



Recibido: 17/09/2022 | Aprobado: 06/05/2023

Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina, condición para la escritura en la Educación Primaria (Original).

Didactic games to develop fine motor skills, a prerequisite for writing in Primary Education (Original).

Arelis Guevara Enríquez. *Especialista de Educación Preescolar. MSc. Asistente. Centro Universitario Municipal de Yara.* Email: [aguevarae@udg.co.cu] .

Vitalio Rodríguez Sala. *Licenciado en Educación Primaria. MSc. Profesor Auxiliar. Centro Universitario Municipal de Yara.* [vrodriguez@udg.co.cu] .

Sonia Odalis Rosales Galiano. *Licenciada en Educación Preescolar. MSc. Profesora Auxiliar. Universidad de Granma.* [srgaliano@udg.co.cu.] .

Resumen

El presente trabajo es el resultado de una Tesis de Maestría que tiene como objetivo diseñar un sistema de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de habilidades en la motricidad fina para la preescritura de los niños en el grado preescolar de la Escuela Primaria Camilo Cienfuegos Gorriarán, municipio Yara. El diagnóstico aplicado evidenció que existen dificultades en el trazado de rasgos, lo que permitió establecer una estrecha relación entre las limitaciones que presenta el proceso educativo de la preescritura en el grado preescolar y las que se presentan en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en el trazado de rasgos, en los niños de esta institución educativa. Por lo que se diseñó y aplicó un sistema de juegos didácticos a partir de los trazos: rectos, rectos con cambio de dirección, curvo y curvo con cambio de dirección. Se utilizaron varios métodos de investigación: del nivel teórico, analítico-sintético, inductivo-deductivo y sistémico-estructural y funcional; empíricos: observación, entrevista, pre experimento y del nivel estadístico, la estadística descriptiva. El diseño del sistema de juegos

didácticos para la ejercitación de la motricidad fina demostró su nivel de efectividad, a través de un pre-experimento que evidenció la calidad de su concepción teórica metodológica.

Palabras clave: preescritura; trazado de rasgos; preescolar; motricidad; juegos didácticos; escritura.

Abstract

This work is the result of a Master's research paper intended to design a system of didactic games that favor the development of fine motor skills for pre-writing in children of the pre-school grade at Camilo Cienfuegos Gorriarán Primary School in Yara municipality. The diagnostic study applied showed that there are difficulties in the tracing of features. That allowed establishing a close relationship between the limitations presented by the educational process of pre-writing in the preschool grade and those presented in the development of fine motor skills in the tracing of features, in children of this educational institution. Therefore, a system of didactic games was designed and applied, based on the following traces: straight, straight with change of direction, curved and curved with change of direction. Several research methods were used, among theoretical ones: analytical-synthetic, inductive-deductive and systemic-structural and functional; of empirical nature: observation, interview, pre-experiment and within statistical ones: descriptive statistics. The design of the system of didactic games to exercise fine motor skills demonstrated its level of effectiveness through a pre-experiment that evidenced the quality of its theoretical- methodological conception.

Key words: pre-writing; tracing of features; elementary; motor skills; didactic games; writing.

Introducción

En Cuba, la educación es un proceso dinámico, complejo y multilateral. Su desarrollo comienza desde las edades más tempranas y se encamina al desarrollo integral de la personalidad de los niños; se produce como algo natural y espontáneo, sobre la base del desarrollo alcanzado, lo que

se favorece en el propio proceso de la formación infantil. Por consiguiente, es aquel proceso que reúne los requisitos y condiciones necesarias para ser realmente un elemento facilitador del desarrollo.

La Educación Preescolar representa un período de gran importancia para el desarrollo integral de la personalidad de las niñas y los niños, y en ella se manifiesta el propio desarrollo de la actividad cognoscitiva. En este sentido Lenin (1964) en su paradigma dialéctico-materialista, resume que la teoría del conocimiento se produce “de la contemplación viva al pensamiento abstracto, y de este a la práctica; esta es la vía dialéctica del conocimiento de la verdad, del conocimiento de la realidad objetiva” pág. 165.

La Educación Preescolar se dirige a las áreas del conocimiento y desarrollo, se concibe conforme a las características de la etapa, su desarrollo físico y particularidades. En este sentido, los autores profundizan en el estudio de la preescritura, por ser esta área la base del aprendizaje inicial de la escritura.

El estudio del proceso educativo de la preescritura es el resultado de la experiencia social y de las relaciones que ha establecido el hombre a lo largo de la historia con el medio que le rodea, como una forma de aprender utilizando como mediador su pensamiento. Vigotsky (1980), lo concebía a través del “principio de historicismo” por su esencia al caracterizar los hechos y fenómenos de la realidad.

La preescritura está estrechamente ligada a la escritura y, en este caso, parte de la preparación del maestro, la cual debe relacionarse con la formación de las habilidades caligráficas, partiendo de la génesis de las acciones y operaciones planteadas por el enfoque histórico-cultural, con base en el proceso de la modelación.

Al respecto Martínez (2004), considera que la formación de habilidades y hábitos para la escritura constituyen un objetivo principal del primer grado, y en el grado preescolar se ha de

lograr un determinado dominio de los movimientos finos de la mano, la percepción visual y la coordinación óculo-manual, la orientación espacial y la asimilación de procedimientos generalizados de análisis, que en su conjunto preparan al niño para esta tarea.

Vigotsky (2000), al respecto expresa que:

Los signos y las palabras sirven a los niños en primer lugar y, sobre todo, como un medio de contacto social con las personas. Las funciones cognoscitivas y comunicativas del lenguaje se convierten en la base de una nueva forma superior de actividad en los niños. (p. 54).

Según Candell (1993), la psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo para estimularlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica; por consiguiente, el objetivo de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

Los educandos del grado preescolar asimilan procedimientos generalizados para la preescritura que posibilitan una acción consciente durante el proceso de formación de las habilidades caligráficas. Estas le brindan la posibilidad de realizar una operación de mayor calidad y, consecuentemente, de una mejor escritura, lo que se evidencia cuando se trabaja con un cuaderno dirigido a la enseñanza para la orientación y la ejercitación de los rasgos.

Los estudios realizados referidos a la motricidad fina para el trazado de rasgos en el grado preescolar demuestran que existe una preocupación a tales fines; los instrumentos empíricos aplicados demostraron que aún existen limitaciones, en los niños del grado preescolar, tales como:

- Torpeza motora.
- No memorizar exactamente la imagen visual.
- Poco ajuste al renglón.
- Discontinuidad en los trazos.

- Las docentes no cuentan con la preparación metodológica suficiente para el trazado de rasgos en la preescritura por la ausencia de documentos que los oriente en relación a la investigación. Este estudio permitió establecer una estrecha relación entre las limitaciones que presenta el proceso educativo de la preescritura en el grado preescolar y las que se presentan en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en el trazado de rasgos, de la Escuela Primaria “Camilo Cienfuegos Gorriarán” del municipio Yara. Todo lo anterior conduce a plantear que existen dificultades en la preescritura, relacionadas con el control muscular de los niños del grado preescolar. Por consiguiente, las acciones para dar solución a la problemática se enmarcan en el proceso educativo de la preescritura en el grado preescolar de la referida institución educativa.

Por lo anterior, la investigación declara como objetivo: diseñar un sistema de juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades en la motricidad fina, en el trazado de rasgos, que favorezca el control muscular de la preescritura en los niños del grado preescolar de la Escuela Primaria “Camilo Cienfuegos Gorriarán” del municipio Yara.

Materiales y métodos.

La investigación se desarrolló en la Escuela Primaria Camilo Cienfuegos Gorriarán, del municipio Yara. Se contó con una población de 26 niños y tres maestras del grado preescolar. La muestra fue seleccionada de forma intencional, compuesta por 10 niños; de ellos; cinco hembras y cinco varones, que constituyen la matrícula del grado preescolar que se investiga.

Se emplearon métodos teóricos: analítico-sintético e inductivo-deductivo, los cuales posibilitaron el estudio de la literatura científica relacionada con el tema, la interpretación de los resultados del diagnóstico y descomponer la propuesta en múltiples relaciones que permitieron llegar a conclusiones lógicas, sobre el problema que se investiga.

Se aplicaron métodos empíricos: observación a los niños, entrevistas y la técnica estado de

opinión, a las maestras y especialistas del grado preescolar, para constatar la preparación alcanzada. La magnitud porcentual de las variables se determinó con el método estadística descriptiva y la técnica cálculo porcentual que permitió el procesamiento y análisis de la información obtenida.

Para contribuir a desarrollar la motricidad fina en el trazado de rasgos, en el grado preescolar, se tuvieron en cuenta tres dimensiones: Dimensión No. 1. Apropriación de conocimientos con sus indicadores, trazo recto, trazo recto con cambio de dirección, trazo curvo y trazo curvo con cambio de dirección. Dimensión No. 2. Niveles de complejidad con sus indicadores: precisión, rapidez e independencia. Dimensión No.3 Claustro, con sus indicadores: preparación, ejecución y control.

Análisis y discusión de los resultados

La formación de habilidades y hábitos para la escritura constituye un objetivo principal del primer grado, y en el grado preescolar se ha de lograr un determinado dominio de los movimientos finos de la mano, de la percepción visual y la coordinación óculo - manual, de la orientación espacial y de la asimilación de procedimientos generalizados de análisis, que en su conjunto preparan al niño para esta tarea.

En la reproducción de rasgos rectos, curvos y combinados el contenido está conformado por rasgos que se corresponden con las características de los grafemas del alfabeto español. Están organizados en orden creciente de complejidad, por lo que el maestro debe respetar ese orden en la dosificación que realice. La cantidad de actividades programadas y de ejercitación en la actividad independiente que el maestro planifique para cada rasgo dependerá de la complejidad del rasgo y del nivel de desarrollo que va alcanzando cada uno de los niños y el grupo en general en las habilidades caligráficas.

Para la motivación inicial en la primera frecuencia del sistema de actividades programadas para cada uno de los rasgos, se comienza con el procedimiento de la narración de un cuento por parte de la maestra, utilizando el franelógrafo con ilustraciones que representen dicho cuento, por ejemplo: un carrito-líneas que delimitan el caminito – el garaje, un conejo-líneas que delimitan el caminito– una zanahoria, entre otras y, posteriormente, los niños lo narran apoyándose en la ilustración que tiene en la parte superior de la hoja de su cuaderno.

Dadas las particularidades de los niños de esta edad, este procedimiento se utiliza para motivarlos y dirigir su atención hacia la tarea, dándole un sentido y significación para ellos, al tiempo que se propicia un estado emocional positivo. Cada cuento con su personaje y con la acción que realiza, incluye los elementos esenciales de cada rasgo.

Se sugiere aprovechar las potencialidades que brinda el contenido de cada cuento para estimularlos teniendo en cuenta los sentimientos y cualidades morales positivas, hacia el cuidado y conservación de la naturaleza, las personas, los animales, las plantas, las calles, el zoológico, el medio ambiente en general, la necesidad de ingerir vegetales, la labor de los trabajadores en variados contextos, entre otros.

Resulta muy importante en este momento que el niño tenga bien claro y lleve siempre presente, el sentido de la tarea.

El análisis del rasgo para determinar y concretar los cambios de dirección también se desarrolla en la primera actividad programada de cada rasgo. Se continúa con la motivación del cuento, por ejemplo, el salto del conejo para llegar a la zanahoria, el vuelo del pajarito para llegar al nido.

Los niños, bajo la orientación del maestro observan e identifican la dirección del rasgo y sus cambios de dirección, señalando el cambio con su dedo, en el modelo del cuaderno y verbalizándolo, por ejemplo: el papá conejo está abajo, va hacia arriba y vuelve abajar.

Este procedimiento, puede realizarse primero, con uno o más niños, a los que invita a trabajar en el franelógrafo, mientras los demás observan, también de manera colectiva, con el material del maestro y, posteriormente, siempre bajo su orientación, cada niño en su cuaderno; es fundamental que cada uno, por sí mismo, determine la relación esencial, por lo que el maestro dará indicaciones y orientará a los niños en la tarea sin demostrarles cómo hacer el rasgo.

A medida que efectúa el análisis de la dirección y simultáneamente verbaliza, ha de ubicar el punto de referencia inicial y los sucesivos, en el pautado que posee la hoja con ilustraciones más pequeñas de los elementos del cuento. De esta manera, procede hasta concluir todo el rasgo.

Las líneas límites tienen 1 cm de separación entre sí. Al finalizar este análisis el niño ha construido parcialmente su modelo. La acción de ubicar los puntos de orientación (lugar donde cambia el rasgo), tiene para el niño la significación de marcar el cambio de lugar que tiene que efectuar el papá conejo para llegar al huerto y coger la zanahoria para sus conejitos.

Este momento también se puede realizar en el área exterior, marcar en el piso los puntos de referencia para los cambios y los niños caminar haciendo el rasgo.

Estos tres momentos se efectúan en la primera actividad programada de cada rasgo.

En el análisis y concreción de la forma del rasgo, la maestra le indica a los niños que observen en el cuaderno los cuatro patrones que están dibujados a su derecha (son los más comunes en el trazado de los grafemas de nuestro idioma).

El niño identifica el patrón que se corresponde con el rasgo presentado, que se está analizando y selecciona el o los que correspondan a su forma. Para llevar a cabo esta selección puede ejecutar acciones de orientación en el plano externo (comparación, trazado con los dedos sobre la mesa o en el aire) o a nivel perceptual, es decir, en un plano mental. El proceso de análisis concluye con la explicación del niño del porqué le sirvió ese patrón.

Al utilizar el cuaderno se tendrá en cuenta que después de que el niño seleccione el patrón de la forma, se deben cubrir las restantes con una tirilla de papel, cartón o cartulina, para que su atención se concentre en el que escogió.

El modelo parcialmente elaborado con los puntos de orientación y el patrón seleccionado, permiten que el niño pueda terminar de construirlo en la próxima actividad.

En el control y la valoración del trazado del rasgo con puntos de referencia, que se realiza a continuación, el maestro indica a los niños que comparen el modelo del rasgo que aparece en la ilustración de la parte superior de la hoja de su cuaderno (que tiene las exigencias de la tarea), con el modelo construido por cada uno de ellos; además, deben señalar con su dedo dónde se produce el cambio de dirección y hacerlo corresponder con el punto de referencia por él ubicado, y expresarlo con las palabras que indican ese cambio, por ejemplo: arriba, abajo. Estas acciones en el plano externo las realizarán en las primeras tareas, a medida que vaya adelantando el curso las podrá efectuar a nivel perceptual de la siguiente forma: mira en la ilustración dónde el rasgo cambia la dirección y en su modelo, el punto que lo concreta, compara la forma del rasgo, es decir, observa cómo es el caminito y cómo él lo hizo. Después valora cómo le quedó, expresando sus criterios.

El proceso educativo de la preescritura en el trazado de rasgos del grado preescolar no es posible concebirlo si no se conocen las particularidades de esta etapa evolutiva, las condiciones y vías del aprendizaje, los objetivos y sus contenidos. En este sentido, se hace necesario establecer las secuencias del aprendizaje para que funcionen favorablemente, y poder alcanzar los logros del desarrollo al que se aspira, decidir cómo y de qué manera es más apropiado evaluar los resultados del aprendizaje.

El sistema de juegos didácticos como resultado científico de la investigación, se asume a partir de las concepciones más actualizadas para el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en

el trazado de rasgos en el grado preescolar, y algunas ideas psicológicas planteadas en la teoría histórico-cultural de Vigotsky (1987). Este investigador expone ideas sobre la formación de los primeros trazos para la escritura y su interrelación con la escritura, como parte de la preparación para la formación de habilidades caligráficas.

Vertientes fundamentales para el trabajo con la preescritura

- La preparación es alcanzada mediante la realización de diversas actividades productivas: el dibujo, el modelado, el trabajo manual, entre otras. Esto permite que la niña y el niño ejerciten las cualidades que son necesarias para el proceso de escribir
- Es necesaria la ejercitación de diversos rasgos que se supone estén presentes en la escritura, mediante el modelo de un rasgo o elemento, que es copiado siguiendo determinadas orientaciones
- En el que los niños, en la ejecución y ejercitación de dichos rasgos, asimilen procedimientos de acción (basados también en la modelación) que posibilitarán una acción consciente del proceso de formación de la habilidad caligráfica

Se comprobó experimentalmente que este último procedimiento posibilita una formación de mayor calidad y, consecuentemente, de una mejor escritura.

El trazado de rasgos es parte de las tareas del diagnóstico y de la preparación de los niños para iniciar el aprendizaje escolar en su ingreso a la escuela. Esta prueba tiene como objetivo explorar el desarrollo de la motricidad fina de una tarea cognoscitiva de contenido docente a través de la aplicación y evaluación de los procedimientos aprendidos.

En el grado preescolar, el sistema de juegos didácticos y el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en el trazado de rasgos, se estructura en cuatro componentes y sus funciones correspondientes se determinan en:

Componentes del sistema de juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades de motricidad fina.

Componente No. 1. Trazos rectos. Consiste en la ejecución de un rasgo más simple (recto sin cambio de dirección).

Componente No. 2. Trazos rectos con cambio de dirección. Lo constituye la ejecución de un rasgo simple (recto con cambio de dirección), el cual el niño realiza.

Componente No. 3. Trazos curvos. Lo constituye la ejecución de un rasgo complejo (curvo sin cambio de dirección), el cual el niño realiza.

Componente No. 4. Trazos curvos con cambio de dirección. Lo constituye la ejecución de un rasgo más complejo (curvo con cambio de dirección), el cual el niño realiza.

Por lo tanto, es importante que el maestro no solo preste atención al resultado en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en el trazado de rasgos, sino cómo los niños llegan a realizarlos, sus posibilidades, y qué hacer para poder llegar a trazarlos, ya sea con la ayuda de ellos o sin ayuda. Los rasgos que se trabajan en el grado preescolar posibilitan que las niñas y los niños puedan aplicar lo que saben al trazarlos, utilizando las vías que, según sus características y necesidades, encuentren dado el nivel de desarrollo que han alcanzado.

Pasos metodológicos y sugerencias para su aplicación

- Primer paso: la tarea cognoscitiva en colectivo y posteriormente individual, comenzando por el trazo más sencillo hasta llegar al más complejo. Cada hoja que se le dé al niño en el desarrollo de los juegos didácticos debe tener el dibujo que se le pedirá que realice
- Segundo paso: primeramente, se realizará la tarea en colectivo en cada juego. En este caso solo participarán dos niños en cada equipo, por lo tanto, se seleccionarán los niños que más dificultades presentan en la motricidad fina

- Tercer paso: en las restantes variantes de juego para cada trazo, pueden participar todos los niños del grupo.

Los juegos didácticos propuestos constituyen una vía fundamental para desarrollar la motricidad fina pues constituye alegría, reafirmación y adquisición de conocimientos, lo que propicia el desarrollo integral de la personalidad.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades en la motricidad fina en el trazado de rasgos.

Componente No. 1. Trazo recto.

Juego didáctico No 1. El vuelo de la abeja.

Objetivo. Trazar líneas rectas por encima de las líneas discontinuas.

Acciones lúdicas. Trazar líneas rectas.

Desarrollo

Motivar los niños con el cuento de las abejas que quedaron retrasadas para llegar a su colmena, por lo que deben seguir las huellas que dejaron sus hermanas. Para lograr eso y de manera interactiva los niños tienen que seguir el camino hasta el final, sin levantar el lápiz.

Regla del juego

- Los niños que levanten el lápiz no pueden hacer que la abeja llegue al panal
- Los niños que se salgan de la línea discontinua no ayudan a la abeja a llegar al panal
- Deben salir siempre desde la izquierda



Componente No. 2. Trazo recto con cambio de dirección.

Juego didáctico No 1. Perdido en el bosque.

Objetivo. Trazar rasgos continuos entre márgenes dados.

Acciones lúdicas. Trazar líneas rectas con cambio de dirección.

Desarrollo

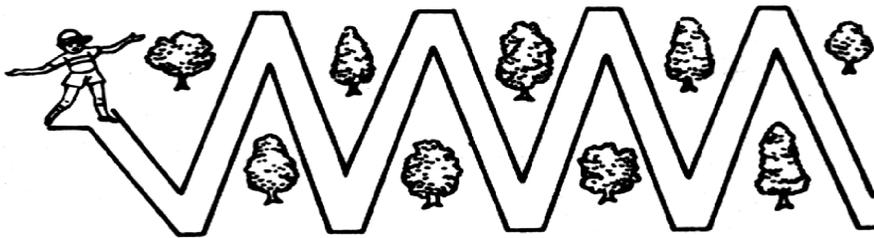
Motivarlos con el cuento Ricitos de Oro y preguntar:

¿Qué le pasó a Ricitos de Oro en el bosque?

Pues tenemos un niño que también se perdió y lo ayudaremos a encontrar su casa. Para esto trazaremos una línea continua, es decir, sin quitar el lápiz entre los márgenes sin salirse para que pueda llegar a su casa.

Regla del juego

- No se puede levantar el lápiz
- No se puede chocar la orilla del camino



Componente No. 3. Trazos curvos.

Juego didáctico No. 1. El salto de la pelota.

Objetivo. Trazar líneas continuas repitiendo el rasgo.

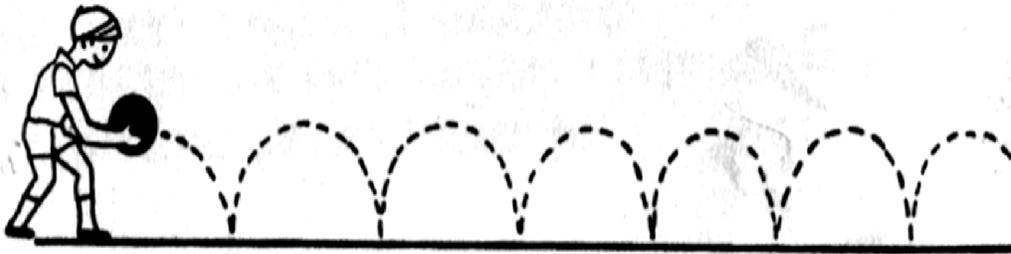
Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas.

Desarrollo

Llegar al área con un títere (niño llamado Luisito) y una pelota. Se invita a los niños a escuchar la canción “Salta la pelota”, se realizan preguntas sobre la canción y posteriormente, se les presenta el modelo donde deben trazar líneas continuas repitiendo el trazo, pidiéndoles que

ayuden a Luisito y a su pelota a llegar a la meta, enfatizando en que siempre sale de la izquierda y llega a la derecha, indicando que se debe seguir el trazado por encima de los puntos que forman las líneas sobre la hoja de trabajo que se les presenta.

Reglas



Juego didáctico No. 2. Trazos curvos.

1. Nombre. La pelota salta sola.

Objetivo. Trazar el rasgo sin líneas discontinuas.

Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas.

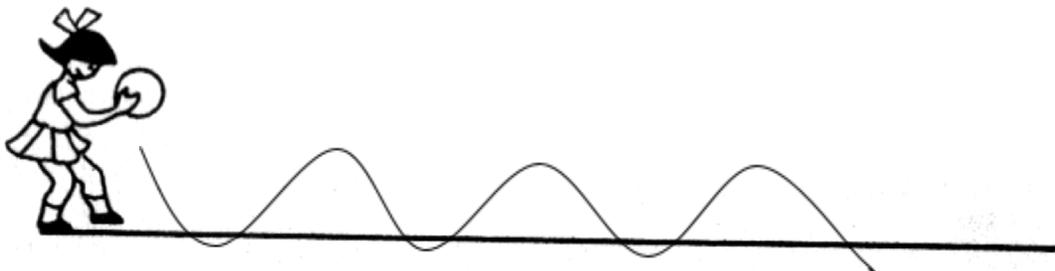
Desarrollo

Se le entrega una pelota a cada niño, se les narra el cuento La pelota de Robertico, y se les pregunta ¿qué hizo la pelota cuando quedó limpia y reluciente?

¿Por dónde rodó la pelota? ¿Cómo sería el camino que recorrió la pelota de Robertico hasta llegar al lodo? ¿Recto o curvo? Luego se les pide que dejen rodar la pelota que traen en sus manos, se insiste en que la pelota de Robertico realizó muchas curvas hasta caer al lodo; por último, se les brindan hojas de trabajo para reproducir el trazo simulando el recorrido de la pelota de Robertico, siempre se recuerda que sale desde la izquierda hasta la derecha.

Reglas

- Deben salir desde el punto de referencia.
- No pueden levantar el lápiz.
- Deben mantener la forma del rasgo.



Juego didáctico No. 3. El bastón de mi abuelo.

Objetivo. Trazar rasgos curvos.

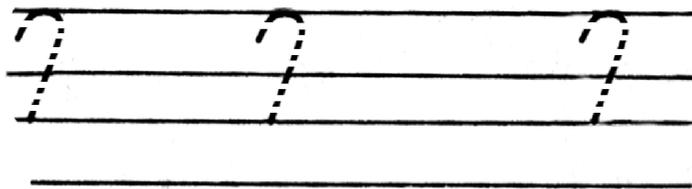
Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas.

Desarrollo

Motivar a los niños con un cuento donde el abuelito quiere salir de paseo al parque, ¿Qué necesitará el abuelo para su paseo y que no vaya a tener ningún accidente? ¿Cómo podemos ayudar al abuelo? Podemos dibujar un bastón muy bonito para regalárselo a este abuelito y vaya feliz a su paseo. Se les invita a trazar con varias condiciones: primero trazar el bastón por encima de las líneas discontinuas, luego trazar el bastón sin las líneas, se les enfatiza en la dirección que deben realizar el trazo y que no pueden salirse del pautado.

Reglas

- Trazar el bastón sin levantar el lápiz.
-



Juego didáctico No. 4. Las orejas del payaso.

Objetivo. Trazar rasgos curvos con cambio de dirección.

Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas con cambio de dirección.

Desarrollo

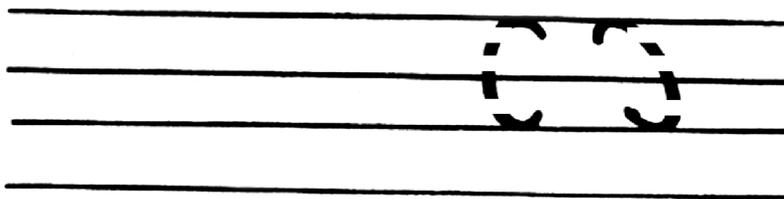
Motivar a los infantes con la canción El payaso y preguntarles:

¿De quién les habla la canción?

Hoy les he traído el payaso que dibujó un niño, pero olvidó algo. Mírenlo bien, qué le falta, cómo podemos ayudarlo para que tenga sus orejas. Para esto le pasaremos por encima a las orejas que tenemos dibujadas con las líneas discontinuas y luego las trazarán sin estas.

Reglas

- No se puede levantar el lápiz.
- Primero se trazarán las orejas de los trazos discontinuos.
- Colocarán las orejas del payaso sin líneas discontinuas.
- No pueden salirse de los límites dados



Componente No. 4. Trazos curvos con cambio de dirección

Juego didáctico No1. Moviendo la sopa.

Objetivo. Trazar movimientos circulares.

Acciones lúdicas. Trazar líneas en movimientos circulares, rellenar el fondo de la olla.

Desarrollo

Motivar a los niños con la canción del cuento La Cucarachita Martina, y preguntar:

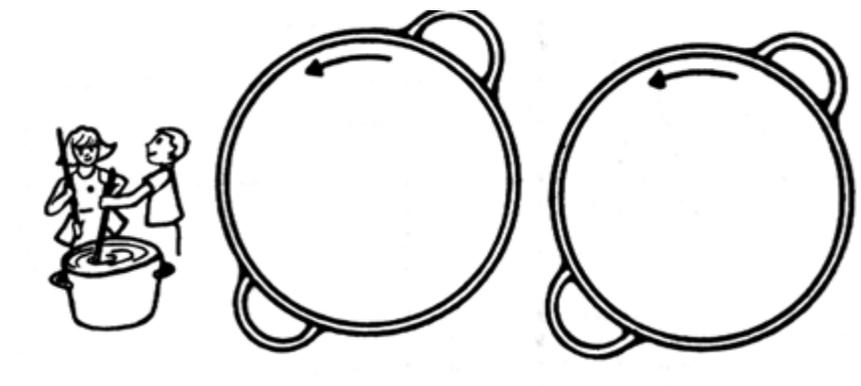
¿Qué le pasó al ratoncito?

¿Por qué cayó a la olla?

Ustedes tienen un lindo dibujo que representa la olla de sopa que hay que ayudar a mover siempre en la dirección que nos indica la flecha, pero de forma circular.

Reglas

- No se pueden salir del contorno.
- No se puede levantar el lápiz o crayola.
- No se puede trazar en sentido contrario de la flecha.



Juego didáctico. No.2. El humo del barco.

Objetivo. Trazar líneas curvas repitiendo el rasgo.

Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas con cambio de dirección.

Desarrollo

Motivar a los niños con la canción Barquito de papel, y decirles que el barco de papel se marchó por el ancho mar, pero nos dejó las huellas del humo y es necesario seguirlas para no perder de vista al barco. Para esto deben pasarle por encima a los trazos discontinuos sin levantar el lápiz.

Reglas

- No pueden levantar el lápiz.
- Trazarán por encima de las líneas discontinuas.
- Deben repetir la forma hasta el final.



Juego didáctico. No. 3.” La tijera de mamá”.

Objetivo. Trazar rasgos curvos con cambio de dirección.

Acciones lúdicas. Trazar líneas curvas con cambio de dirección.

Desarrollo

Recitarles la poesía Las tijeras cortan telas

Las tijeras cortan telas,

Para mi mamá coser;

Pero yo no corto telas,

Lo que yo corto es papel.

En esta actividad los niños conversarán sobre la canción, describirán la tijera y la podrán tener

en sus manos con mucho cuidado para que pasen sus dedos por todas sus partes y bordes

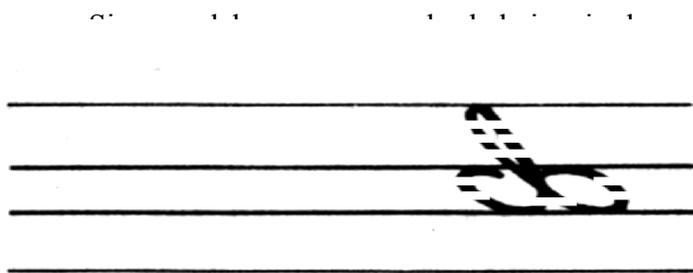
(pueden ser tijeras plásticas o de cartón). Pedirles que coloquen la tijera sobre una superficie

(papel o piso) y con una crayola, tiza o lápiz de color o de escribir, dibujarán su contorno.

Luego, en otra hoja de trabajo, unirán los puntos para, al finalizar, obtener una tijera.

Reglas

- No se puede levantar el lápiz.
- No se pueden salir de los límites dados.



Juego didáctico No. 4. El collar de mi perro.

Objetivo. Trazar rasgos curvos.

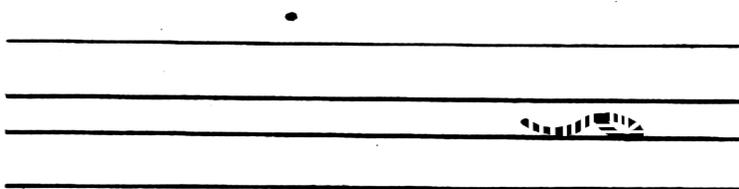
Acciones lúdicas. Tazar líneas curvas con cambio de dirección.

Desarrollo

Motivarlos con la canción El perrito chino. Preguntar: ¿qué le ponemos a los perritos en el cuello para salir de paseo con ellos? ¡Ah! pero este perrito chino no tenía collar porque era un perro sin dueño hasta que el señor lo compró, y ahora necesita que ayudemos a ponerle un collar muy bonito. Se les invita a trazar el collar mediante las líneas discontinuas y luego lo realizarán sin las líneas discontinuas, siempre partiendo desde la izquierda hacia la derecha y sin salir de los límites del pautado.

Reglas

- No se levanta el lápiz.
- Se traza por encima de las líneas discontinuas.
- Se comienza siempre desde la izquierda.



Este sistema de juegos didácticos es abierto, y puede ser aplicado a todo el contexto de la Educación Preescolar, además, les permite su asimilación en la práctica, así como las premisas para su futura actividad escolar. El proceso educativo de la preescritura y el papel concedido al desarrollo de la motricidad fina en las niñas y los niños del grado preescolar, ha sido una preocupación de las maestras. Favorecer el desarrollo de habilidades motoras finas, es una necesidad para cumplir los objetivos que se proponen los programas en la Educación Preescolar. Los resultados obtenidos con la implementación del sistema de juegos didácticos fueron favorables, pues se vio reflejado el desarrollo sensorial, a través de la habilidad de observar, comprender, reproducir y describir el trazo realizado; la atención voluntaria alcanza mayor nivel, visto a través de la concentración mantenida en el desarrollo de la actividad; la memoria alcanzó mayor grado, reflejado en la memorización de los cuentos, al realizar los distintos trazos; se observó desarrollo en las premisas del pensamiento lógico, visto a través de la correcta solución de las tareas dadas, mediante la reproducción de imágenes y la capacidad de utilizar formas iniciales para analizar, sintetizar, comparar, generalizar y realizar pequeñas abstracciones. Otro aspecto de significativa importancia lo constituye el desarrollo psíquico de los niños en la actividad, se favorece el desarrollo de destrezas motoras finas en estos niños del grado preescolar, también debido a la preparación que logró la maestra, los niños se vieron más motivados para realizar las actividades, el nivel de atención al desarrollo de habilidades motrices aumentó, en todo lo relacionado con la Preescritura, pues fueron capaces de la correcta posición al sentarse, la espalda en el espaldar de la silla, los pies apoyados al piso, el puño que quepa entre la barriga y la mesa, la utilización correcta de la hoja de trabajo, inclinada y sujeta con la

mano izquierda, selección correcta de la mano derecha, utilización del dedo índice, pulgar y medio, fueron capaces de ajustarse al renglón, buena continuidad en los trazos, al reproducir los mismos sin levantar el lápiz, seguros y semejantes al modelo, manifestándose con independencia y disposición para la ejecución de los distintos trazos.

Conclusiones

En el desarrollo de esta investigación se modeló y aplicó un sistema de juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades motoras finas en el grado preescolar. Se puede concluir que el sistema diseñado:

1. Favorece el desarrollo de las habilidades de modelar en el trazado de rasgos de la preescritura.
2. Responde a las tareas que deben desarrollar los niños, y se estructura atendiendo al enfoque sistémico, al currículo del programa del grado y a los niveles de desempeño cognitivo establecidos para el mejoramiento, calidad y logros del desarrollo.
3. Con su aplicación se revelaron evidencias positivas de calidad en el logro del objetivo y elementos de eficiencia con respecto al proceso educativo de la preescritura con juegos didácticos en el grado preescolar.

Referencias bibliográficas

- Candell, I. (1993). *Programas de atención temprana*. España: Madrid
- Lenin, V. I. (1964). *Obras Completas. Tomo 38. Cuadernos Filosóficos*. Moscú: Progreso.
- Martínez, F. (2004). *Lenguaje Oral*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vigotsky, L. S. (1980). *Pensamiento y lenguaje*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vigotsky L. S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Ciencia y técnica.

Vigotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona:
Biblioteca de Bolsillo.