescate y la práctica de valores humanos trabajando en grupo. Es factible su realización ya que se cuenta con el apoyo de autoridades, personal docente y más miembros de la institución, además bibliografía especializada y actualizada así como también personas entendidas en

la temática de las artes plásticas y las diferentes técnicas para el desarrollo de modelado.

Los beneficiarios directos serán los niños de 4 y 5 años en razón de que ellos posteriormente tendrán dificultades para desarrollar actividades, para acoplarse al medio que los rodea, para socializar, para crear, pues todo el quehacer humano a través de su existencia, debe ser para el hombre el descubrimiento, la elaboración o la realización de su proyecto personal de vida como una realidad nunca acabada.

Solución al problema planteado mediante la aplicación de destrezas con criterio de desempeño, es decir con la elaboración de una guía teórica- práctica de actividades de modelado donde el maestro y las maestras utilicen la creatividad de los estudiantes partiendo de experiencias vividas por los estudiantes en en convivir socio-familiar y escolar.

Ante las dificultades que se presentaren en el proceso investigativo se resolverán con la predisposición de los investigadores que aportarán significativamente en la parte financiera como en el proceso administrativo del presente proyecto investigativo, si no se atiende a este problema evidenciado puede extenderse las dificultades psicomotrices y dar paso a mayores problemas en el aprendizaje escolar.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES

Luego de haber revisado la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, se determinó que existen temas de investigación del planteado al mismo tiempo estudios relacionados a las variables.

“LA GRAFO MOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PARALELO B, CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2013 – 2014”
Realizado por: María Angélica, Moreno Fiallos. Misma que llegó a la siguiente conclusión: En la evaluación de las estrategias empleadas por las docentes de nivel inicial de la unidad educativa Riobamba con los niños de edades comprendidas entre 4 y 5 años se estima un porcentaje no tan considerable para la mediación de los procesos grafomotrices específicamente, al observarse la interacciones de los niños y niñas dentro de las aulas de clase existen problemas de grafo motricidad tomando en cuenta la falta de aplicación de actividades grafo motrices por parte de las docentes. Como tutora la Lcda. Martha López.

LA MOTRICIDAD FINA EN EL APRENDIZAJE DE PRE ESCRITURA DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO GENERAL BÁSICA, PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES ANTONIO JARAMILLO, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2012 2013. Realizado por: Orozco Gusqui Estefany Elizabeth y Vera Quisiguinia Gabriel Mishell. Conclusión: Se concluye que las docentes deben planificar actividades de acuerdo al contexto y a las necesidades de aprendizaje de cada niño las docentes utilizan técnicas de motricidad fina sin embargo esta resultan deficientes y escasas para

enriquecer al accionar de estos movimientos, en este sentido falta conocimiento de cómo incrementar el desarrollo de esta habilidad se considera oportuno y pertinente la aplicación de la guía didáctica de motricidad fina jugando a escribir que permitió el progreso en el aprendizaje de la pre escritura. Este trabajo fue realizado bajo la tutoría de la MsC. Zoila Román.

2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

2.2.1. Fundamentación Filosófica

“La expresión es una necesidad vital en el niño que le hace posible, en primer lugar, adaptarse al mundo y posteriormente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo” (González, 2006).

Estos postulados orientarán el trabajo investigativo en vista al trabajar con las técnicas del modelado permitirá el desarrollo de la creatividad, el pensamiento y la inteligencia funciones psíquicas que aportarán para que el estudiante a través del manejo de la arcilla, plastilina de formas y colorido, expresando así lo que siente y lo que ama.

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

“Es importante comenzar desde edades tempranas, pues favorece el desarrollo y adquisición de nuevas capacidades en los niños la expresión plástica, todas las actividades relacionadas con la pintura, el dibujo, etc. son determinantes para el desarrollo y adquisición de nuevas capacidades en el niño/a, y las cuales son muy importantes para un correcto desarrollo madurativo”. (Luque, 2006)

A través de ello el/la niño/a 4 y 5 años explora y representa la realidad, teniendo la posibilidad de comunicarse, al mismo tiempo que afianza más su expresión y consigue tener cada vez más confianza en uno mismo y en lo que hace. Describe

el curso de desarrollo intelectual del niño específicamente en la etapa inicial y preescolar donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado.

2.2.3. Fundamentación Psicológica.

“Manifiestan que el aprendizaje es el resultante de la interacción comunicativa con pares y adultos compartidos en un momento histórico y con determinantes culturas particulares”. (Vigotski 1997)

Con estos postulados el trabajo de investigación se guiará, puesto que el aprendizaje del modelado será posible en un proceso de interacción social de los estudiantes de 4 a 5 años y el docente, del permanente diálogo entre ellos y el altruismo en la realización de los trabajos permitirá desarrollar la grafomotricidad de los mismos.

2.2.4. Fundamentación Pedagógica

Ausubel postula que:

“El aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva, es decir que su principal función es la de establecer un puente entre lo que el alumno ya conoce y lo que necesita conocer.” (Ausubel, 1996)

El Objeto de la Pedagogía pedagógica. Si su “objeto” de estudio es el “sujeto” y su comportamiento, desde la perspectiva de lo científico y por lo tanto con bases empíricas, es evidente, que todo su aporte está en tratar de acercarnos más a la realidad que es el ser humano en general, y de cada uno de nosotros, en particular. La pedagogía cognitiva defiende que el conocimiento se origina y fundamenta en la percepción sensorial. La educación de la sensibilidad es la vía más idónea para potenciar todas las operaciones elementales del sujeto.

Cuando el niño de 4 a 5 años trabaja pintando y modelando pone en actividad todos sus sentidos, utilizando métodos adecuados para lograr una mejor adaptación manipulando y explorando va descubriendo nuevas experiencias que le serán útiles para la vida y así poder obtener niños creativos, críticos, reflexivos que puedan resolver sus problemas por si solos.

2.2.5. Fundamentos socio - culturales.

“Los elementos plásticos son un conjunto de aspectos visuales de gran variedad que le sirven al artista para organizar y plasmar diversas formas, además de expresar ideas, sentimientos y vivencias. Los elementos plásticos se organizan en grupos de fácil definición”. (Castro, G y Marcano, C., 2002)

Así pues, la educación está condicionada a la sociedad, pero los condicionamientos entre educación y sociedad son mutuos, porque, la educación condiciona la continuidad y reproducción de toda sociedad, puesto que, mantiene tradiciones, los usos y las costumbres, las ideas y creencias de las comunidades que se mantienen de generación en generación por transmisión educativa.

El ambiente social influye poderosamente en la formación de la persona. La conducta personal – social; influye las reacciones personales del niño frente a otras personas y frente a los estímulos culturales; su adaptación a la vida doméstica, a la propiedad, a los grupos sociales y a las convenciones de la comunidad.

2.2.6. Fundamentación axiológica.

“Manifiesta que todas las cosas deben ser siempre bien aprendidas por medio de un hábito y costumbre que le lleve a mejorar siempre como persona y como ser humano”. (Manigot, 2004)

Hay que inculcar buenas costumbres en los niños de 4 y 5 años, ellas deben ocupar siempre el primer lugar. Todas las virtudes como: prudencia, templanza,

fortaleza, y justicia se deben practicar desde el primer momento de la infancia para dar una buena educación y para prevenir malas costumbres. Además los valores democráticos de libertad, participación, convivencia, tolerancia, respeto, crítica y que sepan elegir, decidir y obrar de manera racional demostrando amor, servicio y respeto a sí mismo, hacia los demás y a la naturaleza para que sean libres, originales y sean capaces de construir, innovar, cuestionar, proponer, hacer el trabajo de manera social y dando solución a los problemas.

2.2.7. Fundamentación Legal

Sección quinta: Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1. Las estrategias

Las estrategias, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. (Anilema, 2002)

2.3.2. Modelado

En artes plásticas, se entiende por modelado al proceso de creación de una representación o imagen (el modelo) de un objeto real, y consiste en la elaboración manual, generalmente en arcilla o cera, de una imagen tridimensional de dicho objeto (Buegos, 2007).

El modelado debe ser entendido, a saber, por dos cuestiones importantes: el modelado y los procesos. Frecuentemente los sistemas (conjuntos de procesos y subprocesos integrados en una organización) son difíciles de comprender, amplios, complejos y confusos; con múltiples puntos de contacto entre sí y con un buen número de áreas funcionales, departamentos y puestos implicados. Un modelo puede dar la oportunidad de organizar y documentar la información sobre un sistema.

Modelar es desarrollar una descripción lo suficientemente buena de un sistema y de las actividades llevadas a cabo en él. Cuando un proceso es modelado, con ayuda de una representación gráfica (diagrama de proceso), pueden apreciarse con facilidad las interrelaciones existentes entre distintas actividades, analizar cada actividad, definir los puntos de contacto con otros procesos, así como identificar los subprocesos comprendidos. Al mismo tiempo, los problemas existentes pueden ponerse de manifiesto claramente dando la oportunidad al inicio de acciones de mejora. Es el 1 proceso de aprendizaje observacional donde la

conducta de un individuo o grupo -el modelo- actúa como estímulo para los pensamientos, actitudes o conductas de otro individuo o grupo que observa la ejecución del modelo. (Cormier, 1994)

2.3.3. Estrategia de modelado.

Es el arte, la expresión gráfica de sentimientos a través de una amplia gama de materiales adecuados como: arcilla, barro, plastilina, masas, pintura y otros etc .
(Buegos, 2007)

Un modelo es por tanto una representación parcial o simplificada de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador, y de la que se pretende extraer conclusiones de tipo predictivo. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso o unas observaciones. Un mismo objeto puede ser modelado con distintas técnicas y con distintas intenciones, de forma que cada modelo resalta sólo ciertos aspectos del objeto.

2.3.4. Beneficios del modelado.

Mencionemos primero dos efectos de la técnica que no podemos pasar por alto

El modelado relaja.

Cuando estamos tensas o alteradas no podemos trabajar bien, ni aprender, y menos crear. Igual pasa con las niñas y niños. Pues el modelado, por el solo hecho de estar amasando, permite que las niñas y niños se relajen y eso ayuda a que se preparen para otras tareas. Ello nos da ya la idea de uno de sus usos.
(Echeverría, 2011)

Modelar divierte.

El juego es una necesidad de todas las niñas y niños, y jugando aprenden. El modelado es una tarea alegre, una manera de jugar con el material. Pero seguramente queremos más de una técnica como ésta. El modelado contribuye a la

formación física, intelectual y afectiva de niñas y niños. Ayuda a la motricidad, la percepción visual y al conocimiento, da vuelo a la imaginación, la fantasía y la creatividad, y afirma la sociabilidad y la autonomía. Ayuda al desarrollo afectivo y social?. Cuando alguien quiere hacer algo y le resulta, se siente bien. Aquí también ocurre. El modelado fortalece la autoestima, al sentirse capaces de crear por sí solas o solos algo nuevo, bonito e interesante. El modelado fomenta la autonomía, -como ya mencionamos, la niña o niño debe resolver problemas que se le presentan- por ejemplo: cuando han agregado agua a la materia, ellas o ellos deciden qué hacer, cómo hacerlo y qué hacer con la sobras creadas Al promover conocimientos, actitudes y valores positivos, las niñas y niños participan y se relacionan de mejor manera con el mundo social del cual forman parte. El modelado ayuda a expresarse. El modelado se convierte en una forma de lenguaje no verbal, para convertirse en representación u obra construida con las manos. En su trabajo plasman maneras de ver el medio que les rodea; ideas, sentimientos, emociones. El modelado pone de manifiesto el ambiente con que se relaciona la niña o el niño, usando su imaginación y su pensamiento. Desde el momento que las niñas y niños tienen el material moldeable en sus manos, éste se convierte en una creación original. Además es fuente de motivación para ellas y ellos. Nuestra función no sólo es darle el material, para que las cosas funcionen; hay que crear un ambiente apropiado. Esto significa que cada niña o niño se sienta motivado para trabajar, que haya confianza entre todas y todos, que exista respeto hacia las expresiones y creaciones de cada niña y niño.

De esta manera ellas y ellos pueden construir su propio aprendizaje. En este caso, la responsabilidad principal es de la educadora. A más de ello se detalla más beneficios del modelado:

- Adquisición de destrezas: automatizar el gesto de amasar, “sobar”, alisar.
- Dominio de la motricidad amplia (gruesa).
- Desarrollo de la motricidad fina.
- Desarrollo de la capacidad de observación.
- Desarrollo de la percepción táctil.

- Valoración de las producciones propias y de los demás.
- Desarrollo de la capacidad para poder generalizar el tratamiento de este material a otros de características parecidas (Plastilina, pasta de sal).
- Desarrollo de la capacidad para verbalizar las operaciones realizadas.
- Aprender a amasar la masa correctamente para lograr buena plasticidad. Conocimiento de su blandura manipulándola, su untuosidad extendiéndola, y su plasticidad dando formas.
- Adquirir una buena coordinación espacial que facilite sus inicios en la lecto-escritura, y en conceptos matemáticos.
- Manifestación y regulación progresiva de los sentimientos, emociones, preferencias, intereses, etc.
- Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación de las sensaciones y percepciones que se obtienen. (Marantón, 2001).

2.3.5. Procesos básicos implicados en el modelado

Se distinguen cuatro procesos básicos implicados en cualquier proceso de modelado:

- La Atención.

La actividad del observador consiste en concentrarse en lo que se modela.

- La Retención.

Hace referencia a la codificación simbólica o lingüística, organización cognitiva y ensayo encubierto del modelo presentado.

- La Reproducción.

La capacidad del observador para reproducir, ensayar o practicar la conducta cuyo modelo se ha observado.

- La Motivación

Predisposición favorable del observador para asumir como propios los objetivos propuestos a través del uso de las técnicas de modelado.

Todos y cada uno de estos procesos básicos, comunes en todos los procedimientos de modelado, se encuentran profundamente interrelacionados y son factores esenciales (prerrequisitos) para el éxito de cualquier proceso terapéutico que utilice el modelado como estrategia básica de intervención. (Bandura, 1982).

2.3.6. Las artes plásticas como técnicas lúdicas.

El concepto de artes plásticas va surgiendo en torno a los años 70, momento que se considera las actitudes lúdicas y participativas por parte espectador y sobre todo el desarrollo artístico de la persona que concibe la obra, pero en la época contemporánea es donde todo su auge se muestra a flote, dando pie a que se manejen diversos conceptos sobre el arte y su aplicación. (Anilema, 2002).

Por ello para poder hablar de artes plásticas es imprescindible que se sepa el concepto que se maneja dependiendo del autor e incluso del año que este fue descrito. A continuación se mencionará algunos de ellos.

Reconoció que el arte suministraba una imagen más rica, más vivida y colorida de la realidad, y que también brindaba una percepción más profunda de su estructura formal. Otorgo el mayor valor a la obra original espontánea, en la que el hombre explora su propio universo. Es la forma de originalidad y el rasgo distintivo del arte. (Espinoza, 2003).

Para el individuo utiliza sus cualidades y experiencias sensoriales para tratar de comprender los enigmas fundamentales de su sociedad, y reconoce la importancia de la actividad simbólica en la experiencia humana y demuestra un especial interés por los aspectos relativos a la invención artística. Consideró que era más provechoso comenzar a analizar los símbolos artísticos que crean y perciben los individuos. (Goodman, 2011). Además el creador artístico es el individuo con suficiente comprensión de las propiedades y funciones de ciertos sistemas de

símbolos como para permitirle crear obras que funcionen de un amañera estéticamente eficaz.

2.3.6.1. Importancia de la expresión plástica

Una de las manifestaciones del arte está representada por la expresión plástica, la cual consiste en la manera como una persona exterioriza sus pensamientos y sentimientos internos a través del uso del color, la forma y la textura. En el caso de los niños este término podría definirse como la herramienta lúdica que les permite comunicarse. (Anilema, 2002).

La expresión plástica es una estrategia que como maestras debemos emplear, ya que favorece en los niños el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Esto se debe a que los niños en edad preescolar al estar en proceso adquisición de los mecanismos de comunicación, se les facilita expresarse manualmente, ya que es una manera concreta de manifestar lo abstracto de los sentimientos que aún no pueden verbalizar. En vista de esto estuve buscando cómo esta herramienta facilita dichas capacidades en los niños pequeños, para así ayudarlos para que las adquieran de manera satisfactoria.

2.3.7. La técnica del modelado

Esta técnica desarrolla la coordinación fina del niño y permite desarrollar sensaciones táctiles así como fortaleza muscular en los dedos. Para moldear el niño necesita arcilla, plastilina o pasta de papel, cualquiera de estos elementos ayuda al niño a crear lo que desea, piensa y anhela (Garder, 1994).

Es una actividad de coordinación dinámica manual en la que se desarrolla con la máxima agudeza la coordinación motor – ocular por medio del juego de movimientos dígitos palmares para la confección de formas básicas, digitales puras para la ejecución de los detalles y variaciones.

Es uno de los primeros ejercicios de la etapa de maduración ya que en este período inicial de educación motriz es de gran valor para equilibrar la tonicidad manual. (Buegos, 2007)

La primera forma de modelar es la bolilla, de esta se derivan todas las otras obteniendo a partir de la primera, una gran variación de formas distintas que van llevando al modelo escultórico.

En cuanto al modelado libre de formas, ideadas por el niño debe acompañar, como el dibujo la enseñanza de una actividad dirigida, ofreciéndole así la oportunidad de poder manifestarse espontáneamente. Ambas actividades, (dibujo y modelado), presentan pues dos aspectos bien diferenciados que se desenvuelven paralelamente; uno de ellos es el educativo de control manual en el cual el niño debe trabajar con los modelos impuestos por el maestro; el otro es el de libre expresión en el cual trabaja a su albedrío.

Ambos son necesarios y se complementan, ya que si dejamos débil mental que dibuje y modele a su antojo, no corregiremos nunca sus errores e incurrirá siempre en ellos, además, con frecuencia repite los mismos esquemas; por el contrario, si le imponemos siempre un modelo, la falta de estímulos a su libre expresión terminaría por anularla.

El modelado es un medio de expresión tridimensional que se trabaja con materiales maleables mediante el uso de las manos o herramientas simples.

Los niños y las niñas de cuatro a seis años tienen necesidad de palpar, manipular, amasar triturar y modelar. (Anilema, 2002)

2.3.7.1. El modelado con plastilina

La plastilina es un instrumento facilitador de aprendizaje; la actividad de ablandar y moldear una masa de color para mezclarla luego con otras y hacer pequeñas piezas es más compleja de lo que se cree, pues involucra aspectos esenciales en el desarrollo del niño, como la capacidad de concentración, fijarse metas a corto y largo plazo, facilidad con los procesos de lectoescritura, aprender más fácilmente

y tranquilizarse en momentos de mucho estrés o que les exigen estar muy alertas. (Suárez, 2005)

El mundo de la plastilina asegura que:“ Los niños nunca van a tener miedo de dañar un pedazo de plastilina, eso permite que se acerquen a este material con total confianza y libertad. Al hacerlo, pueden experimentar como quieran y arriesgarse a hacer lo que su imaginación les indique. (Buegos, 2007).

Los beneficios de esta técnica

Una de las ventajas que ofrece la plastilina con los niños es que permite desarrollar la motricidad fina, pues al trabajar constantemente con las manos y los dedos, estos se ejercitan trabajando en lo que les gusta.

No mancha

Desarrolla la sociabilización del niño

Confianza en el mismo

2.3.7.2. El modelado en arcilla o barro

La arcilla, y el barro son instrumentos recomendables a partir de 3 años, siendo productos ideales para manualidades y sobre todo en artes creativas, puesto que su naturaleza les confieren una plasticidad excelente para el modelado y la presencia de fibras naturales de celulosa permiten un secado seguro sin grietas ni fisuras, permitiéndole al niño un igualmente que la plastilina un ejercicio en sus dedos. (Buegos, 2007)

Se limpia fácilmente con agua en manos y ropa. Con un paño húmedo desaparece fácilmente cualquier resto de producto de superficies y mobiliario.

Una vez seca, puede decorarse o barnizarse con cualquier tipo de pintura o barniz.

También puede pulirse, tallarse o perforarse.

2.3.7.3. Modelado con pasta de papel

Esta masa es hecha de papel periódico o papel higiénico envuelto en un poco de pega y agua que una vez seca se endurece al aire y puede pintarse y barnizarse. Se puede usar para modelar, trabajar con moldes o usar para revestir y retocar trabajos en papel maché.

En definitiva las artes plásticas son un mundo mágico que cada docente puede explotar y convertir en una herramienta para generar un aprendizaje significativo, en donde la creatividad y el desarrollo del pensamiento sean primordiales. Donde se utilizan técnicas diversas, todo con un fin el desarrollo íntegro del niño. (Cormier, 1994).

Estas técnicas motivan al niño a crear, a inventar y desarrollar su imaginación por ellos son muy importantes el cómo se desarrollan estas técnicas en el aula pues de estas dependerá si se le permite al niño expenderse o simplemente seguir un modelo.

Como diría Montaigne en su frase célebre “El niño no es una botella que hay que llenar sino un fuego que es preciso encender”. Sin duda, esto dependerá de la motivación que se les transmitan ellos, pues solo así éstos alumbrarán la llama de la creatividad y tendrán ganas de seguir aprendiendo.

2.3.7.4. Técnicas simples y combinadas

Ideas de técnicas divertidas para realizar con los niños. Diferentes materiales y muchas posibilidades de crear e incentivar la imaginación.

- a) **Hojas soporte:** Cualquier soporte, hoja, material liso o con textura, materiales descartables, papeles de golosinas, etc son ideales para aplicar distintas técnicas y crear o experimentar con el material. Aquí te damos lindas ideas para realizarlas.
- b) **Temáticas y proyectos:** Temáticas relacionadas con las manualidades, como preparamos los materiales, diferentes técnicas que podemos aplicar para realizar

en nuestros trabajos. Moldes para hacer cajas de regalos. Recetas para preparar diferentes tipos de masa para modelar y crear. Dibujos listos para imprimir. Cómo se hace un stencil, etc...Consejitos para el rincón de arte. Entrevista a profesionales.

c) **Material didáctico:** Confecciones de material didáctico, tipos, características, etc.

2.3.8. Proyectos de expresión

En esta sección encontraras distintos proyectos de expresión en el área de plástica, música, juego, etc.

Los niños y las niñas hacen uso de las manos:

- a) Amasa con las palmas de las manos.
- b) Tritura el material con las yemas de los dedos.
- c) Modela formas tales como: esfera, cilindros, espirales, las que denominará con nombres simples: bolitas, rollos, culebras, tortillitas, estas son las formas básicas que más adelante darán inicio a figuras más elaboradas.
- d) Ahueca la esfera con sus dedos, creando así sus primeras figuras por impulso.
- e) Modela y destruye lo hecho.
- f) Usa los dedos pulgar e índice en forma de pinza.
- g) Modela formas geométricas sencillas sin tomar en cuenta las medidas.
- h) Crea figuras de animales antes de representar la figura humana.
- i) Da nombre a sus figuras elaboradas.
- j) Imita figuras y posturas de su cuerpo.
- k) Une trozos para formar un conjunto, representando escenas. (Buegos, 2007).

2.3.9. Tipos de modelado

En lo referente al tipo de actividades del modelado se debe tomar en cuenta los siguientes materiales:

- a) Modelado en arcilla

- b) Modelado en masa de sal.
- c) Modelado en plastilina
- d) Modelado en plastilina casera
- e) Modelado en yeso

2.3.10. Clases de pastas para la técnica de modelado.

a) Pasta de papel higiénico.

Consiste en rasgar papel, colocarlo en un recipiente con agua y revolver para hacer la pasta. (Suárez, 2005)

Materiales:

- Rollo de papel higiénico.
- Harina.
- Dos cucharadas de resistol.
- 1 cucharada de formalina
- Agua.

b) Pasta con harina de trigo.

Consiste en una mezcla de harina, aserrín y agua.

Materiales.

- Harina de trigo
- Aserrín.

c) Pasta con harina y aceite.

- Es una mezcla de harina y aceite.

Materiales.

- Harina
- Sal
- Agua

- Colorante y aceite de linaza

d) Pasta con maicena.

Es una mezcla de sal, maicena y agua para formar una pasta.

Materiales.

- Sal
- Maicena
- Agua.

e) Pasta con harina y alumbre.

Esta pasta consiste en una mezcla de harina con anilina o colorante de dulce.

Materiales.

- Alumbre en polvo.
- Agua
- Harina
- Sal

f) Arcilla casera.

Es una mezcla de bicarbonato, maicena y agua, que se prepara a temperatura media.

Materiales.

- Bicarbonato.
- Maicena
- Agua.
- Anilina de vegetales.

g) Nieve compacta.

Es una mezcla de jabón, papel rasgado, agua hasta obtener una masa compacta y de fácil manejo.

h) Plastilina

Se elabora objetos a base de bola, placas, relieve, bloques etc.

2.3.11. Técnica plástica de pintura

Pintar es plasmar en una superficie, materiales formales e informales, expresando experiencias, vivencias o gráficos determinados. La pintura es una experiencia que estimula la creatividad y la libre expresión en niños y adultos por medio de colores, papeles de diferentes texturas y el uso de diversos instrumentos que pueden ir desde las manos y los dedos hasta el empleo de objetos comunes en el hogar, como esponjas, lanas y elementos de cocina entre otros.

Las actividades de pintura se convierten así en medios de exploración, observación y expresión tanto del mundo interno como del entorno del niño, que no sólo plasma resultados sorprendentes en el nivel plástico sino que además son edificantes intelectual y emocionalmente. Existe una gama relativamente amplia de materiales que podemos utilizar cuando nos enfrentamos a la pintura: temperas, vinilos, acuarelas, pinturas acrílicas y esmaltes que dan un acabado especial a las creaciones, por lo cual tenemos la posibilidad de elegir de acuerdo con nuestras necesidades. (Buegos, 2007).

a) Dáctilo pintura

La palabra dáctilo pintura viene del griego dáktilos, que significa dedos, es por ello que quienes la practican se familiarizan con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad. Para la realización de la pintura dactilar es recomendable que el estudiante emplee toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas. La dáctilo pintura es una maravillosa técnica apta para iniciar al niño y niña en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de la coordinación viso motora “ojo –mano”. Estampar toda la mano del niño mojada en tempera en hojas de papel. Estampar las huellas digitales, estampar el dedo meñique,

estampar rodando el pulgar, estampar el puño, estampar el lado de la mano. Hacer un dibujo dactilar en una hoja blanca, como árboles, animales, pintar el arco iris.

b) Nociones de colores:

El color nos sirve para identificar y experimentar sensaciones ante lo que vemos; el primer impacto visual que el niño y niña percibe procede de la percepción del color con él se expresa y puede comunicarse libremente.

Colorantes:

- **Colorantes naturales.-** Los que se extraen de la naturaleza (frutas, hierbas, tierra, huevo)
- **Colorantes sintéticos.-** la mayoría de las pinturas que se compran en las tiendas.

Consejos para pintar.

- Que no falte nada.
- Cuidado con los objetos punzantes.
- No manchar nada cuando pintes.
- Utiliza la imaginación.

c) Reconocimiento de colores

Reconocer los colores primarios en formas geométricas, mezclar para hacer colores. Ejemplo: Producir el color naranja, mezclando amarillo y rojo. Producir el color violeta, mezclando el azul con el rojo. Producir el color verde, mezclando amarillo y azul. Producir el color marrón, mezclando rojo con negro. (Buegos, 2007).

Reconocer el blanco, el negro para producir los colores claros se le agrega el color oscuro.

d) Sellos con manos y pies.

Esta actividad ayuda de una manera lúdica y divertida al autoconocimiento corporal, lo que se verá reflejado en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Materiales:

- Rollo de papel.
- Pintura o dactilopintura del color preferido.

e) Manchas sorpresas.

Esta actividad es excelente para realizar al aire libre y brindarle al niño y niña de 4 y 5 años la oportunidad de trabajar en un espacio abierto.

Materiales:

- Pintura
- Cartulina
- Espátulas
- Pinceles

f) Goteo con atomizador.

Permite al niño y niña hacer un mural para decorar su cuarto, una pared o su institución.

Materiales.

- Pintura diluida en agua.
- Gotero de diferentes tamaños
- Atomizador.
- Hoja de papel.
- Cinta adhesiva.
- Vasija.

g) Pintura con carritos.

Con sus propios juguetes los niños y niñas se involucran fácilmente en las actividades de pintura y expresión artística.

Materiales.

- Carritos
- Pintura
- Cartulina

h) Con varios pinceles.

El uso simultáneo de las manos ayudará a estimular ambos lados del cuerpo y del cerebro y la motricidad gruesa, además de ser una actividad novedosa y divertida para los pequeños.

Materiales:

- Pintura
- Cartulina
- 2 pinceles.

i) Pintura con cepillos.

Los cepillos no se deslizan con facilidad sobre el papel como los pinceles. Sin embargo ayudarán al niño a crear efectos interesantes.

Materiales:

- Pintura
- Cepillos de diferentes tamaños
- Cartulina

j) Pintura con pinzas y esponjas.

La utilización de pinzas y esponjas sobre el papel dan vida a las creaciones y ayudan al desarrollo movimientos finos de la mano.

Materiales.

- Esponjas pequeñas
- Pinzas de colgar ropa
- Lanas de diferente longitud.
- Pinturas
- Recipientes
- Cartulina.

k) Pintura con peinillas.

Consiste en derramar pintura de diferentes colores sobre una cartulina, esparcir la pintura con la peinilla en diferentes direcciones formando caminitos.

Materiales.

- Peinillas, Pintura

Con rodillos.

En esta técnica se utilizan pinturas de cualquier tipo, recipientes, cartulinas y diferentes clases de rodillos. Con esta técnica se pueden obtener efectos visuales, llamativos y agradables.

Estampado con globos o bombas.

Golpear despacio haciendo figuras redondas, adornando muy suavemente estampando el papel con bombas.

Materiales.

- Globos
- Pintura
- Recipiente
- Cartulina

Pintar escurriendo:

Para esta técnica se prepara pintura clara y ligera con témpera y agua, luego en una hoja de papel hasta conseguir una forma, se pueden utilizar varios colores.

Materiales:

- Pintura
- Témpera
- Agua
- Hoja de trabajo

Pintar soplando:

Las artes plásticas le permiten al niño expresarse por medio de éstas técnicas, el niño crea, inventa o imagina y estas son actividades que debemos delegar en forma permanente.

Para pintar soplando:

- Se prepara un pintura clara (témpera y agua),
- Se arroja esta pintura en una hoja, luego con un sorbete soplar hasta regar toda la pintura para conseguir formas.

Se los considera meramente una representación descriptiva de los fenómenos a fin de ser utilizada por los que lo entienden y dirigida hacia quienes no lo entienden, pero esto no es lo esencial en una clase de ciencias. (Montimer, 1995). Toda analogía tiene sus limitaciones y los factores contextuales pueden llevar al alumno a conceptos erróneos, por eso los estudiantes se manifiestan más satisfechos con un control metacognitivo, es decir cuando el profesor los induce a entender cuáles son los factores inconvenientes de la analogía propuesta (Cullin, 2003). Si la analogía se utiliza para desarrollar nuevos conceptos, deberá ser relevante en sus detalles. (Harrison, 2000).

2.3.12. Expresión artística en el modelado

La expresión artística permite desarrollar la libre expresión, la creación, la imaginación, el arte que promueve el desarrollo intelectual motor preceptivo social, imaginativo a través de la utilización de los recursos. Canaliza de ideas y sensaciones intelectuales hacia el exterior y hacia los demás mediante una disciplina artística.

Los niños y niñas a lo largo de su vida van haciéndose una representación mental del mundo que les rodea o lo van idealizando de forma simbólica, construyendo una estructura intelectual que más tarde les ayudará a conducirse por la sociedad y por el entorno, pero este proceso pierde eficacia y estabilidad si no puede expresarse. Entre los 4 y 5 años, los niños ya empiezan a desarrollar unas ideas complejas del mundo que les rodea, pero todavía no dominan el lenguaje como para transmitirlos con fluidez y naturalidad. La expresión artística en esta franja de edad, ayuda a reflejar estas ideas y emociones en diversos materiales como: garabatos, dibujos, construcciones con maderas o piezas de juguetes, colocación de objetos, elaboración con arena o tierra.

En los niños, la posibilidad de experimentar y expresar con diferentes elementos como las pinturas, los tacos de madera, las telas, los rotuladores, dará paso a la construcción de proyectos como elementos concretos como casas de cartón, garajes para coches excavados en la tierra, los castillos construidos con arena etc. En el ámbito educativo estas ideas cobran vida en la llamada "Educación Artística", pilar en la formación integral del alumno y en la que se conjugan elementos como lo emocional, lo afectivo, lo sensorial y lo intelectual; todos ellos intervienen en el desarrollo de distintas capacidades entre las que destaca la creatividad. Ésta a su vez se manifiesta a través de distintas actividades, una de ellas y de gran relevancia es el dibujo que se constituye en uno de los recursos más empleados para expresarse; a través de él plasman lo mismo sus fantasías que sus miedos, la forma en que perciben el mundo y a sí mismos dentro de él; es una forma en la que no es necesario profundizar en lo que se quiere decir, a menos que

exista un adulto a quién le interese lo realizado por el niño y decida interrogar a éste para conocer o profundizar en el significado.

2.3.13. Desarrollo

Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentidos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

2.3.14. Grafismo

Es cada una de las particularidades de la letra de una persona, o el conjunto de todas ellas. Otro significado de grafismo en el diccionario es expresividad gráfica en lo que se dice o en cómo se dice. Grafismo es también diseño gráfico de libros, folletos, carteles, etc.

2.3.15. Motricidad

Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

2.3.16. Desarrollo de la grafomotricidad

Es la acción y movimientos de pequeños grupos musculares de la cara, manos y dedos, para desarrollar destrezas motrices.

“La grafomotricidad es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir (“grafo”, escritura, “motriz”, movimiento)”. (París E, 1999).

El desarrollo grafomotriz del niño de 4 y 5 años tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades.

La grafomotricidad entraría dentro del desarrollo motor fino, esto es, aquel que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos. El niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.

Etimológicamente viene de la palabra grafo que significa trazos y motricidad movimiento. Movimientos propios de la escritura. Tiene por objeto el análisis de los procesos que intervienen en la realización de las grafías, así como el modo para que estas puedan ser automatizadas y las que el resultado atienda a los factores de fluidez o armonía tónica, rapidez y legibilidad. (Suárez, 2005).

Se dice que la grafomotricidad es el análisis del proceso de elaboración grafías y la forma de automatizarlos para obtener fluidez o armonía tónica, rapidez y legibilidad Es una disciplina científica que forma parte de la lingüística aplicada y cuya finalidad es explicar las causas subyacentes por las que el sujeto, desde su primera infancia, crea un sistema de representaciones mentales, que proyecta sobre el papel, mediante creaciones gráficas, a las que adjudica significado y sentido y que constituyen la primera escritura infantil. (Estrada, 2003)

La grafomotricidad trata de explicar las representaciones mentales de un niño o niña para transmitirlo al papel mediante gráficos que tienen un significado y que forman parte de su primera escritura; esta es una disciplina que forma parte de la lingüística. La grafomotricidad constituye un aspecto específico en la educación psicomotriz, que permitirá al niño llegar en la edad escolar al dominio del grafismo. Se habla de grafismo, en este caso, haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen por finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos, las letras

convencionalmente establecidas en la escritura. La grafomotricidad forma parte de la educación psicomotriz y pretende que el niño o niña llegue a dominar el grafismo a través de trazos para lograr comunicarse y finalmente llegar a la escritura. (MEC, 2010)

El objetivo de la grafomotricidad es que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. En el aprendizaje y/o adquisición de las habilidades grafomotrices se empieza por el trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos. (Espinoza, 2003)

En cuanto al manejo de útiles, primero se desarrollan y perfeccionan los movimientos de la mano, los dedos, y empieza la manipulación de esponjas, tizas, pinceles gruesos, ceras y los últimos son los lápices, más finos. También se aprende el desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. Los movimientos de base pueden ser los trazos verticales, (de arriba abajo), horizontales (de izquierda a derecha), evolucionando a los oblicuos, bucles, hasta llegar a adquirir la imagen motriz más compleja de las letras, sílabas, palabras. En nuestro repaso de las fichas de actividades para niños de tres, cuatro y cinco años os hemos puesto ejemplos de distintos niveles de prácticas para grafomotricidad, de las más simples a las más complejas. (Ministerio de Educación, 1999) .

La grafomotricidad constituye un aspecto específico en la educación psicomotriz, que permitirá al niño llegar en la edad escolar al dominio del grafismo. Se habla de grafismo, en este caso, haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen por finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos- las letras convencionalmente establecidas. La grafomotricidad forma parte de la educación psicomotriz y pretende que el niño o niña llegue a dominar el grafismo a través de trazos para lograr comunicarse y finalmente llegar a la escritura. “En la actualidad se

considera que la educación psicomotriz, aplicada desde los primeros años, favorece el aprendizaje, ya que su objetivo básico es propiciar la disponibilidad corporal necesaria para cualquier actividad mental”. (MEC, 2010).

2.3.17. Principios de la grafomotricidad

2.3.17.1. Se trabaja a partir de la psicomotricidad.

Conducta afectiva, nociones temporales y espaciales, el desarrollo cognitivo y la percepción. Los trabajos se inician tempranamente usando técnicas de dibujo que permitan al niño ir desplazando y separando el control neuromuscular desde el hombro hasta los dedos, obedeciendo las leyes y principios del desarrollo próximo distal y céfalo caudal. Las habilidades que se derivan de la coordinación óculo manual, se desarrollan desde lo más simple hasta lo más complejo.

2.3.17.2. El Proceso de la Grafomotricidad

La grafomotricidad es el primer proceso de adquisición del lenguaje escrito que se lleva a cabo en tres niveles:

- Es un proceso neurolingüístico, es decir del cerebro.
- Es un proceso psicolingüístico o cognitivo, es decir de la mente, puesto que se crean estructuras lógico formales.
- Es un proceso sociolingüístico o interactivo, es decir en contacto con el código de la comunidad en la que está inmerso el niño. (Ruiz, 2003)

Este triple proceso está basado en las teorías psicológicas y científicas del siglo XX y comprende varias etapas:

- Refuerzo de las habilidades manipulativas básicas
- Desarrollo del trazo libre
- El paso al trazo dirigido
- El trazo espontáneo. Se puede mencionar que el proceso de la grafomotricidad es un proceso del cerebro neurolingüístico, de lo cognitivo de la mente e

interactivo o sociolingüístico de la comunidad en que está sumergido el niño. (Echeverría, 2011)

2.3.18. Elementos de la Grafomotricidad

2.3.18.1. El Sujeto en la grafomotricidad

Son los niños y niñas, maduros para la escritura desde muy tempranamente: 18-24 meses. Constituyen el elemento básico, sin ellos no existe la escritura sabemos que salvo la especie humana, ninguna otra especie animal, ha podido generar pensamiento y mucho menos representarlo mediante reproducciones gráficas. (Estrada, 2003)

La naturaleza del sujeto regula, desde la actividad neurológica, las leyes que conducirán a la escritura grafomotora:

A) Ley Cefalocaudal: que organiza el crecimiento de la cabeza a los pies y, partiendo de un ser yacente, lo conduce a la bipedestación condición de posibilidad de la escritura.

B) Ley Proximodistal: que estructura el movimiento de extensión, desde la parte más cercana al tronco hasta la más lejana y regula las etapas de prensión, necesarias para generar mecanismos de representación a través de los brazos, las manos, los dedos. C) Ley de las independencias Segmentarias: que desarrollan la tonicidad necesaria en cada uno de los segmentos superiores al cuerpo para generar el movimiento pendular alternante en el acto de escribir: inhibición-desinhibición. (Estrada, 2003).

2.3.19. El Soporte y la Posición en la grafomotricidad

El soporte y la posición son el segundo lugar, los elementos más vinculados al sujeto y conocimiento de los mismos es imprescindible para planificar y programar las situaciones de contexto adecuadas a la escritura desde la misma

realización del acto gráfico. Podemos diferenciar tres posiciones y tres soportes cuya aparición es gradual:

a) Soporte Horizontal - Posición Tendido Prono en el suelo: Este soporte es de grandes dimensiones, contiene el cuerpo del sujeto en su totalidad, es todo su cuerpo el que escribe. A su vez, permite pasar de las situaciones iniciales de máxima inhibición a las terminales de completa desinhibición.

b) Soporte Vertical - Posición de Pie: El soporte vertical permite el primer distanciamiento del sujeto respecto de su escritura. Comienza siendo un soporte de grandes dimensiones, mural, ocupando todas las paredes de un espacio, que varía paulatina mente reduciendo el plano y propiciando límites que introducen el efecto inhibitor hasta la pizarra o el caballete

c) Posición Horizontal- Posición Sedente frente a la mesa: Este soporte inmoviliza medio cuerpo y supone la primera traslación desde el plano vertical del sujeto al plano horizontal en que se encuentra el soporte. He aquí el inicio del desarrollo paulatino de las independencias segmentarias para la escritura. (Estrada, 2003).

2.3.20. Los Instrumentos en la grafomotricidad.

Los instrumentos, como elementos grafomotores permiten la realización de los trazos con fluidez y personalidad. A mayor número de instrumentos utilizados mayor registro de posibilidades conseguidas. Existen dos clases de instrumentos: los naturales y los artificiales, según pertenezcan o no al propio cuerpo y, dentro de cada una de ellas, es necesario distinguir todavía diferentes tipos de instrumentos según la función que aportan al desarrollo progresivo de la escritura. (Estrada M. R., 2003)

a) Instrumentos naturales: Son los que pertenecen al propio cuerpo de los niños y niñas: manos, dedos, pies. b) Instrumentos Artificiales: son exógenos al cuerpo y permiten la consecución de los grafismos propiamente dichos. Su tipología nos muestra detalladamente el desarrollo de la prensión:

- Prensión palmar como prolongación de la mano. Esponjas, algodones.
- Prensión Radio Palmar:

- Brochas, pinceles rodillos.
- Prensión Digital: tizas, tampones
- Prensión Tridigital Índice-Pulgar-Medio: punzones, tijeras.
- Prensión de Pinza digital, en la que el dedo medio se usa como soporte de los dedos índice y pulgar, como instrumentos: ceras bandas, ceras duras, (Estrada, 2003).

2.3.21. Los trazos en la grafomotricidad

Los trazos son el resultado de la actividad grafomotora y no obedecen a una programación didáctica intencionada por parte del docente, sino a la planificación y programación del contexto en el que se tenga en cuenta todos los elementos anteriores y su adecuado tratamiento. Los trazos son los siguientes:

Trazos Sincréticos Tensos: garabatos lineales y manchas Distendidos: garabatos ondulantes

b) Trazos Lineales Tensos: líneas con angulaciones Distendidos: líneas con ondulaciones

c) Trazos Iconográficos Figuras abiertas Figuras cerradas Transparencias (M.D., 2003, pág. 16).

2.3.22. Evolución Grafomotriz

El Proceso Grafomotor, conduce al niño o niña de 4 y 5 años del grafismo a la grafía, es decir de la ejecución voluntaria y consciente de signos con contenido lingüístico. (Ruiz, 2003)

- Fase manipulativo vivencial, de observación y manipulación de objetos reales
- Fase de Interiorización, utilización simbólica de los objetos (objetos mentales)
- Fase de representación perceptiva, de utilización de esquemas, conocimiento rudimentario de cualidades diferenciales.
- Fase de conceptualización, de construcción y manejo de signos. (Ruiz, 2003)

2.3.23. Evolución del Grafismo De 4 a 5 Años

A los 18 meses, el pequeño comienza auto expresarse gráficamente realizando sus primeros garabatos careciendo de orden. A esta edad son capaces de coger un objeto pintura, lápiz y realizar trazos en forma de garabatos. Se caracteriza por ser un movimiento impulsivo, rápido y sin control. Se mueve todo el brazo y no hay coordinación del ojo y la mano. (Molina, 2012)

A los 20 meses, el codo comienza a funcionar provocando la aparición de los garabatos de vaivén, denominados barridos. El pequeño no observa aun lo que hace. Posteriormente el garabato se hace circular.

A los 2 años y medio tiene un mayor control de la muñeca y del movimiento de pinza pudiendo realizar trazos independientes. Sigue los movimientos de la mano con su mirada aunque el acto motor es todavía independiente del acto visual. Le interesa sobre todo el placer que obtiene con el movimiento. A los 3 años aparece la coordinación óculo manual y entra en juego la percepción. El niño mira y trata de controlar el movimiento de la mano. Tiene un mayor interés y atención por sus obras. Empieza a no salirse del papel, respetando los límites del espacio, combina los colores llenando páginas enteras.

Da nombre al dibujo que realiza. Esto significa que el grafismo va tomando valor de signo, de representación de algo. Al principio no hay relación o semejanza entre el dibujo y lo que dice que es.

Poco a poco esta relación va siendo mayor. En cuanto al color, no existe relación entre este y el objeto que dibuja. (Molina, s.f.) A los 4 años, aparece la etapa pre esquemática. La intencionalidad y el sentido de representación que tiene el dibujo toman presencia ya que el niño comienza a decir antes lo que va dibujar. Comienza a elaborar esquemas, siendo la figura humana la primera que consigue desarrollar en el papel, dando una importancia máxima a la cabeza, llamados renacuajos. La representan mediante círculos y van incluyendo más o menos detalles que debido a sus propias experiencias perceptivas, ira enriqueciendo. (Molina, 2012)

Estas producciones graficas irán evolucionando y perfeccionándose a medida que evolucionen otras áreas cognitivas, como la afectiva, social etc. Este desarrollo se da de forma continua pero no uniforme ni igual en todos los niños. De los 4 a los 6 años según el grado de madurez del pequeño podemos ver como unos no dibujan ni brazos, ni manos y nariz, y también han descubierto los dedos, que incluyen de forma destacada El niño distribuye el espacio de manera anárquica. El tamaño de las personas objetos están en función de la importancia que él las dé y aparecen como flotando. Los colores que utiliza en esta etapa los elige en forma emocional. Cuando el niño llega a poner el nombre a sus dibujos puede mantenerse interesado durante unos 20 o 30 minutos. El mismo es quien decide cuando ha acabado su obra, y no entenderá ninguna interrupción. (Molina, 2012).

2.3.24. Fases evolutivas del grafismo.

Los primeros trazos que el infante es capaz de dibujar en un papel constituyen una producción espontánea, que irá evolucionando paralelamente a la maduración global del niño, hasta llegar al dominio de la escritura”. El niño es capaz de dibujar en un papel desde sus primeras edades y posteriormente irá desarrollando mediante un proceso para terminar en la escritura En la evolución del grafismo se distinguen dos fases principales, perfectamente diferenciadas: la fase pre escritora, que abarca desde los primeros meses de vida hasta los cinco años, aproximadamente, y la fase propiamente escritora, que discurre entre los cinco y los doce años y prosigue en la etapa final o postcaligráfica. (Infantil, 2000).

Durante este proceso de grafismo se puede encontrar tres frases:

- La fase pre escritora desde los primeros meses hasta los 5 años, En la fase prescritora, la producción gráfica consiste en garabatos y dibujos, sin que aparezcan aún signos relacionables con la escritura. Es a partir de los cinco años cuando, al iniciarse la fase escritora propiamente dicha, es posible comenzar a diferenciar el dibujo de la escritura como dos técnicas graficas independientes. A partir de entonces, la escritura evolucionará, poco a poco, hasta llegar al nivel

de la automatización –escritura automatizada-, que suele conseguirse hacia los once o los doce años. (Infantil, 2000)

En la fase prescritora aparecen los garabatos y los dibujos, en la etapa escritora se puede diferenciar entre un dibujo y la escritura, la misma que irá desarrollándose hasta lograr la escritura automatizada. Dentro de la etapa escritora, los especialistas suelen distinguir, a su vez, tres sub-etapas distintas: la fase pre caligráfica, que discurre entre los cinco y los siete años, la fase caligráfica, que se desarrolla entre los ocho y los doce años.

Fase post-caligráfica, que se inicia a partir de los trece años. (Infantil, 2000).

La Percepción Visual y el Aprendizaje

Son cinco aspectos de la percepción visual que influyen directamente en la capacidad de aprendizaje del niño.”

- **Coordinación Viso motriz**

“Es la capacidad de coordinar la visión con el movimiento del cuerpo o de sus partes: al coger cualquier cosa, la vista guía las manos; al correr y saltar, la vista guía los movimientos de los pies.”

Percepción Figura –fondo

“Consiste en la capacidad de seleccionar correctamente los estímulos que nos interesan e ignorar aquellos que carecen de importancia: la figura debe destacar y convertirse en el centro de atención.”

Constancia Perceptual

“Se refiere a la posibilidad de percibir que un objeto tiene propiedades invariables (forma, posición y tamaño específicos) aunque la imagen se presente desde ángulos, distancias, colores o tamaños diferentes.”

Percepción de Posición en el Espacio

“El observador es, espacialmente, el centro del propio mundo. Los objetos están delante, detrás, arriba, abajo, al lado, en frente de él.

Percepción de las relaciones espaciales

“Se entiende como la capacidad de percibir la posición de dos o más objetos en relación a uno mismo, y de unos objetos respecto a otros.

Fases de la expresión gráfica

Para ir adquiriendo la grafomotricidad se establece 3 fases en la expresión gráfica.

Del Garabato.- Actividad motriz descontrolada y sin representación que aparece sobre los dos años de edad, en la que el niño le atribuye significado al mundo circundante y empieza a darle un nombre. De esta fase, parten el dibujo y la escritura

De las Formas. El control visual interviene asociando al control cenestésico del brazo, muñeca y mano. En el que el trazo se convierte en formas y combinaciones. Aparece sobre los tres años de edad.

De la simbolización.- aparece el dibujo reproductivo en que la codificación motriz se ajusta, el espacio grafico se integra, lo que propicia la aparición de la simbolización escrita.

Es a los cinco y seis años de edad cuando se inicia en la escritura propiamente dicha. (Echeverría, 2011).

2.3.25. La grafomotricidad en la educación infantil

El control del trazo se transforma en el último escalón del desarrollo grafomotor. Partimos del trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos. Es necesario seguir una serie de pautas. el Manejo de útiles: los primeros son la mano, los dedos, esponjas, tizas, pinceles gruesos, ceras, los últimos son los lápices. · Desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. · Movimientos de base: empezar con trazos verticales, (de arriba abajo), horizontales (de izquierda a derecha), oblicuos, bucles... hasta llegar a adquirir la imagen motriz de las letras, sílabas, etc. Todos los ejercicios se harán de forma libre, sin marcar límites y de forma dirigida. La adquisición de la lecto-escritura es un proceso complejo que implica muchos aprendizajes y descubrimientos previos. En esta etapa deben explorar y descubrir los usos de la lectura y la escritura como fuente de placer, fantasía, comunicación, representación e información, es donde se han de consolidar estas premisas para las adquisiciones posteriores. (Ruiz, 2003)

2.3.26. Actividades de grafomotricidad para aprender a escribir

- a) Los trazos son el primer paso para que los niños de 4 y 5 años aprendan a hacer figuras completas, se pueden proporcionar fichas a los alumnos en la clase, en estas fichas debe haber un ejemplo y el espacio para que los niños realicen el trazo.
- b) Una de las actividades de grafomotricidad para aprender a escribir en el aula, es proporcionarle a cada niño una hoja en donde hayan figuras generadas por medio de puntos separados, la tarea de los niños es unir los puntos para crear las figuras proporcionadas.
- c) Para que los niños tengan control sobre sus manos es apropiado realizar una actividad en donde primero aplauden libremente y después lo hacen siguiendo el ritmo de la música.
- d) De igual forma para que los niños tengan control de las manos es apropiado realizar una de las actividades de grafomotricidad en donde imitan los movimientos que los animales hacen con sus manos, como es el caso de los leones, perros, entre otros.
- e) Es importante que los niños al realizar las actividades de aprendizaje se diviertan, una actividad muy divertida es crear un grupo musical imaginario en donde todos tienen que tocar tambores, tocar el piano o la guitarra, de esta forma ejercitan los dedos y adquieren fuerza en los mismos.
- f) Es importante que los niños se vayan familiarizando con las letras y vocales, por lo cual es apropiado proporcionarle ficha con cada una de las mismas, en donde aparezca un ejemplo de un animal que su nombre empiece por dichas letras o vocales.
- g) Los dibujos para colorear son muy divertidos para los niños pequeños y de igual forma ayudan a que los pequeños tengan control sobre sus manos, es importante cada vez proporcionarles figuras de mayor complejidad para que así se avance en el proceso para llegar a escribir.
- h) Otra de las actividades de grafomotricidad apropiadas para aprender a escribir es proporcionarle a los niños más pequeños una cartulina con unas manos delineadas, de igual forma se les da papel de revista o servilletas para que rellenen

las manos pintadas. Esta actividad también se puede hacer con ovejas en donde los niños las rellenan con algodón.

Cada una de las actividades de grafomotricidad son apropiadas para que los niños aprendan fácilmente a escribir, pero es necesaria la asesoría y el cuidado permanente de los maestros o padres. (Suárez, 2005)

2.3.27. Actividades para el desarrollo de la grafomotricidad

Entendemos por grafomotricidad el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir. Por su parte la reeducación grafomotora intenta mejorar y/o corregir dichos movimientos gráficos necesarios para la escritura. (Ministerio de Educación, 1999)

Actividades para desarrollar la destreza de las manos:

- Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo.
- Llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, después en las dos.- Hacer “caminos” libremente sobre la arena y/o sobre el agua.
- Realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles.- Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
- Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular...)
- Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando...) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero.
- Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.

a) Actividades para desarrollar la destreza de los dedos:

- Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.

- Juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes.
- Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique
- Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques.

c) Actividades para desarrollar la coordinación viso - manual:

- Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papeler).
- Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas...
- Ensartar un cordón en planchas y/o bolas perforadas.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Atar y desatar lazos.
- Encajar y desencajar objetos.
- Manipular objetos pequeños (lentejas, botones).
- Modelar con plastilina bolas, cilindros
- Pasar las hojas de un libro.
- Rasgar y recortar con los dedos.
- Doblar papel y rasgar por la dobles.
- Recortar con tijeras

Otro aspecto importante es la realización de actividades para desarrollar los trazos. Estas actividades se realizarán sobre diferentes superficies (suelo, papel de embalar, encerado, folios, cuaderno con pauta) y con diferentes instrumentos (pinturas de cera, rotuladores, pinceles, lápices, bolígrafos). Los movimientos básicos presentes en los diferentes trazos grafomotores son de dos tipos: rectilíneos y curvos, y sobre ellos se debe centrar la reeducación grafomotriz. Los ejercicios deben realizarse en sentido izquierda-derecha.

a) Actividades para el desarrollo y control de los trazos rectos:

- Ejercicios de copia en pizarra o papel cuadriculado: trazado de líneas verticales, horizontales y diagonales, cruces, aspas, paralelas, líneas quebradas, ángulos, figuras, etc.
- Ejercicios de repasado de líneas, trayectorias y dibujos.
- Ejercicios de rellenado de espacios y figuras
- Ejercicios de seguimiento de pautas o caminos sin tocar las paredes.
- Ejercicios de trazado de líneas entre dos rectas para entrenar el frenado.
- Ejercicios de trazado de líneas alternando la presión

Actividades para el desarrollo y control de los trazos curvos:

- Ejercicios de copia en pizarra o papel cuadriculado: trazado de líneas curvas, bucles, círculos, etc.
- Ejercicios de ondas dentro de dos líneas, sobre ejes horizontales o inclinados, y también alternando tamaños.
- Ejercicios de bucles dentro de dos líneas, sobre una línea, bucles ascendentes, descendentes y combinados (ascendentes/descendentes).

2.3.28. Beneficios de la grafomotricidad.

La grafomotricidad es un trabajo en conjunto de la unión de muchos músculos de la mano para así poder graficar o escribir, este trabajo aunque parece fácil es algo difícil que requiere de mucha practica además, cuando los niños logran tener una buena estimulación fina en las manos ellos no tendrán dificultades posteriormente para escribir. Para este trabajo se empieza con trazos simples como hacer líneas verticales, transversales, circulares etc aumentado el grado de dificultad para el niño.

El niño tiene que tener un adiestramiento viso-motor y el afianzamiento de la seguridad y uniformidad del trazo, para prepararse en su caligrafía para la adquisición de una letra que resulte fácilmente legible. El objetivo es realizar movimientos manuales con una representación gráfica. Conseguir un control grafomotriz de los trazos gráficos, aprendiendo cuáles son los movimientos básicos y evitando movimientos musculares inútiles (Ministerio de Educación, 1999)

2.3.29. Habilidades Grafomotoras

Las Habilidades Grafomotoras que se desarrollan de forma inherente a la función de la escritura en las primeras edades y que, a su vez, realimentan los mecanismos respectivos del dominio de la acción.” (Estrada, 2003).

- Sensibilización de la yema de los dedos.
- Prensión y presión del instrumento
- Dominio de la mano
- Disociación de ambas manos
- Desinhibición de los dedos
- Separación digital
- Coordinación general manos –dedos

2.3.30. Técnicas para desarrollar la grafomotricidad

a.- Técnica de pintura

La pintura es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc. una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. dando lugar a una obra de arte según algunos

principios estéticos.

Materiales: Agua limpia, agua con color o agua con espuma. Tempera para niños en varias presentaciones: líquida, espesar con harina, con jabón batida, Barro. Almidón. Engrudo. Crema de afeitar.

b.- Técnica de dactilo pintura

Es pintar utilizando las manos en forma total o segmentaria, expandiendo material líquido por todo el espacio gráfico, también se puede incorporar elementos como , sorbetes lanas, hilos, sellos, otros.

Materiales:

- Sorbetes
- Lanas
- Hilos
- Sellos

Aplicaciones.- en niños de 4 a 6 años se trabaja de tres a cuatro veces por semana en un tiempo máximo de treinta minutos (si el niño a tenido experiencias anteriores hay que dar la oportunidad de trabajar libremente para que encuentre sus posibilidades en la técnica.

Actividades.- Puede ser de tres tipos

- Libre
- Semidirigida
- Dirigida

NOTA.La maestra debe tener especial cuidado con el uso, manipulación, distribución y limpieza de los materiales utilizados

c.- Técnica modelado

Es la representación de objetos , personas, animales mediante la manipulación de masas, arcillas, plastilina. Que permiten al niño formar figuras representativas que

reflejan experiencias del conocimiento de su entorno.

Materiales:

- Masas
- Arina
- Arcilla
- Plastilina

Aplicaciones: se recomienda trabajar 2 veces por semana al inicio de las actividades o al final de las misma por el periodo de veinte a treinta minutos.

d.- Técnica de dibujo

El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasma imágenes sobre un espacio plano. Es considerado parte de la bella arte como la pintura. Es una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal, ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura. El dibujo es el arte de representar gráficamente objetos sobre una superficie plana; es un medio convencional para expresar la forma de un objeto mediante líneas o trazos

Materiales: Los materiales mas comunes para dibujar son: Una superficie plana como hojas de papel bond de 75 gr.Cartulinas formatos A4 o Pliegos; lapiz de granito HB, 3H; Crayones, Marcadores, lapices de colores.

Aplicación: Los dibujos son un medio para expresan sus sentimientos, emociones, deseos y preocupaciones internas, es decir, nos permite conocer el mundo interior del niño. A continuación, se comentan a grandes rasgos algunas características de dibujos y sus significados.

Cuando un niño utiliza todos los colores de la caja podemos decir que es muy creativo, en cuanto a su trazo, si son cortos, enérgicos y bastante rectos, lo que nos muestra como un pequeño impulsivo, apasionado y con un fuerte carácter.

e.- Técnica de trozado

Trozar consiste en cortar papeles pequeños utilizando los dedos índice y pulgar, en los niños que tengan dificultad se puede iniciar usando el dedo índice pulgar y medio.

Material:

Papel periódico o revistas, no utilizar papel brillante, bond.

Aplicación.- Esta actividad se la pueda realizar tres veces a la semana en periodos de 20 a 30 minutos

- Expresión corporal con el papel. Trozar libremente y pegar en toda la hoja.
- Trozar y pegar los papeles juntitos en toda la hoja.
- Trozar y pegar los papeles en forma separada.
- Trozar y pegar papel los papeles formando grupos en la hoja.
- Pegar los papeles en la parte superior.
- Trozar y pegar papeles en la parte inferior

f.- Técnica del arrugado.

Esta técnica consiste en arrugar el papel en diferentes colores. Aquí utilizamos una combinación del trozado y el arrugado, este último consiste en arrugar el papel trozado hasta formar una pequeña bolita.

Procedimiento

Antes de arrugarse el papel debe realizarse ejercicios de expresión corporal y luego se realiza el trabajo con una mano y luego con las dos manos, por ultimo con el pulgar y el índice, haciendo la pinza digital, esto es cuando se trabaja con papeles pequeños.

Materiales.

- Papel seda o papel crepe.
- Hoja papel bond.

Actividades

- Arrugar el papel libremente y pegarlo en toda la hoja.
- Arrugar y pegar papeles juntos y luego separados.

- Arrugar y pegar papel formando grupos en toda la hoja.
- Arrugar y pegar papel en la parte inferior y superior de la hoja.
- Arrugar y pegar papel a la izquierda y luego a la derecha de la hoja.
- Arrugar y pegar papel en forma vertical y luego en forma horizontal
- Arrugar y pegar papel debajo de las figuras.
- Arrugar y pegar papel fuera de las figuras.

g.- Técnica de collage

Es una forma de expresión plástica que permite representar en forma creativa situaciones reales o imaginarias utilizando todo tipo de elementos, ya sean los que el medio nos brindan, desechos o recursos formales.

Materiales.- con papeles de diarios (revistas, glase, crepe, celofán, felpina, barrilete, afiche, cartones, etc.)

- telas, puntillas, hilos, lanas, cintas, cordones, etc. café, yerba, azúcar, té, lenteja, porotos, fideos, etc.
- follaje (pasto, tréboles, ramitas de helechos, flores, tallos, semillas, etc.)
- elementos del mar: (algas de diferentes colores y texturas, caracoles, trozos de almejas, estrellas del mar, erizos, etc.)
- sobre: (cajas, maderas, cartulinas, cartones, afiches, etc.)

Aplicaciones.- Esta actividad da al niño la oportunidad de explorar, ensayar y descubrir lo que puede hacer con los objetos y materiales a su alcance. Le da la oportunidad de ampliar su aprendizaje e incluir otras dimensiones al distribuir los materiales a su modo, desarrolla una concepción mejor del espacio, la dirección, el tamaño y la forma; empieza a buscar nuevos materiales encontrados en el medio ambiente e interactúa en él.

h.- Técnica de pluviometría

Consiste en salpicar tintas de colores en una base de papel o cartulina que está cubierta por plantillas caladas, utilizando un cepillo de dientes y un objeto (paleta) para raspar.

Materiales.- Cepillo de dientes, peinilla, papel de diario, papel bond, palitos, paletas, pintura de agua etc.

Aplicaciones.

- Salpicar la pintura en el espacio total.
- Salpicar la pintura en la mitad de la hoja (cubre con otro papel la otra mitad).
- Salpicar pintura reduciendo el espacio hacia arriba.
- Salpicar pintura reduciendo el espacio hacia abajo.
- Salpicar pintura reduciendo el espacio hacia a la derecha.
- Salpicar la pintura reduciendo el espacio hacia a la izquierda.
- Salpicar la pintura sobre siluetas de círculos de distinto tamaño superponiendo sobre un papel blanco.
- Salpicar pintura sobre patrones triangulares
- Salpicar pintura sobre figuras geométricas combinada.
- Salpicar pintura sobre un patrón mover el patrón y volver a salpicar pinturas, para efectos de transparencia.
- Salpicar pintura sobre plantillas caladas.
- Salpicar pintura sobre un patrón, superponer otro patrón y visualizar la figura-fondo.
- La educadora debe dar libertad a que las niñas y los niños creen sus propios trabajos.

2.3.31. Organización del aula para fomentar la grafomotricidad

Organizar del aula, supone la existencia de materiales que se dispondrán a favor del proceso de enseñanza - aprendizaje en espacio y un tiempo que faciliten la vivencia de las experiencias de aprendizajes. A través de la organización del ambiente de aprendizaje, pretendemos promover las tres nivel de relación: el yo

consigo mismo, el yo con los otros y el yo con la naturaleza. De manera espontánea, los niños y niñas se sitúan en una continua relación entre ellos y con los materiales de su entorno, a través de los cuales se desarrollan y aprenden a dar respuestas a sus propias necesidades de: autonomía, autoestima, movimiento, investigación y socialización.. (Pimpones, 2001).

2.3.32. Criterios que pueden orientar la organización del aula

La organización del aula debe manifestar la naturaleza social y cultural. Para ello, se requiere de la participación de las familias, niñas niños y docentes. Cabe indicar, que estos criterios deben ser tomados como punto de reflexión que ayudarán a concebir una mejor organización. Crear ambientes cálidos, acogedores, confortables y alegres; donde puedan sentirse a gusto y felices, con elementos de su propio entorno familiar y cultural para no provocar recelo y desconfianza en las madres gestantes, los niños y niñas.

- a. Con identidad, para apoyar el fortalecimiento de las principales matrices culturales a través del uso de personajes, símbolos, historia, colores en la ambientación de los espacios de trabajo
- b. Cambiantes y dinámicos, estos aspectos responden a intereses y necesidades de los niños y niñas. Los estantes o repisas deben estar a la altura de los niños y niñas, para brindar oportunidades al desarrollo de sus competencias.
- c. Abiertos y flexibles, propician a determinadas conductas de trabajo:
- d. Seguros y sanos, propician hábitos de salud e higiene; ayudan a eliminar conductas impropias, por tanto:
- e. Se debe eliminar todo objeto que represente peligro para los niños, niñas y docente.

Cualidades que deben tener los materiales

Al hablar de materiales nos referimos a un amplio conjunto de utensilios que apoyan en el proceso de enseñanza aprendizaje y deben ser:

- Seguros. No peligrosos, con bordes redondeados, no cortantes ni tóxicos.
- Sólido. De material resistente, que no se rompa fácilmente .
- Adecuados. Acorde a los procesos evolutivos del niño/a
- Atractivos. Coloridos, motivadores
- Variados. Que provoquen una buena gama de experiencias, diversidad de modelos y de uso múltiple.

Identidad.- con diseños y significados propios de la zona. (Molina, 2012)

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

Aprendizaje.- proceso dinámico por el cual se cambian las estructuras cognoscitivas de los espacios vitales a través de experiencias interactivas a fin de que lleguen a ser útiles como guías en el futuro.

Acción: Palabra que indica que una persona, animal o cosa (material o inmaterial) está haciendo algo, está actuando (de manera voluntaria o involuntaria, de pensamiento, palabra u obra).

Aptitud.- para reconocer las tendencias del entorno que afectan a la institución.

Axiología.- estudio o ciencia de los valores, normalmente morales. Denominación de las teorías éticas que centran su explicación en el concepto de cada valor.

Arte. Actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.

Calidad total.- conjunto de medios, principio, técnicas y prácticas, cuyo proceso se orienta a lograr una calidad en la institución educativa.

Capacidad. Talento o disposición para aprender bien las cosas.

Cognitivo. Acción y efecto de conocer.

Competente.- ser idóneo que tenga habilidades técnicas y humanas.

Condicionado. Refleja a un estímulo que previamente no lo desencadenaba, por aprendizaje debido a la repetición de éste con otro que sí la desencadenaba.

Conexionista. Enlace de una cosa con otra

Destreza. Es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida.

Didáctica. Arte de enseñar.

Educación de calidad.- es un proceso de formación del individuo para la vida.

Educación.- Conjunto de planes y actuaciones – formales y no formales- que, en un marco de calidad y equidad, deben orientar y materializar el proceso de enseñanza – aprendizaje para conseguir el máximo y equilibrado desarrollo de las capacidades del ser humano.

Estrategias lúdicas.- Son aquellos procedimientos, modelos o formas de proceder determinados de antemano para realizar la enseñanza.

Evaluación.- es la categoría que caracteriza la constatación del resultado alcanzado, el grado de acercamiento del aprendizaje al objetivo programado

Expresión. Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, etc.

Grafomotricidad, como el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir (“grafo”, escritura, “motriz”, movimiento).

Hábitos. Costumbre, modo, destreza. Modo especial de proceder o conducir adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originados por tendencias instintivas.

Instrucción. Educación, normas. Caudal de conocimientos adquiridos.

Inteligencia. Facultad de comprender, de conocer, discernimiento.

Interacción. Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, funciones, etc.

Juego.- El juego es una actividad que se realiza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Memoria. Exposición de hechos referentes a un asunto.

Método.- procedimiento para alcanzar un determinado fin. En pedagogía sistema que se adopta para enseñar o educar.

Movimientos.- Es un cambio de posición o de lugar de alguien o de algo. Es también el estado en que se encuentra un cuerpo mientras cambia de posición.

Naturaleza. Conjunto, orden y disposición de todo lo que compone el universo.

Objetivo.- constituye la categoría más importante del proceso docente y se define como el modelo pedagógico del encargo social que se le plantea a la educación.

Organizador, ra. Que organiza o tiene especial aptitud para organizar

Paradigmas.- son las fronteras y las reglas fundamentales que las personas usan para filtrar la realidad y arreglárselas exitosamente en la vida.

Planeación.- es un proceso que permite saber que vamos hacer y como lo vamos a lograr.

Primera infancia.- Es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender.

Proceso educativo.- es el proceso social que se desarrolla como sistema para influir en la formación de todos los miembros de una sociedad.

Proceso. Transcurso, sumario. Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.

Realismo. Precisión, monarquismo. Doctrina de los filósofos que atribuían realidad a las ideas generales.

Recursos. Medio, demanda, escrito. Acción y efecto de recurrir.

Secuencia. Serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación.

Sentimientos. Son las impresiones que causan a un nivel espiritual determinadas cosas o situaciones.

Tensión emocional.- es un sentimiento de esfuerzo o de incertidumbre.

2.5. SISTEMA DE HIPÓTESIS.

Las estrategias de modelado desarrolla positivamente la grafomotricidad en los niños de cuatro y cinco años de la escuela República de Chile, provincia de Chimborazo, Cantón Colta, parroquia Columbe, durante en el año lectivo 2014 – 2015

2.6. VARIABLES.

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

- Estrategias de modelado

2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE.

- Desarrollo de la grafomotricidad

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Estrategias de Modelado

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es el arte, la expresión gráfica de sentimientos a través de una amplia gama de materiales adecuados es decir es una representación de la realidad para comprender mejor, desarrollando habilidades y agilidad.</p>	<p>Arte</p> <p>Expresión</p> <p>Agilidad</p>	<p>Modela formas creativas y diversas figuras</p> <p>Construye objetos y crea diferentes cosas</p> <p>Crea y dibuja con imaginación</p> <p>Expresa sentimientos a través del modelado</p> <p>Agilidad en la utilización de los materiales</p>	<p>TÉCNICA La Observación</p> <p>INSTRUMENTOS Ficha de observación</p>

Variable Dependiente: Desarrollo de la grafomotricidad

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es la acción y movimientos de pequeños grupos musculares de la cara, manos y dedos, la grafomotricidad entraría dentro del desarrollo motor fino, esto es, aquel que aparece cuando el niño ha desarrollado ciertas destrezas y capacidad de controlar los movimientos, el niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.</p>	<p>Acción</p> <p>Movimientos</p> <p>Destrezas.</p>	<p>Realiza diferentes trazos en varias posiciones</p> <p>Mueve coordinadamente los dedos de la mano</p> <p>Manipula correctamente los lápices</p> <p>Resuelve los ejercicios de grafomotricidad</p> <p>Realiza rasgos propios de su edad</p>	<p>TÉCNICA La Observación</p> <p>INSTRUMENTOS Ficha de observación</p>

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de la investigación

De enfoque cualitativo: Porque fue una preponderancia de lo individual y subjetivo con énfasis en la interpretación de resultados con contrastación de la teoría.

No experimental.- En vista que no se manipuló intencionalmente las variables en estudio, más bien se realizó una interrelación de las variables en estudio por lo que se lo denominará transversal.

3.2. Tipo de investigación

Inductiva: Se utilizó para analizar casos específicos, particulares en lo relacionado al empleo y aplicación del modelado para el desarrollo de la grafomotricidad.

Explicativa.- porque se identificó las características de la realidad del fenómeno a investigarse y buscar las explicaciones de las causas y efectos del problema evidenciado.

De campo.- porque la información se recabó en el lugar donde se realizó acción investigativa y los elementos de la población determinada.

Bibliográfica – Documental ya que se fundamentó en conceptos definiciones teorías y principios del contenidos de las dos variables.

3.3. Nivel de investigación

Diagnóstica: Permitió utilizar el conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de diagnosticar y resolver problemas fundamentales, encontrar respuestas a preguntas científicamente preparadas, permitió estudiar la relación entre factores y acontecimientos.

Exploratoria: Dio una visión general, de tipo aproximativo, respecto a la realidad, además permitió aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población que participó en este proceso investigativo fue el siguiente:

Cuadro N° 2.1

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	39	100%
TOTAL	39	100%

Fuente: Secretaria de la institución.

Elaborado por: Valente Balla Dina Judith, Tenesaca Atupa José Delfín

3.4.1. Muestra

Por ser la población pequeña no amerita extraer muestra, por lo tanto se trabajó con toda la población planteada.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

3.5.1.1. Observación: Técnica que se utilizó para observar la efectividad de las técnicas de modelado en el desarrollo de la grafomotricidad.

3.5.2. Instrumentos: Los instrumentos que se utilizó para la recolección de la información fueron los siguientes:

- **La Guía de observación:** constó con diez indicadores de las dos variables.

3.6. Técnicas para el procedimiento e interpretación de datos

Para el análisis de los resultados se desarrolló los siguientes pasos

- 1.- Se realizó la descripción detallada de la información recogida en los instrumentos
- 2.- La categorización: de los datos en diferentes categorías, de acuerdo a los objetivos y principios teóricos y prácticos del estudio que se realice
- 3.- se interpretó la información categorizada, estableciendo la correlación existente entre estos elementos y los principios teóricos en los que se fundamenta la investigación

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE.

Indicador N°1.- Modela formas creativas y diversas figuras

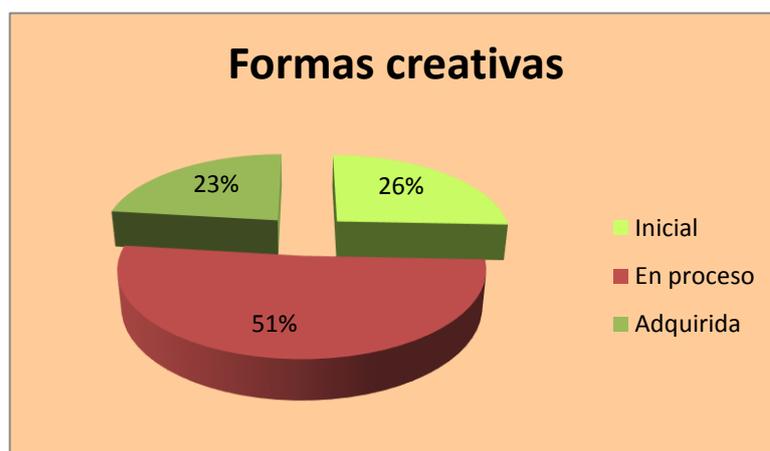
Cuadro N°1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	10	26
En proceso	20	51
Adquirido	9	23
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 1 Formas creativas



Fuente: Cuadro N° 1

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 51% de los niños y niñas están en proceso en modelar formas creativas y diversas figuras, el 26% en proceso inicial y el 23% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

La mayor parte de los niños y niñas están en proceso de realizar formas creativas y diversas figuras, pues falta un mayor desarrollo grafomotriz.

Indicador N°2.- Construye objetos y crea diferentes cosas

Cuadro N°2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	15	38
En proceso	17	44
Adquirido	7	18
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 2 Construye objetos



Fuente: Cuadro N° 2

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 44% de los niños y niñas están en procesos en la construcción de objetos y crea diferentes cosas, el 38% en proceso inicial y el 18% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de niños y niñas en cuanto a la construcción de objetos indicados por el Docente y crear diferentes cosas, pues, ya que se debe fomentar más actividades para desarrollar las habilidades motrices.

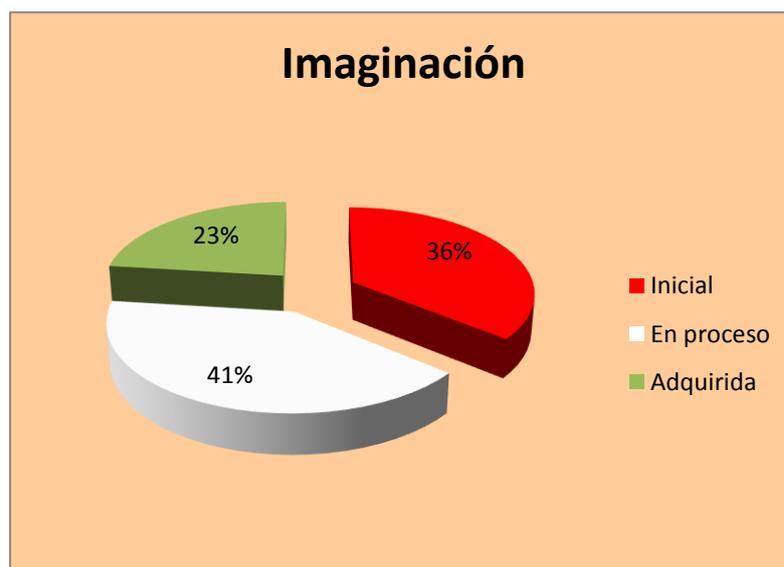
Indicador N°3.- Crea y dibuja con imaginación
Cuadro N°3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	14	36
En proceso	16	41
Adquirido	9	23
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 3 Imaginación



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 41% de los niños y niñas están en proceso de crear y dibujar con imaginación, el 36% en proceso inicial y el 23% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

Los docentes trabajan en forma parcial con el modelado y esto está dificultando el desarrollo de la imaginación, la fantasía y la creatividad, por tanto, no se desarrolla habilidades y se ve dificultades para arrugar los papeles, para ensartar cuentas, etc.

Indicador N°4.- Expresa sentimientos a través del modelado

Cuadro N°4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	15	38
En proceso	16	41
Adquirido	8	21
TOTAL	39	100

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 4 Expresa sentimientos



Fuente: Cuadro N° 4

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 41% de los niños y niñas están en proceso de expresar sentimientos a través del modelado, el 38% en proceso inicial y el 21% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

El modelado contribuye a la formación física, intelectual y afectiva de niñas y niños ayuda a la motricidad, la percepción visual y al conocimiento, da vuelo a expresar sentimientos a través del modelado.

Indicador N°5.- Agilidad en la utilización de los materiales

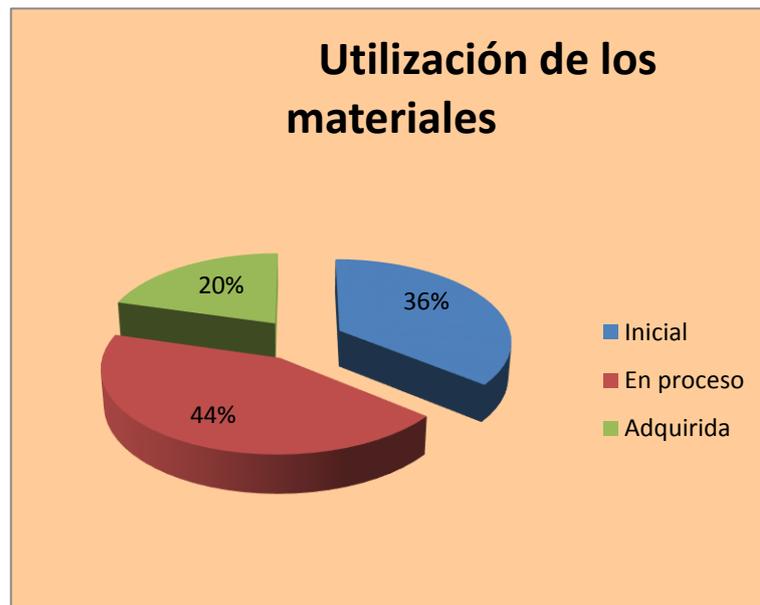
Cuadro N°5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	14	36
En proceso	17	44
Adquirido	8	21
TOTAL	39	100

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 5 Utilización de los materiales



Fuente: Cuadro N° 5

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 44% de los niños y niñas están en proceso en la agilidad en la utilización de los materiales, el 36% en proceso inicial y el 20% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

El modelado se convierte en una forma de lenguaje no verbal, para convertirse en representación u obra construida con las manos, en su trabajo plasman maneras de ver el medio que les rodea; ideas, sentimientos, emociones esto favorece en la agilidad en la utilización de los materiales

Indicador N°6.- Realiza diferentes trazos en varias posiciones

Cuadro N°6

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	16	41
En proceso	14	36
Adquirido	9	23
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 6 Trazos en varias posiciones



Fuente: Cuadro N° 6

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 41% de los niños y niñas están en proceso inicial en realizar diferentes trazos en varias posiciones, el 36% en proceso y el 23% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas tienen falencias en realizar diferentes trazos en varias posiciones ya que no se está desarrollando la coordinación fina del niño que permita desarrollar sensaciones táctiles así como fortaleza muscular en los dedos.

Indicador N°7.- Mueve coordinadamente los dedos de la mano

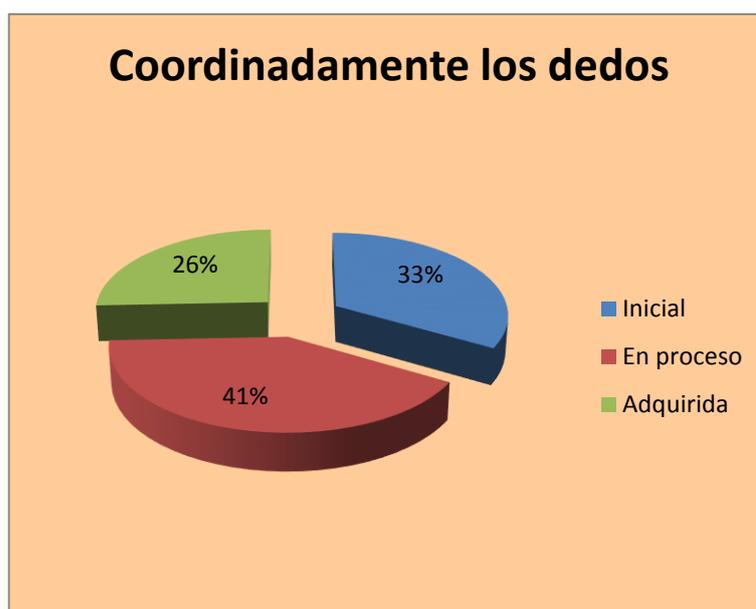
Cuadro N°7

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	13	33
En proceso	16	41
Adquirido	10	26
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 7 Coordinadamente los dedos



Fuente: Cuadro N° 7

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 41% de los niños y niñas están en proceso mueve coordinadamente los dedos de la mano, el 26% adquirida y el 33% inicial.

INTERPRETACIÓN:

La coordinación dinámica manual es la que se desarrolla con la máxima agudeza la coordinación motor ocular por medio del juego de movimientos dígito palmares para la confección de formas básicas, digitales puras para la ejecución de los detalles y variaciones.

Indicador N°8.- Manipula correctamente los lápices

Cuadro N°8

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	11	28
En proceso	21	54
Adquirido	7	18
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 8 Manipula correctamente los lápices



Fuente: Cuadro N° 8

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 54% de los niños y niñas están en proceso en la manipulación correcta de los lápices, el 28% inicial y el 18% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

En esta edad los niños y niñas de cuatro a cinco años están en una etapa de maduración ya que en este período inicial de educación motriz es de gran valor para equilibrar la tonicidad manual lo que le permitirá la manipulación correctamente de los lápices.

Indicador N°9.- Resuelve los ejercicios de grafomotricidad

Cuadro N°9

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	13	33
En proceso	17	44
Adquirido	9	23
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 9 Ejercicios de grafomotricidad



Fuente: Cuadro N° 9

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 54% de los niños y niñas están en proceso de resolver los ejercicios de grafomotricidad, el 28% en inicial y el 18% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas adquieren habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos y de esta manera resolver los ejercicios de grafomotricidad.

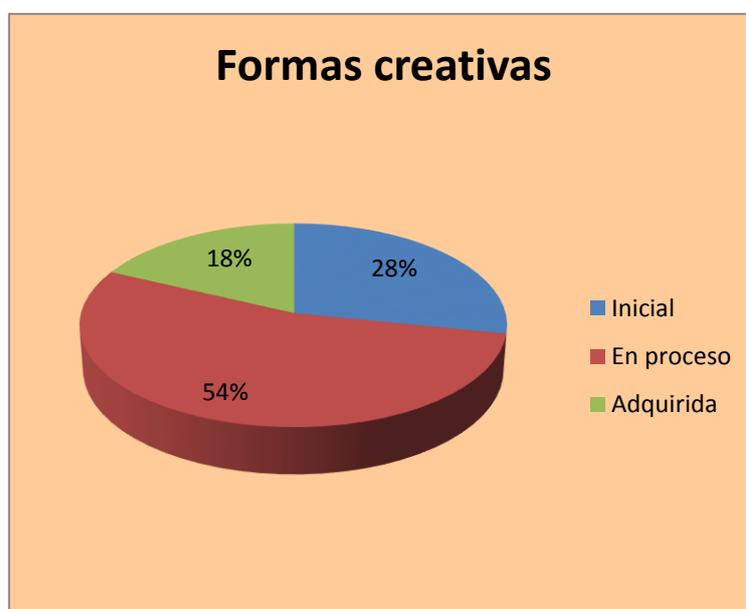
Indicador N°10.- Realiza rasgos propios de su edad
Cuadro N°10

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Iniciado	10	26
En proceso	20	51
Adquirido	9	23
TOTAL	39	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

Gráfico N° 10 Formas creativas



Fuente: Cuadro N° 10

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

ANÁLISIS:

Se observa que el 54% de los niños y niñas están en proceso en realizar rasgos propios de su edad, el 28% en inicial y el 18% adquirida.

INTERPRETACIÓN:

En el aprendizaje y/o adquisición de las habilidades grafomotrices se empieza por el trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los utensilios básicos, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos.

CUADRO DE RESUMEN DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACION

N°	ACCIONES A OBSERVAR	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Modela formas creativas y diversas figuras	26	51	23
2	Construye objetos y crea diferentes cosas	38	44	18
3	Crea y dibuja con imaginación	36	41	23
4	Expresa sentimientos a través del modelado	38	41	21
5	Agilidad en la utilización de los materiales	36	44	21
6	Realiza diferentes trazos en varias posiciones	41	36	23
7	Mueve coordinadamente los dedos de la mano	33	41	26
8	Manipula correctamente los lápices	28	54	18
9	Resuelve los ejercicios de grafomotricidad	33	44	23
10	Realiza rasgos propios de su edad	26	51	23

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se identificó que en la aplicación de estrategias de modelado existe el trabajo mediante la manipulación de esponjas, tizas, pinceles gruesos y ceras, pero en una forma deficiente, sin un seguimiento y evaluación constante, lo que afecta directamente el desarrollo de las habilidades grafomotrices.

- En cuanto al nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas, hay deficiencias poniendo énfasis en el aprendizaje y/o adquisición de las habilidades grafomotrices, por ejemplo el trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los crayones.

- Al no tener una guía con estrategias de modelado se planteó este material como instrumento de apoyo lo que ayudará al desarrollo de la grafomotricidad constituyéndose en un aspecto específico en la educación psicomotriz, que permitirá al niño llegar en la edad escolar al dominio del grafismos.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes deben tener modelos didácticos que sean apropiados para todos los niños y niñas por esta razón se recomienda trabajar con estrategias de modelado y la manipulación de esponjas para un mejor desarrollo de la motricidad.
- Los docentes deben estar en constante capacitación para trabajar con técnicas que permitan desarrollar la grafomotricidad en el niño, teniendo el control neuromuscular desde el hombro hasta los dedos, obedeciendo las leyes y principios del desarrollo de la motricidad.
- Se sugiere implementar una guía de estrategias de modelado que es el primer proceso de adquisición del lenguaje escrito, además permitirá que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse lo que favorecerá al desarrollo de la grafomotricidad en los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile.

5.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anilema, J. (2002). Expresión Plástica Infantil. Quito - Ecuador: S/E.
- Ausubel. (1996). Fundamentacion pedagogica. Zaragoza: Trillas.
- Bandura, A. (1982). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa-Calpe: Espasa-Calpe.
- Buegos, N. (2007). La Enseñanza y el aprendizaje de. Santa Fe Argentina: Ediciones Homo.
- Castro, G y Marcano, C. (2002). Sociologia y cultura. España: Universidad de Catalunya.
- Cormier, W. (1994). Estrategias de entrevista para terapeutas. Bilbao: Unilit.
- Cullin, M. (2003). Using technology to support Prospective Science Teachers in Learning and Teaching About Scientific Models. Contemporary Issues . Estados Unidos : Technology and Teacher Educations Journal.
- Echeverriá, M. (2011). Estrategias Innovadoras de Grafomotricidad ene le proceso de enseñanza aprendizaje. Tungurahua Ecaudor : Megap.
- Espinoza, I. (2003). Problemas de Aprendizaje. Quito: Imprenta Multigráficas.
- Estrada, M. D. (2003). Curso temático: Acceso a la lectura. Malaga: España: Aljibe.
- Garder, H. (1994). Educación artística y desarrollo humano. Barcelona : Paidós.
- González, B. (2006). La expresión artística . México: S/E.
- Goodman. (2011). Artes plasticas en la educacion. España: Publicaciones Epsilon.
- Harrison, A. (2000). Science analogy. The Science Teacher. Estados Unidos : Omegap.
- Infantil, P. y. (2000). Pedagogía y Psicología Infantil. Madrid España : Cultural S.A.
- Luque, Á. (2006). El desarrollo de la expresión pLásrica. S/C: S/E.
- Manigot, G. (2004). Fundamentación axiológica. México DF: Trillas.
- Marantón, R. (2001). El desarrollo de la destreza manual y del lenguaje. Barcelona España : Ediciones Ceac. Barcelona.

MEC. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular. Quito Ecuador: Don Bosco .

Ministerio de Educación. (1999). Planes y programas de estudio del área de cultura estética y plástica. Quito: S/E.

Molina, R. (23 de Julio de 2012). Evolución de la Grafomotricidad. Recuperado el 25 de Enero de 2016, de www.csi-csif.es/andalucia/modules.

Molina, R. (14 de Agosto de 2012). Evolución de la Grafomotricidad. Recuperado el 25 de Enero de 2016, de www.csi-csif.es/andalucia/modules.

Montimer, E. (1995). Conceptual change or conceptual profile change? Sc. Estados Unidos : Cience and Education.

Pimpones. (2001). Técnicas de Expresión Artística. Colombia : Zamora.

Ruiz, M. (3 de Julio de 2003). Educación de la Grafomotricidad. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepco3/.../infantil/grafo

Suárez. (2005). Estrategias Psicomotoras. Mexico: Limusa.

Suárez, B. (2005). Estrategias Psicomotoras. . Mexico DF: Limus.

Zamorano, R. (2006). Modelización: Propuesta para el estudio del modelados en los estudiantes . Mexico DF: Revista Iberoamerica .

WEBGRAFÍA

Molina, R. (23 de Julio de 2012). Evolución de la Grafomotricidad. Recuperado el 25 de Enero de 2016, de www.csi-csif.es/andalucia/modules.

Ruiz, M. (3 de Julio de 2003). Educación de la Grafomotricidad. Recuperado el 26 de Enero de 2016, de www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepco3/.../infantil/grafo



ANEXO

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE

OBJETIVO. Observar el desarrollo de la grafomotricidad mediante las estrategias de modelado para fortalecer habilidades.

N°	ACCIONES A OBSERVAR	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Modela formas creativas y diversas figuras			
2	Construye objetos y crea diferentes cosas			
3	Crea y dibuja con imaginación			
4	Expresa sentimientos a través del modelado			
5	Agilidad en la utilización de los materiales			
6	Realiza diferentes trazos en varias posiciones			
7	Mueve coordinadamente los dedos de la mano			
8	Manipula correctamente los lápices			
9	Resuelve los ejercicios de grafomotricidad			
10	Realiza rasgos propios de su edad			

ANEXO

DESCRIPCIÓN FOTOGRÁFICA



Fuente: Escuela República de Chile

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José



Fuente: Escuela República de Chile

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José



Fuente: Escuela República de Chile
Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José



Fuente: Escuela República de Chile
Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN: Escuela República De Chile

PROVINCIA: Chimborazo

POBLACIÓN: Niños de 4 a 5 años

6.2 TÍTULO DE LA GUÍA

“Guía de estrategias de Modelado”

6.3 OBJETIVO

6.3.1 Objetivo general

➤ Proponer una guía con estrategias de modelado que favorezcan positivamente al desarrollo de la grafomotricidad y evitar problemas en la lecto - escritura de los estudiantes.

6.3.2. Objetivo específicos

- Realizar actividades que ayuden al desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas.
- Fomentar a los docentes el trabajo con estrategias de modelado con los niños y niñas.

6.4 INTRODUCCIÓN

Esta propuesta es importante porque enfoca el trabajo del docente con los niños con técnicas adecuadas para desarrollar las habilidades motrices, desempeñando importantes funciones.

Al sistema educativo oficial siempre se le ha pedido que aportara a los niños tres cosas: conocimientos, actitudes y valores; pero la verdadera función educativa ha residido siempre en la labor diaria de los docentes. La investigación se sustenta en mejorar la el desarrollo de la grafomotricidad de niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile, esto es muy importante dentro de su educación, es necesario que los docentes relacionen los conocimientos, esto ayudará a la comprensión y desarrollo de habilidades y destrezas, es necesario aplicar actividades para mejorar y desarrollar sus habilidades, es de gran ayuda.

6.5 PRESENTACIÓN

Previa a la investigación realizada en los niños de cuatro y cinco años de la Escuela República de Chile, Provincia De Chimborazo, se ve la necesidad que tienen los docentes de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo en el aula, potenciando todas las capacidades de los niños y niñas, brindando mayores y mejores oportunidades para alcanzar su desarrollo integral, permitiendo respetar la evolución natural de los niños/as, sus necesidades e intereses por aprender. El interés reside en el desarrollo de contenidos, ofreciendo a las docentes sencillas actividades para el desarrollo de la grafomotricidad siendo es un proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos. La guía tiene como finalidad facilitar y apoyar mediante un conjunto de procedimientos para que los docentes tengan un soporte , aportando un material de ayuda para que los niños desarrollen la grafomotricidad.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Estrategia de modelado.

Un modelo es por tanto una representación parcial o simplificada de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador, y de la que se pretende extraer conclusiones de tipo predictivo. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso o unas observaciones. Un mismo objeto puede ser modelado con distintas técnicas y con distintas intenciones, de forma que cada modelo resalta sólo ciertos aspectos del objeto.

Beneficios del modelado

Mencionemos primero dos efectos de la técnica que no podemos pasar por alto

El modelado relaja.

Cuando estamos tensas o alteradas no podemos trabajar bien, ni aprender, y menos crear. Igual pasa con las niñas y niños. Pues el modelado, por el solo hecho de estar amasando, permite que las niñas y niños se relajen y eso ayuda a que se preparen para otras tareas. Ello nos da ya la idea de uno de sus usos.

Modelar divierte.

El juego es una necesidad de todas las niñas y niños, y jugando aprenden. El modelado es una tarea alegre, una manera de jugar con el material. Pero seguramente queremos más de una técnica como ésta. El modelado contribuye a la formación física, intelectual y afectiva de niñas y niños. Ayuda a la motricidad, la percepción visual y al conocimiento, da vuelo a la imaginación, la fantasía y la creatividad, y afirma la sociabilidad y la autonomía. Ayuda al desarrollo afectivo y social?. Cuando alguien quiere hacer algo y le resulta, se siente bien. Aquí también ocurre. El modelado fortalece la autoestima, al sentirse capaces de crear por sí solas o solos algo nuevo, bonito e interesante. El modelado fomenta la

autonomía, -como ya mencionamos, la niña o niño debe resolver problemas que se le presentan- por ejemplo: cuando han agregado agua a la materia, ellas o ellos deciden qué hacer, cómo hacerlo y qué hacer con la sobras creadas Al promover conocimientos, actitudes y valores positivos, las niñas y niños participan y se relacionan de mejor manera con el mundo social del cual forman parte.

El modelado ayuda a expresarse. El modelado se convierte en una forma de lenguaje no verbal, para convertirse en representación u obra construida con las manos.

En su trabajo plasman maneras de ver el medio que les rodea; ideas, sentimientos, emociones. El modelado pone de manifiesto el ambiente con que se relaciona la niña o el niño, usando su imaginación y su pensamiento. Desde el momento que las niñas y niños tienen el material moldeable en sus manos, éste se convierte en una creación original. Además es fuente de motivación para ellas y ellos. Nuestra función no sólo es darle el material, para que las cosas funcionen; hay que crear un ambiente apropiado. Esto significa que cada niña o niño se sienta motivado para trabajar, que haya confianza entre todas y todos, que exista respeto hacia las expresiones y creaciones de cada niña y niño. De esta manera ellas y ellos pueden construir su propio aprendizaje. En este caso, la responsabilidad principal es de la educadora. A más de ello se detalla más beneficios del modelado:

- adquisición de destrezas: automatizar el gesto de amasar, “sobar”, alisar.
- Dominio de la motricidad amplia (gruesa).
- Desarrollo de la motricidad fina.
- Desarrollo de la capacidad de observación.
- Desarrollo de la percepción táctil.
- Valoración de las producciones propias y de los demás.
- Desarrollo de la capacidad para poder generalizar el tratamiento de este material a otros de características parecidas (Plastilina, pasta de sal).
- Desarrollo de la capacidad para verbalizar las operaciones realizadas.

- Aprender a amasar la masa correctamente para lograr buena plasticidad. Conocimiento de su blandura manipulándola, su untuosidad extendiéndola, y su plasticidad dando formas.
- Adquirir una buena coordinación espacial que facilite sus inicios en la lecto-escritura, y en conceptos matemáticos.
- Manifestación y regulación progresiva de los sentimientos, emociones, preferencias, intereses, etc.
- Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación de las sensaciones y percepciones que se obtienen. (Marantón, 2001).

Procesos básicos implicados en el modelado

Se distinguen cuatro procesos básicos implicados en cualquier proceso de modelado:

- La Atención.

La actividad del observador consiste en concentrarse en lo que se modela.

- La Retención.

Hace referencia a la codificación simbólica o lingüística, organización cognitiva y ensayo encubierto del modelo presentado.

- La Reproducción.

La capacidad del observador para reproducir, ensayar o practicar la conducta cuyo modelo se ha observado.

- La Motivación

Predisposición favorable del observador para asumir como propios los objetivos propuestos a través del uso de las técnicas de modelado.

Todos y cada uno de estos procesos básicos, comunes en todos los procedimientos de modelado, se encuentran profundamente interrelacionados y son factores esenciales (prerrequisitos) para el éxito de cualquier proceso terapéutico que utilice el modelado como estrategia básica de intervención. (Bandura, 1982).

Las artes plásticas como técnicas lúdicas.

El concepto de artes plásticas va surgiendo en torno a los años 70, momento que se considera las actitudes lúdicas y participativas por parte espectador y sobre todo el desarrollo artístico de la persona que concibe la obra, pero en la época contemporánea es donde todo su auge se muestra a flote, dando pie a que se manejen diversos conceptos sobre el arte y su aplicación. (Anilema, 2002)

Por ello para poder hablar de artes plásticas es imprescindible que se sepa el concepto que se maneja dependiendo del autor e incluso del año que este fue descrito. A continuación se mencionará algunos de ellos.

Reconoció que el arte suministraba una imagen más rica, más vivida y colorida de la realidad, y que también brindaba una percepción más profunda de su estructura formal. Otorgo el mayor valor a la obra original espontánea, en la que el hombre explora su propio universo. Es la forma de originalidad y el rasgo distintivo del arte. Para el individuo utiliza sus cualidades y experiencias sensoriales para tratar de comprender los enigmas fundamentales de su sociedad, y reconoce la importancia de la actividad simbólica en la experiencia humana y demuestra un especial interés por los aspectos relativos a la invención artística. Consideró que era más provechoso comenzar a analizar las artes en términos de los elementos que son relativamente accesibles y analizables, es decir, en términos de los símbolos artísticos que crean y perciben los individuos. (Goodman, 2011). Además el creador artístico es el individuo con suficiente comprensión de las propiedades y funciones de ciertos sistemas de símbolos como para permitirle crear obras que funcionen de una manera estéticamente eficaz.

Importancia de la expresión plástica

Una de las manifestaciones del arte está representada por la expresión plástica, la cual consiste en la manera como una persona exterioriza sus pensamientos y sentimientos internos a través del uso del color, la forma y la textura. En el caso de los niños este término podría definirse como la herramienta lúdica que les permite comunicarse. (Anilema, 2002)

La expresión plástica es una estrategia que como maestras debemos emplear, ya que favorece en los niños el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Esto se debe a que los niños en edad preescolar al estar en proceso adquisición de los mecanismos de comunicación, se les facilita expresarse manualmente, ya que es una manera concreta de manifestar lo abstracto de los sentimientos que aún no pueden verbalizar. En vista de esto estuve buscando cómo esta herramienta facilita dichas capacidades en los niños pequeños, para así ayudarlos para que las adquieran de manera satisfactoria.

La técnica del modelado

Esta técnica desarrolla la coordinación fina del niño y permite desarrollar sensaciones táctiles así como fortaleza muscular en los dedos. Para moldear el niño necesita arcilla, plastilina o pasta de papel, cualquiera de estos elementos ayuda al niño a crear lo que desea, piensa y anhela (Garder, 1994).

Es una actividad de coordinación dinámica manual en la que se desarrolla con la máxima agudeza la coordinación motor – ocular por medio del juego de movimientos dígitos palmares para la confección de formas básicas, digitales puras para la ejecución de los detalles y variaciones.

Es uno de los primeros ejercicios de la etapa de maduración ya que en este período inicial de educación motriz es de gran valor para equilibrar la tonicidad manual. (Buegos, 2007)

La primera forma de modelar es la bolilla, de esta se derivan todas las otras obteniendo a partir de la primera, una gran variación de formas distintas que van llevando al modelo escultórico.

En cuanto al modelado libre de formas, ideadas por el niño debe acompañar, como el dibujo la enseñanza de una actividad dirigida, ofreciéndole así la oportunidad de poder manifestarse espontáneamente. Ambas actividades, (dibujo y modelado), presentan pues dos aspectos bien diferenciados que se desenvuelven paralelamente; uno de ellos es el educativo de control manual en el cual el niño

debe trabajar con los modelos impuestos por el maestro; el otro es el de libre expresión en el cual trabaja a su albedrío.

Ambos son necesarios y se complementan, ya que si dejamos débil mental que dibuje y modele a su antojo, no corregiremos nunca sus errores e incurrirá siempre en ellos, además, con frecuencia repite los mismos esquemas; por el contrario, si le imponemos siempre un modelo, la falta de estímulos a su libre expresión terminaría por anularla.

El modelado es un medio de expresión tridimensional que se trabaja con materiales maleables mediante el uso de las manos o herramientas simples.

Los niños y las niñas de cuatro a seis años tienen necesidad de palpar, manipular, amasar triturar y modelar.

El modelado con plastilina

La plastilina es un instrumento facilitador de aprendizaje; la actividad de ablandar y moldear una masa de color para mezclarla luego con otras y hacer pequeñas piezas es más compleja de lo que se cree, pues involucra aspectos esenciales en el desarrollo del niño, como la capacidad de concentración, fijarse metas a corto y largo plazo, facilidad con los procesos de lectoescritura, aprender más fácilmente y tranquilizarse en momentos de mucho estrés o que les exigen estar muy alertas.

El mundo de la plastilina asegura que: “ Los niños nunca van a tener miedo de dañar un pedazo de plastilina, eso permite que se acerquen a este material con total confianza y libertad. Al hacerlo, pueden experimentar como quieran y arriesgarse a hacer lo que su imaginación les indique. (Buegos, 2007).

Los beneficios de esta técnica

Una de las ventajas que ofrece la plastilina con los niños es que permite desarrollar la motricidad fina, pues al trabajar constantemente con las manos y los dedos, estos se ejercitan trabajando en lo que les gusta.

El modelado en arcilla o barro

La arcilla, y el barro son instrumentos recomendables a partir de 3 años, siendo productos ideales para manualidades y sobre todo en artes creativas, puesto que su naturaleza les confieren una plasticidad excelente para el modelado y la presencia de fibras naturales de celulosa permiten un secado seguro sin grietas ni fisuras, permitiéndole al niño un igualmente que la plastilina un ejercicio en sus dedos

Se limpia fácilmente con agua en manos y ropa. Con un paño húmedo desaparece fácilmente cualquier resto de producto de superficies y mobiliario.

Una vez seca, puede decorarse o barnizarse con cualquier tipo de pintura o barniz. También puede pulirse, tallarse o perforarse.

Modelado con pasta de papel

Esta masa es hecha de papel periódico o papel higiénico envuelto en un poco de pega y agua que una vez seca se endurece al aire y puede pintarse y barnizarse. Se puede usar para modelar, trabajar con moldes o usar para revestir y retocar trabajos en papel maché. En definitiva las artes plásticas son un mundo mágico que cada docente puede explotar y convertir en una herramienta para generar un aprendizaje significativo, en donde la creatividad y el desarrollo del pensamiento sean primordiales. Donde se utilizan técnicas diversas, todo con un fin el desarrollo íntegro del niño.

Estas técnicas motivan al niño a crear, a inventar y desarrollar su imaginación por ellos son muy importantes el cómo se desarrollan estas técnicas en el aula pues de

estas dependerá si se le permite al niño expenderse o simplemente seguir un modelo.

Como diría Montaigne en su frase célebre “El niño no es una botella que hay que llenar sino un fuego que es preciso encender”. Sin duda, esto dependerá de la motivación que se les transmitan ellos, pues solo así éstos alumbrarán la llama de la creatividad y tendrán ganas de seguir aprendiendo.

Tipos de modelado

En lo referente al tipo de actividades del modelado se debe tomar en cuenta los siguientes materiales:

- f) Modelado en arcilla
- g) Modelado en masa de sal.
- h) Modelado en plastilina
- i) Modelado en plastilina casera
- j) Modelado en yeso**

6.7 DESARROLLO

PUNTEAR



Fuente: Escuela República de Chile

Elaborado por: Valente Dina y Tenesaca José

OBJETIVO: Perfeccionar la aprensión y tonicidad muscular por medio del punteado para un mejor desarrollo de habilidades.

MOTIVACIÓN: Invitar a los niños/as al patio e imaginar que tienen en sus manos una varita mágica y que con ella dibujan puntos por todo el espacio.

RECURSOS:

- Pápelo grafos
- Crayones,
- Marcadores
- Dibujos.

PROCEDIMIENTO:

- Organizar a los niños/as en grupos de tres
- Pegar sobre las paredes del aula varios pápelo grafos

- Entregar a los niños/as crayones y marcadores para la realización del trabajo de arriba hacia abajo y viceversa.
- Luego los niños/as realizarán un trabajo individual de un dibujo donde deberían unir los puntos para descubrir de que objeto se trata.

TIEMPO:

20 minutos

EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDO	OBSERVACIONES
Posee aprensión y tonicidad muscular por medio del punteado				

6.8. IMPACTO Y DIFUSIÓN

La difusión de esta propuesta se realizará a través de la actividad de promoción de los autores.