

CAPITULO I
PLANTEAMIENTO Y
JUSTIFICACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La problemática nace de la necesidad de pensar en alternativas pedagógicas innovadoras, las cuales permitan a los docentes crear espacios donde se estimule a los niños por medio de juegos y mecanismos virtuales, y así poder desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño o niña a través de programas y actividades que desarrollen la psicomotricidad.

El nivel de educación inicial es el primer nivel del sistema educativo, su importancia radica en el impacto decisivo que tienen en la vida futura, las personas que intervienen han demostrado que el potencial del desarrollo motor y cerebral de los seres humanos se da durante los primeros años de vida. (UNESCO ,2006)

El bajo nivel de desarrollo psicomotor es una de las causas de los problemas en los procesos de aprendizaje, esta carencia psicomotora ha sido evidenciada en los estudiantes con dificultades académicas, lo cual frena el desarrollo pleno de sus capacidades. Los principales problemas que puede generar la discapacidad motriz son varios, entre ellos podemos mencionar: movimientos exactos incontrolados, dificultades de coordinación, alcance limitado, fuerza reducida, habla no inteligible, dificultad con la motricidad fina y gruesa, mala accesibilidad al medio físico, y otras. (UNESCO ,2006)

Lo que caracteriza esencialmente al trastorno de las habilidades motoras es la alteración del desarrollo de la coordinación motora. Se manifiesta a través de una deficiencia en la coordinación de los movimientos, una torpeza generalizada. Los pequeños que sufren este tipo de trastorno presentan problemas para coordinar su cuerpo a un nivel inferior del esperado por su edad y coeficiente intelectual. Esta dificultad se puede identificar en los movimientos que implican todo el cuerpo: saltar, correr entre otros. (CEN-CINAI, 2011)

Por ello, y procurando una solución práctica y positiva, se busca potenciar un desarrollo psicomotor pleno a través de la estimulación temprana virtual, que repercutirá en la

capacidad de los estudiantes en un mejor desenvolvimiento educativo y social, previniendo dificultades de aprendizaje, que llegan a convergir a largo plazo en deserción escolar. Así, se considera importante proponer estrategias, actividades y recomendaciones para estimular la psicomotricidad en niños y niñas en el nivel de educación inicial, nivel en que se inicia la formación escolarizada.

En una investigación realizada en la Universidad de Almería – España; por los psicólogos Eduardo Justo Martínez y Clemente Franco Justo, denominada: “Influencia de un Programa de Intervención Psicomotriz Sobre la Creatividad Motriz en Niños de Educación Infantil”, se menciona los beneficios de la aplicación de programas donde se trabaja la psicomotricidad: *“La intervención psicomotriz puede ser un procedimiento válido y eficiente para la mejora de la creatividad motriz en niños de educación infantil... Las tres variables de la creatividad motriz estudiadas: flexibilidad, originalidad e imaginación, han presentado incrementos significativos, lo que puede favorecer la adaptación de los sujetos de estas edades a diferentes problemas motrices”*. E. Justo y C. Franco (2008).

Por otra parte, en un informe del Ministerio Público de Costa Rica, se estimó que, en el año 2000, hubo casi 45.000 repitentes en las escuelas de Costa Rica, de los cuales el 35 % (15.627) cursaba el primer año escolar (Ministerio de Educación Pública [MEP], 2000), en el año 2001 se aplicó un programa perceptual motor una vez realizado en el 2006 se detectó solo 20.000 repitentes, sin embargo, a partir de la implementación de programas de psicomotricidad se tuvieron experiencias directas altamente promotoras y de aprendizaje profundamente significativos.(CEN-CINAI, 2011).

En cuanto a las investigaciones nacionales sobre el tema abordado, se puede mencionar la investigación realizada en la Universidad Mayor de San Andrés de titulado: “Programa de Psicomotricidad para Favorecer el Proceso de Lectoescritura, Dirigida a Niños y Niñas de Segunda Sección de la Unidad Educativa Inicial “Julio Cesar Patiño”, Turno Tarde”; donde se menciona: *“Las instituciones educativas fiscales de nivel inicial de las zonas periurbanas de la ciudad de La Paz, presentan un porcentaje*

significativo de la necesidad de apoyo y mejoramiento del desarrollo psicomotriz, puesto que se pueden evidenciar desniveles en el desarrollo psicomotor de los niños al momento de ingresar al sistema regular de educación. Muchos de ellos presentan déficits por falta de estimulación, esto genera desnivel en cuanto a la preparación en el aprendizaje de la lectoescritura”. (Yucra, 2017).

Lo que nos muestra que, en Bolivia, el tema estudiado aún no es tratado con prioridad, más todavía tratándose de la educación pública.

En cuanto a la implementación de programas que estimulan la psicomotricidad en la ciudad de Tarija, se puede mencionar el: “Programa de Psicomotricidad Orientado a Potenciar el Desarrollo de esta área en niños y niñas de 2º año de escolaridad “B” de Educación Inicial en Familia Comunitaria del “Jardín de Niños Arco Iris” de la Ciudad de Tarija, durante la gestión 2004”, perteneciente a la UAJMS que menciona lo siguiente: *“El ejercicio motriz es necesario en muchos aspectos. La madurez del niño depende de sus capacidades psicomotrices, tanto como sus habilidades de aprendizaje. El ensayo de la Psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años que asisten al Jardín de Niños es un asunto que no debe quedar desatendido.* (Lea Plaza, 2014).

La educación en tiempos de pandemia: COVI-19, está cambiando instantáneamente la forma en que se imparte la educación, ya que la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar tras las necesarias regulaciones efectuadas. Según la UNESCO, más de 861.7 millones de niños y jóvenes en 119 países se han visto afectados al tener que hacer frente a la pandemia global que nos ha sacudido este año.

Esta es una de las razones que la humanidad está experimentando cambios significativos de impacto ya que la educación se ha transformado, dejando de lado los procesos educativos tradicionales y convencionales, es decir ya no es fundamental una educación presencial con contenidos dirigidos y priorizados de conocimientos por el profesor hacia el estudiante.

Es por estos motivos anteriormente expuestos que se plantea crear un programa de desarrollo psicomotriz virtual para un aprendizaje significativo en niños de nivel inicial, que permitan fortalecer su desarrollo.

1.2. JUSTIFICACIÓN.

El estudio del desarrollo motor a lo largo del ciclo vital ha sufrido en su historia grandes transformaciones en las que la Psicología Evolutiva, la Psicología Experimental, la Psicología del Deporte y el Ejercicio, así como las Neurociencias, la Medicina y las Ciencias del Deporte, han contribuido notablemente a su desarrollo actual. Un análisis más detenido nos manifiesta un transcurso histórico iniciado a finales de 1700 y en el que se va mostrando un creciente interés por el estudio de las competencias motrices infantiles.

Durante los primeros años de vida se determinan los momentos más importantes para el desarrollo del niño, es en esta etapa donde se perfecciona los sistemas sensoriales, y de igual manera, los procesos psíquicos y actividades que se formen durante esta edad, poseen una extraordinaria importancia para el desarrollo de habilidades que serán trascendentales en su vida posterior (Mondelo, 2015).

Estamos en una época digital por lo cual no debemos apartarnos de las tecnologías, por lo tanto, es útil acoplar de manera certera y pertinente aquellos recursos y herramientas tecnológicas que, después de investigaciones pedagógicas por parte del docente, que respondan de forma efectiva con las demandas formativas de los niños y niñas en etapa de nivel inicial.

Es así que no solo se trata de usar a la tecnología como recurso, sino buscar la manera que forme parte del proceso de enseñanza –aprendizaje por medio de estrategias apropiadas e incluirlas en las unidades o proyectos, abordando temas que satisfagan las necesidades e intereses de los niños y niñas fortaleciendo los conocimientos obtenidos.

Teniendo como alternativa un programa de desarrollo sensorio motriz virtual como herramienta que ayudará a los niños a adquirir nuevos conocimientos de manera lúdica,

de igual manera nos permiten hacer cambios necesarios y actualizados facilitando un ambiente en donde se propicie aprendizajes significativos que estimulen el área socio afectiva y cognitiva – lingüística del desarrollo del niño.

La presente investigación pretende ser un aporte para educadores, psicólogos, profesores, estudiantes de ciencias de la educación, padres y personas responsables de niños y niñas, para que cuenten con una herramienta virtual aplicable y brinden una atención integral a los niños.

La realización de la presente investigación, realizar una revisión bibliográfica para poder conocer todo lo referente al desarrollo de las habilidades motrices básicas en la educación inicial, y elaborar un Programa de Desarrollo Sensorio Motriz Virtual como Alternativa para Segunda Sección de Nivel Inicial, que responda a las necesidades identificadas.

Es así, que la presente investigación tiene relevancia práctica, pues procura mejorar la calidad de la educación a través de la estimulación perceptual motor virtual en la etapa inaugural de la formación escolarizada, como es el nivel inicial, por lo que interesa a padres, educadores, maestros, estudiantes, niños, y la comunidad en general.

También este programa tiene relevancia metodológica, ya que se elaborará un programa de Desarrollo Sensorio Motriz Virtual, que podrá ser aplicado a futuro por maestros, padres o personal especializado en el área de la educación.

CAPITULO II
DISEÑO TEÓRICO

2.1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. Objetivo general.

Proponer un programa virtual para la estimulación de diferentes áreas de la psicomotricidad en niños y niñas de cuatro a cinco años de edad que se encuentran en segunda sección de nivel inicial de la ciudad de Tarija.

2.2.2. Objetivos específicos

- Seleccionar un instrumento que mida el nivel de desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, que consiga ser utilizado como pre test y post test y posibilite medir el impacto del programa.
- Diseñar las sesiones de un programa virtual, con actividades destinadas a la estimulación de áreas de la psicomotricidad como: coordinación óculo motriz, relaciones espaciales, percepción figura fondo, percepción auditiva y percepción táctil.

CAPITULO III
MARCO TEÓRICO

3.1. ANTECEDENTES.

Históricamente el concepto de psicomotricidad surge a principios del siglo XX en Francia, vinculado a la patología para destacar la estrecha relación entre lo psicológico (psico) y la forma de manifestarse (motricidad).

Fue Ernest Dupré quien, a partir de sus trabajos con enfermos psiquiátricos, acuñó el término de psicomotricidad como síntesis de la relación entre los trastornos de la mente y su reflejo a nivel corporal. Este concepto rompe con el planteamiento filosófico de Descartes de entender al individuo como una dualidad mente-cuerpo, sino que somos una unidad que vive y se expresa globalmente. Pero, como bien lo aclaran Miguel Llorca y Ana Vega (1998, pág. 25), fue George Heuyer (1936) quien establece la estrecha relación que existe entre el desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la afectividad. Es decir, por primera vez aparece la concepción global del ser.

Heuyer estudió cómo los trastornos de las funciones motrices van acompañados de los trastornos de carácter, llegando a establecer programas de tratamiento para resolver estos problemas, anticipando lo que sería la educación psicomotriz.

Es en los años setenta, cuando la psicomotricidad accede al ámbito educativo, vinculada originalmente a la Educación Especial, para luego generalizarse hacia la Educación Infantil. La psicomotricidad, surge entonces, como producto de la gran cantidad de problemas escolares.

Por lo que se aboca fundamentalmente a la detección y reeducación de las inhabilidades motrices, asociadas por lo general con dispraxia, síndrome hiperkinético o torpeza motriz. Zapata (1991).

En el presente apartado se desarrollarán los principales conceptos relacionados con la implementación del programa.

3.2. CARACTERÍSTICAS DE LA PRIMERA INFANCIA.

En la actualidad, la población infantil es el objeto central de muchas investigaciones que han proporcionado gran cantidad de información sobre su desarrollo, cuidado y atención. Todo ello para conocer los factores que influyen en el proceso de su desarrollo y que permite establecer estrategias para prevenir problemas e intervenir sobre ellos de manera oportuna.

Por este motivo, es de gran importancia reconocer la primera infancia como una de las etapas más relevantes del ciclo vital del niño en la medida en que comprende un período de amplio desarrollo, crecimiento y evolución, además de ser justamente cuando se da inicio a la edad escolar, la primera infancia, es vital y decisiva para el desarrollo individual, personal, motor, cognoscitivo y social que sufre el ser humano en el transcurso de su existir; en esa etapa, el niño comienza a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrollando de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica.

De este modo, se puede decir que el desarrollo cognitivo en la niñez temprana es libre e imaginativo, pero a través de su constante empleo la comprensión mental del mundo mejora cada vez más.

Los niños con edades comprendidas entre los dos y seis años se hallan en la llamada etapa de niñez temprana, caracterizada por grandes progresos en su capacidad de pensamiento, lenguaje y memoria.

Este periodo es el punto de partida para el desarrollo y refinamiento de habilidades motrices vinculadas al aumento de la coordinación entre las capacidades de movimiento fundamentales: de locomoción, tales como caminar, correr, saltar; de manipulación, como coger, lanzar, golpear; de estabilidad, como girar, inclinarse, balancearse, entre otras; que implican el control del cuerpo en relación con la fuerza de gravedad.

3.3. PSICOMOTRICIDAD.

Podemos entender la psicomotricidad de la siguiente manera:

"Es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior." (Staes, 1992)

En el ámbito terapéutico podemos entender la psicomotricidad como:

"... un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc." (Berruezo, 1995).

Por lo tanto, esta práctica integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial, esta desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

3.4. ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

Las áreas de la psicomotricidad tomadas en cuenta en el presente programa son las siguientes:

- Óculo - motriz
- Relaciones espaciales.
- Percepción figura fondo.

- Percepción auditiva.
- Percepción táctil.

El desarrollo de estas áreas es interdependiente, ninguna de ellas se desarrolla sin afectar a la otra. El desarrollo de estas áreas de la psicomotricidad conlleva un importante desarrollo cognitivo y por lo tanto de adaptación al medio que rodea al sujeto.

Por el contrario, la afectación negativa o desarrollo precario de estas áreas de la psicomotricidad conlleva un precario desarrollo de la adaptación a su medio un precario desarrollo cognitivo.

A continuación, desglosaremos cada una de éstas áreas:

3.4.1. La coordinación óculo motriz.

También denominada como coordinación óculo-motora, óculo manual, o viso-motriz, se puede definir como la habilidad que nos permite realizar actividades en las que utilizamos simultáneamente los ojos y las manos. Actividades en las que integramos simultáneamente la información que nos facilitan nuestros ojos (percepción visual del espacio) para guiar el movimiento de nuestras manos.

La coordinación ojo – mano es fundamental para la realización de las tareas cotidianas más simples, estas capacidades se utilizan en actividades tan simples como atarse las agujetas de los zapatos, lavarse el rostro, tocarse alguna parte del cuerpo, etc.

3.4.2. Relaciones espaciales.

La organización espacial se halla íntimamente relacionada con el esquema corporal. Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal).

Para Le Boulch (1972) es "El espacio es la diferenciación del "yo" corporal respecto del mundo exterior".

El desarrollo de esta facultad psicomotriz es fundamental para el desarrollo de la personalidad, ya que el sujeto comienza a tener un concepto o esquema mental de su propio cuerpo, imagen mental que obtiene a través de las identificaciones con las demás personas. Estas últimas juegan un rol fundamental para el desarrollo y estimulación de esta área de la psicomotricidad.

3.4.3. La percepción figura fondo.

Es el proceso de organización e interpretación de los datos sensoriales (sensaciones) para desarrollar la conciencia del entorno y de uno mismo. La percepción implica interpretación y la sensación. Para introducirnos en el ámbito de las destrezas perceptuales es necesario comprender que el desarrollo perceptual es la base de todo aprendizaje, a la vez, es una parte del desarrollo cognoscitivo que, se inicia en el niño por medio de las experiencias psicomotrices.

Esta facultad psicomotriz se encuentra íntimamente ligada con la coordinación óculo – manual y también de las percepciones espaciales, ya que para que la persona pueda discernir su entorno en relaciones de distancia, debe tener una noción de su propio cuerpo y un desarrollo de la facultad de coordinación óculo – manual.

3.4.4. Percepción auditiva.

Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas. Además, tiene implicancia en la adquisición de la noción temporal y en la adquisición del lenguaje oral. Está compuesto por: conciencia, discriminación, asociación, memoria, combinación de sonidos que constituyen las palabras.

La audición es sucesiva a la visión, los sonidos imponen la tarea de sintetizarlos, integrarlos y construir significados, siendo así un sentido fundamentalmente activo.

Para el desarrollo de esta capacidad, es preciso que el niño experimente con su entorno, que pueda asociar los sonidos a las imágenes, discriminarlos correctamente.

3.4.5. La percepción táctil.

De acuerdo con Lucerga, (1993) La percepción táctil es responsable, en buena medida, de facilitar al sujeto este mundo experiencial. Esto es, a través del tacto el niño comprende que hay un algo afuera; que el mundo exterior está poblado de objetos concretos; que cada tipo de objetos tiene un nombre, una forma y un uso; que los objetos son manipulables y puede jugar con ellos.

En los dos primeros años de vida, el niño pasa de una situación de indiferenciación con los objetos, que son tomados como una prolongación del propio cuerpo, (indiferenciación yo - no yo), al reconocimiento y uso de los mismos como elementos claramente separados y realmente externos a él. Durante el Período Sensoriomotor tiene lugar el desarrollo de la prehensión, la adquisición de las destrezas manipulativas básicas y el conocimiento del uso adaptativo de los objetos en donde el niño explora lenta y suavemente dichos objetos, se interesa en conocer el objeto, suele emplear movimientos variados y poco uniformes, girando y acariciando el objeto. Es decir, mientras más amplia sea las manipulaciones hacia los objetos, el niño será capaz de identificar y razonar frente a ellos.

3.5. OBJETIVOS DE LA ESTIMULACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD.

De acuerdo al autor José Luis Conde Caveda (1997), en el ámbito de la Educación básica los objetivos fundamentales son:

- Educar la capacidad sensitiva (sensorio motriz) a partir de las sensaciones de su propio cuerpo, abriendo las vías nerviosas para que la transmisión al cerebro de la información sensorial sea lo más rica posible.

- Educar la capacidad perceptiva, organizando y estructurando la información sensorial tanto de su propio cuerpo como del ambiente que se integra en esquemas perceptivos que dan sentido a la realidad.
- Además, existen tres técnicas importantes en cuanto al trabajo de psicomotricidad que se realiza:
- La práctica psicomotriz educativa, que puede ser del tipo preventivo y son ejercicios lúdicos de coordinación para reconocer las habilidades corporales.
- Ayuda psicomotriz terapéutica, la cual tiene la finalidad de ayudar a pequeños con algún tipo de discapacidad.
- Psicomotricidad acuática, para estimular los movimientos coordinados voluntarios sobre el agua de los bebés.

3.6. ESTIMULACIÓN TEMPRANA.

En este programa, entendemos la estimulación temprana de la siguiente manera:

Es la estimulación temprana de todas aquellas acciones que favorecen el desarrollo del ser humano en sus primeros años. El objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, estos estímulos pueden ser externos como internos, físicos o afectivos los cuales deben ser adecuados, continuos, sistemáticos, graduales, diferenciados y bien dirigidos cualitativamente. Debiendo incluir todo aquello que es indispensable al desarrollo de niños y niñas, de manera integral y asumiéndolos como seres biopsicosociales, con un programa específico de estimulación científicamente concebido, culturalmente pertinente y en correspondencia con los objetivos sociales. (Ayarza, 2010)

Se le denomina estimulación porque su finalidad es desarrollar al máximo las capacidades psíquicas, motrices, emocionales y sociales de los menores; y temprana porque se pretende aprovechar la capacidad de adaptación y la facilidad para el aprendizaje que caracterizan al cerebro de los bebés/niños de entre 0 y 6 años.

Por lo tanto, no solo se trata de estimular por estimular, sino que también los niños y niñas participen activamente en el proceso de la estimulación. Pues solo en la propia acción, y no solamente por la presencia del estímulo, es que se posibilita la formación de las estructuras cognoscitivas y afectivas.

3.6.1. Criterios de la estimulación del desarrollo infantil.

La estimulación temprana, la estimulación precoz y la estimulación adecuada son términos utilizados desde hace algunos años y que implica la aplicación de una serie de actividades y experiencias desde los primeros años de vida, lógicamente vinculada y relacionada estrechamente con las fases o etapas sucesivas del desarrollo físico-psíquico del niño.

La estrecha relación que se produce entre el sistema de actividades que influye sobre el niño y la madurez alcanzada por su organismo, es una condición indispensable para que se produzca la reacción esperada. Se ha demostrado que la acción de estimular tiene que estar precedida de un desarrollo cognitivo, físico y de autonomía social que le permita responder a los estímulos recibidos.

Jean Piaget desde sus teorías confirma que para lograr una correcta y adecuada estimulación se necesita la presencia y una estrecha relación de cuatro factores fundamentales: primero la maduración, en segundo lugar la experiencia física que puede desarrollarse en la interacción con los objetos, en tercer lugar la transmisión social, factor esencial que incide en la educación de los anteriores factores, y como último aspecto la equilibrarían para compensar las perturbaciones del sistema cognitivo. Lo planteado anteriormente le permite a dicho autor llegar a la conclusión de que el organismo no asimila cualquier estímulo en cualquier momento de desarrollo, pues para ser capaz de darle una respuesta debe haber llegado a cierto nivel de madurez, lo que implica a su vez determinada sensibilidad a estímulos que habían permanecido ineficaces hasta el momento. Es por esto que muchos autores no emplean el concepto de estimulación precoz, todos coinciden que, al emplear este término de estimular antes de tiempo, de adelantarse al momento apropiado para la acción. (Oterre, 2001)

Es indudable que todo proceso de estimulación debe tener en cuenta los criterios de edad que en esta investigación se sugieren entre las edades de 4 a 5 años, que es una etapa en la que el niño/a se encuentra altamente receptivo; además, sin embargo, el educador debe tomar en cuenta los siguientes principios:

- La educación ha de empezar desde los primeros días de vida del niño, ya que ese es el momento adecuado para empezar a modelar su futura personalidad.
- El objetivo de la educación no consiste en acelerar el desarrollo, sino en aprovechar plenamente todo el potencial infantil desde el principio.
- Debe proporcionarse al niño el máximo de oportunidades para adquirir la gama más variada posible de experiencias.
- Debe estimularse y alentarse para que se entregue a la actividad, nunca forzarlo. Orlando Terré Camacho (2010) Manual Práctico de Estimulación y Desarrollo Infantil

3.6.2. Estimulación psicomotriz.

La estimulación psicomotriz es una técnica, es la educación del movimiento, también una forma de entender la educación. Es una pedagogía activa desde un enfoque global del niño y de sus problemas, que debe corresponder a las diferentes etapas de desarrollo: (Arnaiz, 1988)

- En la pequeña infancia, toda educación es educación psicomotriz. El infante va descubriendo el mundo que le rodea por medio del movimiento, y lo va haciendo independiente.
- En la mediana infancia, la educación psicomotriz sigue siendo el núcleo fundamental de una acción educativa, distinguiéndose de otras actividades expresivas. Siendo también necesario para aprendizajes de escritura, lectura y dictado.

- En la gran infancia, la educación psicomotriz conserva la reciprocidad entre las numerosas actividades que se da paralelamente al desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.

Según expone Oscar Zapata, en México se desarrolló una experiencia educativa con un estudio del perfil psicomotor en los niveles maternal y preescolar, iniciado en 1986. Entre los objetivos básicos identificados, que alcanzaron los niños y niñas en la etapa preescolar por medio de la educación psicomotriz, fueron:

- Favorece el desarrollo psicomotriz.
- Desarrolla la noción de conservación del objeto.
- Favorece el desarrollo de la noción espacio y tiempo.
- Estimula la estructuración del esquema corporal.

Entonces, el rendimiento motor del niño varía con la motivación, la emoción y los apoyos físicos que reciba. El movimiento le provoca una satisfacción natural, y genera un desarrollo básico para conseguir seguridad emocional. Por lo tanto, el autor recalca que la educación del movimiento procura la mejor utilización de las capacidades psíquicas del niño. (Zapata, 2011) Cabe resaltar que la educación psicomotriz actúa a través del cuerpo con el propósito de corregir funciones mentales alteradas. Puede emplear ejercicios de coordinación, percepción y conocimiento del propio cuerpo, de percepción temporal, de percepción del espacio, etc. Se utiliza en niños con trastornos del comportamiento, trastornos del lenguaje, trastornos del desarrollo de la coordinación, etc.

Las áreas de la psicomotricidad a estimular propuestas en el programa de esta investigación propositiva son:

Área óculo motriz; hace referencia a la capacidad de coordinación entre el ojo y los movimientos de la mano; capacidad que es esencial para desarrollar la capacidad de la lecto-escritura; puede estimularse mediante ejercicios gráficos como la realización de

trazos rectos simples, curvos simples, rectos complejos, curvos complejos, vocales, y otros.

Relaciones espaciales; referidas al desarrollo de la discriminación del niño o niña de una acción en el espacio, el cual se va formando y organizado en la etapa pre escolar; que le permite al niño la utilización y exploración del espacio, diferenciar entre distintos espacios y alturas; también la utilización y exploración de los objetos.

Su estimulación se realiza mediante ejercicios que le permitan reconocer instrucciones como: arriba-abajo, dentro-fuera, delante-atrás, entre, cerca-lejos, encima-abajo, junto-separado, derecha-izquierda.

Percepción figura fondo; capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, esta habilidad psicomotriz puede estimularse mediante el reconocimiento o discriminación de: formas iguales y distintas, posiciones iguales y distintas, direcciones iguales y distintas, figura y fondo, constancia perceptiva, análisis y síntesis, memoria visual, completar figuras simples y complejas.

Percepción auditiva; es la capacidad del niño para discriminar los estímulos auditivos de su entorno; capacidad psicomotriz que se estimula mediante ejercicios como: la discriminación entre dos o más estímulos auditivos y la obtención de la respuesta del niño sobre si son o no son iguales; también se pueden utilizar ejercicios que ejerciten la memoria auditiva mediante la reproducción de cuentos que se encuentren al nivel educativo del niño para que este último los reproduzca y otros ejercicios de este tipo.

Percepción Táctil; el niño y niña en etapa preescolar se encuentra predispuesto a diferenciar de forma táctil entre texturas, formas, densidades y otras condiciones físicas de los objetos animados e inanimados de su entorno, sin embargo, esta diferenciación dependerá de los estímulos que reciban; siendo fundamental realizar ejercicios como: la diferenciación de texturas con los ojos cerrados, trabajos con plastilina para poder diferenciar formas y trabajos en motricidad fina en general que son fundamentales para estimular la percepción táctil.

3.7. EDUCACIÓN VIRTUAL.

Acción o proceso de educar o ser educado, cuando este proceso se realiza a distancia. Situación educativa en la que los docentes y los alumnos están físicamente separados la mayor parte del tiempo, pero éstos se valen de cualquier medio tecnológico para su comunicación. La educación a distancia no excluye el aula tradicional.

3.7.1. Aprendizaje a distancia (Distance Learning).

La escuela y el docente controlan la educación a distancia, pero el aprendizaje es responsabilidad del estudiante. El estudiante es responsable de obtener el conocimiento, comprensión o aplicación a través del proceso educativo. El aprendizaje es el resultado de la educación.

El maestro proporciona el ambiente que hace posible el aprendizaje, pero el alumno es el que lo realiza. El aprendizaje a distancia puede ser considerado un producto de la Educación a Distancia. (Virtual, 2014)

3.7.2. Aula virtual.

Concepto que se ha venido desarrollando a partir de la década de los ochenta, éste término se le adjudica a Roxanne Hiltz quien la define como “el empleo de comunicaciones mediadas por computadores para crear un ambiente electrónico semejante a las formas de comunicación que normalmente se producen en el aula convencional”.

A través de éste entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son propias de un proceso de enseñanza presencial como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos. (Virtual, 2014)

Evaluación de los conocimientos en el aula virtual.

Además de la respuesta inmediata que el alumno logra en la ejercitación, el aula virtual debe proveer un espacio donde el alumno es evaluado en relación a su progreso y a sus logros. Ya sea a través de test en línea, o el uso de algún método que permita medir el avance de los alumnos, es importante comprobar si se lograron alcanzar los objetivos de la clase, y con qué nivel de éxito en cada caso. El estudiante debe también ser capaz de recibir comentarios acerca de la exactitud de las respuestas obtenidas, al final de una unidad, módulo o al final de un curso. Y ésta evaluación debe estar revestida de la seriedad y privacidad en el trato que cada evaluación requiere. El aula virtual debe proveer el espacio para que los alumnos reciban y/o envíen sus trabajos de investigación al docente y que luego este pueda leer, corregir y devolver por el mismo medio. (Virtual, 2014)

Seguridad y confiabilidad en el sistema

Un aula virtual debe ser el espacio donde el alumno puede adquirir conocimientos, experimentar, aplicar, expresarse, comunicarse, medir sus logros y saber que del otro lado está el docente o responsable de esa clase, que le permite aprender en una atmósfera confiable, segura y libre de riesgos. (Virtual, 2014)

Para que la clase se lleve a cabo en el aula virtual bajo condiciones ideales, el docente debe garantizar que antes de comenzar, todos los alumnos deben alcanzar los requisitos básicos para poder participar del curso y asegurar igual acceso a los materiales educativos, brindando distintas opciones para atender los estilos de aprendizaje de los alumnos y sus limitaciones tecnológicas, alentar a la comunicación y participación de los alumnos en los foros de discusión, o sistemas alternativos de comunicación, mediar para que la comunicación se realice dentro de las reglas de etiqueta y con respeto y consideración, respetar los horarios y fechas publicadas en el calendario de la clase, hacer conocer los cambios a todos los alumnos y mantener coherencia en el modo de comunicación, y ofrecer en la medida de lo posible sesiones extra cruciales antes o durante el curso para que los alumnos tengan la oportunidad de resolver problemas

técnicos relacionados con el dictado del curso que les impide continuar, evitando así que la clase se distraiga con conversaciones ligadas a la parte técnica. (Virtual, 2014)

Características de un aula virtual Flexible

Se desea un producto que sea flexible, es decir que pueda ser escalable a futuro, permitiendo la adición de funcionalidades no contempladas en el diseño inicial pero que obedezcan a cambios en el ambiente donde se desenvuelve el proyecto, a características deseables o funcionalidades que expandan la operatividad del sistema. Por lo tanto, el sistema debe ser lo suficientemente estable y parametrizado de manera que pueda adaptarse fácilmente a los cambios que se requieran.

CAPITULO IV
DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El área a la que corresponde esta investigación es socioeducativa que consiste en planear y llevar a cabo programas de impacto social, por medio de actividades educativas en determinados grupos de individuos. (Saavedra 2010).

La investigación propositiva se caracteriza por generar conocimiento, a partir de la labor de cada uno de los integrantes de los grupos de investigación. Propende además por el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estos colectivos, con el fin de lograr altos niveles de productividad y alcanzar reconocimiento científico interno y externo, así como las líneas de investigación de los grupos concuerdan con los ejes temáticos de la facultad, los proyectos que se desarrollan parten de ideas innovadoras enfocadas en forma inter y transdisciplinaria y de la necesidad de solucionar problemas pertinentes a nivel local y global (López, 2008).

El tipo de investigación es propositiva donde se utilizará un conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de resolver problemas sensorios motrices en la realidad educativa y social.

4.2. MÉTODOS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

4.2.1. Método.

Método lógico deductivo: El método utilizado se caracteriza por la explicación de un fenómeno en específico a través de premisas generales que sirven como marco de referencia, marco teórico para el entendimiento de una investigación o en el caso de este trabajo el programa a implementar. (Ramos, 2008).

Además, al ser esta investigación de tipo propositiva; se toma en cuenta la utilización del método activo – participativo que tiene fundamento una metodología de aprendizaje activa y significativa donde el alumno es protagonista de su propio aprendizaje y el educador brinda o facilita las herramientas necesarias para este proceso; este método fomenta la participación del alumno y su aprendizaje mediante la práctica,

promoviendo el pensamiento crítico y creativo con base en la experimentación del niño o niña, (Fernández, 2016).

4.2.2. Técnicas.

Técnicas de medición. – Para verificar los resultados alcanzados por el Programa de desarrollo psicomotriz en estudiantes de segunda sección de nivel inicial de la ciudad de Tarija; se utilizará la Ficha Técnica como instrumento para el pre-test y pos-test; la misma se presenta en el *anexo N° 1*.

Técnicas Grafo plásticas. –Propuestas para desarrollar la psicomotricidad fina

Técnicas Lúdicas. – Propuestas para que fortalezca el proceso de aprendizaje significativo, mediante el juego.

4.2.3. Instrumentos.

Test psicológicos

Los test psicológicos empleados específicamente, son los de valoración de desarrollo psicomotriz en niños y niñas, que permiten contemplar varios niveles de capacidad motriz a través de ciertos valores estadísticos generalizados.

Se aplicará el Pre-Pos Test “Habilidades para la vida” para valorar el nivel psicomotriz que tienen los niños de segunda sección de nivel inicial, la misma se encarga de medir el nivel psicomotriz en el que se encuentra el niño o la niña, tomando en cuenta diferentes ítems relacionados al desarrollo psicomotriz como ser la coordinación óculo-motriz, percepción de la posición y de las relaciones espaciales, figura y fondo, percepción auditiva y táctil.

Esta ficha técnica es utilizada por la oficina regional de World Visión para América Latina y el Caribe, adaptado y contextualizado por Visión Mundial Bolivia a través del Proyecto Complementario Habilidades para la Vida desde junio del 2015.

Población. – La población a la que va dirigida esta investigación propositiva son los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, estudiantes de Segunda Sección de Nivel Inicial de la ciudad de Tarija. Población elegida de forma intencional, debido a que es en esta etapa del desarrollo de la infancia donde resulta fundamental la estimulación psicomotriz.

Descripción sistematizada de la Investigación Propositiva

El trabajo de investigación propositiva se realizó de acuerdo a las siguientes fases o etapas:

- **Revisión bibliográfica:** Se recolectó información bibliográfica sobre la educación motriz, practica psicomotriz, estimulación temprana y desarrollo infantil, habilidades de coordinación y otros temas relacionados con el trabajo de investigación, como ser la educación virtual.
- **Objetivos de la investigación:** Etapa en la que se determinó el camino a seguir del trabajo, sus metas u objetivos a seguir.
- **Selección de la población:** La población fue determinada con base en los criterios de estimulación de la psicomotricidad, viendo pertinente la estimulación de las habilidades psicomotrices en niños de etapa inicial.
- **Elaboración o selección del instrumento:** El instrumento seleccionado es de “Habilidades para la vida” de Visión Mundial Bolivia y la elaboración de los ejercicios es de elaboración propia dirigida a estimular la psicomotricidad. Se consideró pertinente su elección debido a que abarca una serie de actividades que trabajan varias dimensiones de la psicomotricidad.
- **Elaboración de las actividades del programa:** Se realizó las actividades del programa mediante la búsqueda detallada de ejercicios que incrementen el desarrollo psicomotriz y que además se presenten al niño como un juego, es decir que las actividades sean de tipo lúdicas.
- **Virtualización de las actividades del programa:** Las actividades del programa propuesto fueron reproducidas mediante métodos audio visuales;

para que las mismas puedan ser repetidas se requiera la estimulación de las habilidades del niño o niña.

- **Elaboración y redacción del documento final:** Como última fase de la investigación propositiva, se elaboró el documento final donde se presenta el resultado final de la propuesta de investigación.

CAPITULO V
PROPUESTA DEL PROGRAMA

5.1. OBJETIVO GENERAL.

Mejorar el desarrollo sensorio motriz en niños de segunda sección de nivel inicial a través del desarrollo de un programa virtual para enfrentar una pandemia.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Estimular la coordinación óculo motriz mediante ejercicios que permitan la utilización simultánea de los ojos y las manos para incrementar su nivel de adquisición.
- Incrementar la orientación espacial por medio de ejercicios que permitan al niño la adquisición perceptual de las relaciones espaciales y la diferenciación de su propio cuerpo.
- Desarrollar ejercicios para la selección o discriminación de estímulos perceptuales con la finalidad de estimular en el niño la adquisición de la percepción figura – fondo.
- Estimular la percepción auditiva del niño mediante ejercicios donde se trabaje la discriminación y localización de diferentes sonidos.
- Incrementar la adquisición de la percepción táctil del niño mediante la discriminación e identificación táctil de diferentes objetos con diferentes texturas.

Cuadro Resumen de Actividades

Nº	OBJETIVO	Nº DE SESIONES Y DURACIÓN		DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN GENERAL
1	Bienvenida, Presentación del programa y aplicación del pre-test	Sesión 1: -Bienvenida y presentación del programa -Aplicación del Pre-test.	80 min.	80 min. De aplicación de actividades	El facilitador dará la bienvenida a los padres de familia, realizara la presentación del programa y aplicará el Pre-test a los niños.
2	Relación óculo Motriz	Sesión 1: - Lanzar bolsitas. - Bolos. -Introduciendo fideítos.	60 min.	180 min. De aplicación de actividades	Realizar actividades que estimulen la relación óculo motora de los niños en las que se trabajen la coordinación ojo-mano.
Sesión 2: -Reto con figuras geométricas. -Bolsitas voladoras. -Zig Zag	60 min.				
Sesión 3: -Carrera de botones. -Transporte de mercancía. -La Joyería	60 min.				
		Sesión 1: -Caminata Cuerda. -Encestar pelotas -Brincos de Ula-ula	60 min.	180 min. De aplicación de actividades	Realizar actividades en las que el niño deberá tener conciencia de su cuerpo y el espacio

Nº	OBJETIVO	Nº DE SESIONES Y DURACIÓN		DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN GENERAL
3	Percepción de la Posición y Relaciones Especiales.	Sesión 2: -Grandes y Pequeños -Laberintos. - Colores.	60 min.		que está a su alrededor.
		Sesión 3: - Simón Dice. -El Espejo y la Marioneta. - Arriba y Abajo	60 min.		
4	Percepción de la Figura Fondo.	Sesión 1: -Pintar el dibujo. -Recortando imágenes. - Encuentra el molde correcto	60 min.	180 min. De aplicación de actividades	Realizar actividades en las que el niño deberá discriminar imágenes, colores y distancias, también fortalecer el equilibrio mientras discrimina las relaciones de distancia.
		Sesión 2: -Coloreando puntos -Repasando dibujos. - Pintando Números.	60 min.		
		Sesión 3: -Pintando figuras -Caminando sobre cuerdas. - Encerrando.	60 min.		
5	Percepción Auditiva	Sesión 1 -Oír ruidos y sonidos espontáneos. -Producir sonidos con su propio cuerpo - Palabritas.	60 min.	180 min. De aplicación de actividades	realizar actividades en las que se pretende que el niño discrimine sonidos, fortalezca la memoria auditiva y similitudes de sonidos de algunas imágenes.
		Sesión 2 -Jugar al eco. -Cuenta cuentos. -Recordando colores.	60 min.		

N°	OBJETIVO	N° DE SESIONES Y DURACIÓN		DURACIÓN TOTAL	DESCRIPCIÓN GENERAL
		Sesión 3 -Somos animalitos. -Reconociendo palabras. -Colores y tamaños.	60 min.		
6	Percepción táctil.	Sesión 1 -La bolsa misteriosa. -Reconociendo objetos. -Pintando con los dedos.	60 min.	180 min. De aplicación de actividades .	Realizar actividades en las que el niño distinga texturas, formas y tamaños, también ejercitando las manos mediante actividades de motricidad fina.
Sesión 2 -Moldeando con plastilina. -Haciendo pelotitas. -Rellenando dibujos.	60 min.				
Sesión 3 -Caminando juntos. -Las frutas. -El mar y las estrellas.	60 min.				
7	Post-test y Despedida	-Aplicación del Post-test -Agradecimiento y Despedida.	80 min.	80 min de actividades y socialización.	Aplicar el Post test y comparar si hay un impacto en el area psicomotriz del niño luego del programa. Agradecer a los participantes por ser parte del programa y por el interés brindado.

PROGRAMA DE DESARROLLO PSICOMOTRIZ VIRTUAL

Bienvenida y presentación del programa-Aplicación del Pre test

Sesión Nro. 1

Actividad 1: “Bienvenida y Presentación del programa”

Objetivo: Que el facilitador de la bienvenida a los padres de familia e hijos y presente el “Programa de Desarrollo Psicomotriz Virtual”

Dar a conocer las características del programa y cuáles son sus beneficios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype.

Descripción de la Actividad: Se solicita a todos los participantes que guarden unos minutos de silencio para que se les explique sobre las actividades que se van a realizar en el programa. Y también se les pide a los padres que se comprometan a apoyar a sus hijos en todas las actividades. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Aplicación del Pre-test”. (Ver anexo n° 1).

Objetivo: Se realiza el Pre-test con la finalidad de evaluar la adquisición de las habilidades psicomotrices del niño antes de la aplicación del programa psicomotriz virtual.

Tiempo requerido: 60 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype y el Pre-test y ficha técnica. (Ver anexo n° 1).

Descripción de la Actividad: El niño debe realizar los diez ejercicios que indica el pre-test para valorar el estado de adquisición de las capacidades psicomotrices. La calificación de estas actividades se divide en “Logrado (L)” y “No Logrado (NL)”.

Cierre de sesión: El facilitador preguntara si existe alguna duda y en caso de que asi fuera, las resolverá.

“Percepción óculo-motriz”

Sesión Nro. 2

Actividad 1: “Lanzar Bolsitas”.

Objetivo: Que, mediante el juego, se pueda desarrollar la coordinación ojo-mano al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, 6 bolsitas de arena, 2 llantas de bicicleta (ula-ula o cajas de cartón)

Descripción de la actividad:

Reto 1: Detrás de una línea, la niña o el niño arroja bolsitas hacia los aros (cajas o llantas).

Reto 2: Cuando los niños y las niñas ejecutan la acción con éxito, lanzan las bolsitas con la mano no dominante. Importante: Lanzar las bolsitas con patrón cruzado (el pie delantero debe ser el opuesto a la mano con la que se lanza la bolsita). [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Bolos”

Objetivo: Que, mediante el lanzamiento de las pelotas, desarrolle la coordinación ojo mano al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, dos pelotas y objetivos (botellas de plástico o similares).

Descripción de la prueba:

Reto 1: El niño o la niña intentan derribar el objetivo desde diferentes distancias.

Reto 2: Con las dos manos lanzar la pelota para derribar el objetivo. Importante, Lanzar la pelota con patrón cruzado (el pie delantero debe ser el opuesto al de la mano que lanza la pelota. [CLICK AQUÍ](#)).

Actividad 3: “Introduciendo Fideítos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño logre la coordinación ojo-mano a la hora de realizar la consigna que se le pide.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, fideos pequeños y una botella descartable vacía.

Descripción de la prueba:

Reto 1: El niño o la niña debe introducir fideos pequeños dentro de la botella de manera tranquila.

Reto 2: El niño o la niña debe introducir fideos pequeños dentro de la botella de manera rápida. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador expresara la importancia que tiene realizar los ejercicios de la mejor manera posible.

Sesión Nro. 3

Actividad 1: “Reto con figuras Geométricas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño reconozca la figura geométrica y direcciona su lanzamiento hacia ellas.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Figuras geométricas planas y bolsitas de arena.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Se colocan figuras en el piso (planas) y el niño o la niña lanza bolsitas hacia el centro de cada figura, según indique el maestro/a.

Reto 2: El niño o la niña identifica la figura hacia la que arroja la bolsita. Permite 4 lances por cada niño. Importante, Se arroja la bolsita desde abajo, con patrón cruzado. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Bolsitas Voladoras”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño pueda desarrollar la coordinación ojo-mano al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, bolsitas de arena.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Lanzar bolsitas de arena hacia arriba y agarrarlas con las dos manos cuando estén cayendo.

Reto 2: Lanzar las bolsitas hacia arriba y agarrarlas con la mano dominante cuando estén cayendo.

Reto 3: Lanzar las bolsitas hacia arriba y agarrarlas con la mano no dominante cuando estén cayendo. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Zigzag”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño o la niña pueda desarrollar la coordinación ojo-mano al realizar la consigna que se le indica.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, tijera, láminas de zigzag para recortar. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto 1: Indicarle al niño que recorte las imágenes en forma de zigzag de manera tranquila.

Reto 2: Se le indica al niño que recorte la imagen de zigzag lo más rápido posible. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador sugerirá a los participantes que no tengan miedo a equivocarse durante las actividades.

Sesión Nro. 4**Actividad 1: “Carrera de Botones”**

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño pueda desarrollar la coordinación ojo-mano al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, camisa con botones.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Abrocharse y desabrocharse la camisa de manera tranquila.

Reto 2: Nuevamente se le pide al niño que abroche y desabroche la camisa de la manera más rápida que le sea posible. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Transporte de Mercancías”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño pueda coordinar sus movimientos ojo-mano al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Vasos de plástico, fuente, agua.

Descripción de la Prueba:

Reto 1: Consiste en llevar vasos de plástico u otros recipientes llenos de agua de un sitio a otro, salvando obstáculos. El objetivo es llegar al destino sin derramar el agua.

Reto 2: Poner un recipiente grande al final y proponer como objetivo llenarlo con el vasito pequeño, de modo que haya que hacer más viajes. Así, cuanta más agua se caiga, más veces habrá que ir a buscar agua. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “La Joyería”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño o la niña coordine los movimientos óculo motrices para realizar el ejercicio que se le asigna.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, hilo o cuerda de zapatilla, fideos.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Se le pide al niño o la niña que realice una manilla con el hilo y el fideo.

Reto 2: Se le pide al niño o la niña, que realice un collar con los fideos. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador hará notar el entusiasmo con el que los niños realizan las actividades.

“Percepción de la Posición y Relaciones Especiales”

Sesión Nro. 5

Actividad 1: “Caminata-Cuerda”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de su cuerpo y lo que le rodea mientras realiza el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, 1 o 2 cuerdas de saltar.

Descripción de la Prueba:

Reto 1: Caminar hacia adelante sobre la cuerda.

Reto 2: Caminar hacia atrás sobre la cuerda.

Importante: Caminar lentamente con la cabeza erguida y los ojos dirigidos al frente, no hacia los pies. Los pies descalzos deberán estar en contacto con la cuerda para una adecuada estimulación kinestésica y táctil. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 2: “Encestar Pelotas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de su cuerpo y de lo que le rodea, mientras realiza los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, 5 pelotas de medias, obstáculos (sillas, mesitas, etc.), balde o caja.

Descripción de la Prueba:

Reto: La maestra le indica al alumno que tiene que encestar las pelotas por la izquierda o derecha cruzando por obstáculos y metiéndolas en determinado balde o caja. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 3: “Brincos de Ula-ula”

Objetivo: que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de su cuerpo y de lo que le rodea.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, ula ula o círculo hechos de cuerda o alambre.

Descripción de la prueba:

Reto 1: pedirle al niño que brinque dentro del círculo y que salga.

Reto 2: Pedirle al niño o la niña que salte dentro del círculo y brinque dentro 2 veces y salga del círculo.

Reto 3: Pedirle al niño o a la niña que salte dentro del círculo y luego brinque al lado derecho del círculo, luego que ingrese nuevamente y que brinque a la izquierda y vuelva a ingresar. Repetir varias combinaciones. CLICK [AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador explicara por qué deben esforzarse al realizar los ejercicios.

Sesión Nro. 6

Actividad 1: “Grandes y Pequeños”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de las relaciones espaciales mediante los ejercicios de discriminación de tamaños.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, imágenes o laminas. [Click aquí](#).

Descripción de la prueba:

Reto: Mostrar imágenes de dibujos grandes y pequeños para que el niño distinga uno de otro.

Importante: El niño tiene que apuntar con el dedo la imagen grande o pequeña. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 2: “Laberintos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de sus movimientos y de los objetos que le rodean mientras realiza el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, sillas, mesas y objetos que se tenga en casa.

Descripción de la Prueba:

Reto: Poner sillas, mesitas o algunos objetos por el cual el niño tiene que pasar sin tocarlos. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 3: “Colores”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de sus movimientos y de lo que está a su alrededor.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, lápices o marcadores de colores.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Pedirle al niño o a la niña, que ponga colores en cualquier parte del lugar en el que se encuentra (en el patio o la sala).

Reto 2: El maestro le indicara al niño o a la niña que vaya recoger uno por uno los colores de donde los dejó. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador recomendará a los padres a que no reprendan a sus hijos si no realizan bien los ejercicios, sino que los motiven a esforzarse más.

Sesión Nro. 7

Actividad 1: “Simón dice”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de sus movimientos y lo que le rodea durante el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, cosas que hay en el hogar.

Descripción de la Prueba:

Reto: Simón (la maestra) dice, buscar ciertos objetos que se encuentren en el lugar que el niño se encuentra. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 2: “El espejo y la Marioneta”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle conciencia de sus movimientos y pueda reproducir el ejercicio de la misma manera.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype.

Descripción de la Prueba:

Reto: la maestra ordena que los niños realicen los mismos movimientos que ella. (levantar las manos, tocarse las orejas, los ojos, los brazos). [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 3: “Arriba y Abajo”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la conciencia de su cuerpo y el espacio donde se encuentra a la hora de realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype.

Descripción de la prueba:

Reto: El maestro va diciendo distintas partes del cuerpo y si deben ponerlas arriba o abajo: Pies arriba, codo derecho arriba, mano derecha abajo, rodilla abajo, cabeza a la derecha, etc. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador hará notar el entusiasmo con el que los niños realizan las actividades.

“Percepción Figura-Fondo”

Sesión Nro. 8

Actividad 1: “Pintar el Dibujo”

Objetivo: Que, mediante los ejercicios, desarrolle la percepción de imágenes, colores y distancia a la hora de realizar los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Colores, fichas con imágenes. [Click aquí](#)

Descripción de la prueba:

Reto: colorear el dibujo que indica cada una de las láminas. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Recortando Imágenes”

Objetivo: Que, mediante los ejercicios, el niño desarrolle la percepción de imágenes y discrimine mientras realiza el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Fichas con imágenes, tijera. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: relacionar cada imagen con las figuras y recortarlas para aparearlas. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Encuentra el molde correcto”

Objetivo: Que, mediante los ejercicios, el niño desarrolle la capacidad de discriminar las figuras y pueda asociarlas.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: El maestro le pide al niño que asocie las imágenes que se le van a presentar y que apunte con su dedo a la que crea que es la que corresponde. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador expresara la importancia que tiene realizar los ejercicios de una manera óptima.

Sesión Nro. 9

Actividad 1: “Coloreando Puntos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la percepción de imágenes y discrimine el fondo mientras realiza el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, fichas con imágenes, colores. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba: Reto: colorear en el dibujo las zonas punteadas. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Repasando Dibujos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la percepción de imágenes y realice la discriminación de figura y fondo correspondiente al ejercicio mediante el repaso de dibujos.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, fichas con imágenes, colores. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba: Reto: repasar cada dibujo con un color diferente. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Pintando Números”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño o la niña desarrolle la discriminación de figura y fondo.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, laminas, colores. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto 1: El maestro le pide al niño o niña que pinte de un color todos los números 4.

Reto 2: El maestro le pide al niño o niña que pinte los números con un respectivo color.
CLICK AQUÍ.

Cierre de sesión: El facilitador preguntara si es que existe alguna duda sobre las actividades.

Sesión Nro. 10

Actividad 1: “Pintando Figuras”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la percepción de imágenes y pueda discriminar formas mediante el coloreado.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Fichas con imágenes, colores. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto 1: pintar todos los cuadrados y triángulos.

Reto 2: Pintar todos los redondos que se encuentran en la imagen. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Caminando sobre Cuerdas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño realice figuras y desarrolle la discriminación de acuerdo al ejercicio que se le indica.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, cuerdas de colores.

Descripción de la prueba:

Reto: realizar una figura cuadrada con la cuerda azul y con la cuerda amarilla un círculo de modo que se interfieran, luego pedirle al niño que camine por la figura que le digamos. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 3: “Encerrando”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño discrimine las figuras sobre el fondo que se encuentra al realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, laminas, color rojo. [Click aquí](#).

Descripción de la prueba:

Reto 1: El maestro le pide al niño o niña que encuentre los pajaritos intrusos.

Reto 2: El maestro le pide al niño o niña que encierre todas las pelotas. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador preguntara a los niños sobre qué les parece las actividades que están realizando.

“Percepción Auditiva”

Sesión Nro. 11**Actividad 1: “Oír ruidos y sonidos espontáneos”**

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño discrimine sonidos y fortalezca la memoria auditiva.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Ruidos y sonidos ocasionales.

Descripción de la prueba:

Reto: La maestra dice: vamos a estar un momento callados y con las orejas muy atentas, vamos a escuchar qué pasa en nuestra casa... el profesor/a dirá los ruidos que va oyendo. Luego cada niño/a dirá lo que oye. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 2: “Producir sonidos con su propio cuerpo”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño discrimine sonidos y fortalezca la memoria auditiva.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, el propio cuerpo del niño/a: manos, boca, etc.

descripción de la prueba:

Reto: Palmas, palmadas en distintas partes del cuerpo, patadas, talones (taconeo), saltos, ruidos con la boca, pedirles que se inventen ruidos. [CLICK AQUÍ](#).

Actividad 3: “Palabritas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño reconozca las palabras para desarrollar la percepción auditiva al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, laminas, tapitas de gaseosa. [Click aquí](#).

Descripción de la prueba:

Reto: La maestra le indica al niño o niña que escuche las palabras que dice y el niño deber ir tachándolas poniendo las tapitas encima de las imágenes que están en las láminas. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador recordara a los padres de familia sobre si tienen alguna duda, no duden en preguntarle.

Sesión Nro. 12

Actividad 1: “Jugar al Eco”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle el sentido del oído y fortalezca su memoria auditiva con el ejercicio

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, Sonidos que generan los niños.

descripción de la prueba:

Reto: Los/las niños/as tratan de reproducir tres tonos (palabras o números) producidos por un/una niño/a que se encuentra en la clase. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Cuenta Cuentos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle el sentido del oído y la memoria auditiva.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, inventarse un cuento o leer una fábula corta.

descripción de la prueba:

Reto: Leer o decir la descripción de una escena rica en detalles susceptibles de ser dibujados. A continuación, pedirle que dibuje la escena, basándose en lo que oyó. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Recordando colores”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la memoria auditiva al realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, memo-tarjetas. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: El maestro le indica al niño que preste atención y recuerde el orden en el que se le van mostrando las memo-tarjetas y los colores que le dice al poner sobre la mesa boca abajo.

Reto 2: El niño debe indicar que colores dijo el maestro en el mismo orden, realizar varias veces el ejercicio alternando el orden de los colores. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador recalcará la importancia que tienen estas actividades para el desarrollo de los niños.

Sesión Nro. 13

Actividad 1: “Somos Animalitos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la habilidad para discriminar sonidos durante el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, sonidos de los niños.

Descripción de la prueba:

Reto: Hacer que distintos/as alumnos/as imiten sonidos de animales o seres humanos. Los demás tratarán de adivinarlos. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Reconociendo Palabras”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño logre discriminar los sonidos que son similares.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, laminas. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: Presentarle una lámina, donde haya imágenes, las cuales tengan un sonido parecido. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Colores y tamaños”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la habilidad de discriminación de sonidos al realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, fichas de autitos. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto 1: El maestro le pide al niño que observe bien las imágenes y le diga que ve y de qué color es

Reto 2: El maestro le dice al niño que le pase una imagen aleatoria de acuerdo a sus características. Realizar esta consigna varias veces para que el niño interactúe con las fichas. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador preguntara si tienen alguna duda sobre los materiales con los que se está trabajando.

“Percepción Táctil”

Sesión Nro. 14

Actividad 1: “La Bolsa Misteriosa”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño logre desarrollar la capacidad de discriminar texturas, formas y tamaños.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, una bolsa, artículos pequeños que entren en la bolsa.

Descripción de la prueba:

Reto: les enseñamos a los niños/ as la bolsa de “artículos misteriosos.” Dentro de una funda meteremos diversos objetos y pediremos al niño/ a que meta la mano en la bolsa, sin mirar, y tome un artículo (sin sacarlo de la bolsa). Le preguntaremos si está liso o rugoso, duro o blando, etc. Así como si puede identificarlo sólo con tocarlo. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Reconociendo Objetos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la capacidad de discriminar texturas formas y tamaños.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, mesa, lápiz, borrador, libros, cuadernos o cosas que hay en casa.

Descripción de la prueba:

Reto: Vendar los ojos al niño y que empiece a tocar los objetos que hay sobre la mesa y que los reconozca. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Pintando con los dedos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño fortalezca sus habilidades manuales al realizar el ejercicio.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, lamina con imagen, Pintura escolar (cualquiera). [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: Se le indica al niño que utilice los dedos para pintar una imagen en blanco y negro. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador motivara a los niños para que realicen las actividades de manera óptima.

Sesión Nro. 15

Actividad 1: “Moldeando con plastilina”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle su motricidad fina al realizar los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, plastilina.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Decir al niño que moldee figuras geométricas.

Reto 2: decir al niño que moldee algún animal que se le ocurra. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Haciendo pelotitas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la capacidad de discriminar distintos tipos de objetos mediante el tacto y a su vez que mejore su motricidad fina al realizar los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, o Skype, mesa, papel higiénico, papel bond, plastilina.

Descripción de la prueba:

Reto 1: Se le indica al niño que toque cada uno de los materiales que hay sobre la mesa y que distinga su textura.

Reto 2: Se le indica al niño que haga pelotitas con distintos tipos de materiales. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “Rellenando Dibujos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle sus habilidades manuales a la hora de realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, lamina, papel de colores pegamento. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto 1: El maestro le indica al niño que tiene que comenzar a picar y hacer pelotitas con las hojas de colores que hay.

Reto 2: El maestro le indica al niño que debe usar las pelotitas para rellenar el dibujo. [CLICK AQUÍ.](#)

Cierre de sesión: El facilitador indicara algunas pautas para que los niños puedan mejorar su desempeño durante las actividades.

Sesión Nro. 16

Actividad 1: “Caminando juntos”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle la capacidad de discriminar e identificar las sensaciones que producen cada uno de los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, colchón o colchoneta. maples de huevos.

Descripción de la prueba:

Reto 1: se le pide al niño que camine descalzo sobre un colchón

Reto 2: pedirle al niño que camine sobre el suelo

Reto 3: Pedirle al niño que camine sobre un maple de huevos.

Reto 4: Pedirle al niño que discrimine la sensación que tiene al caminar sobre los lugares indicados. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 2: “Las frutas”

Objetivo: Que, mediante la actividad, el niño desarrolle y fortalezca su capacidad para manipular objetos con las manos a la hora de realizar los ejercicios.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype, plastilina.

Descripción de la prueba:

Reto: Pedirle al niño que realice con plastilina distintos tipos de frutas. [CLICK AQUÍ.](#)

Actividad 3: “El Mar y las Estrellas”

Objetivo: Que, mediante la actividad el niño desarrolle sus habilidades manuales al realizar la consigna.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales Necesarios: Plataforma Zoom, Skype, lamina, papel de colores, estrellitas de goma eva, pintura de color azul, pegamento. [Click aquí.](#)

Descripción de la prueba:

Reto: El maestro le indica al niño que debe fijarse en la imagen, para luego comenzar a llenarlo con pedazos de papel y que luego pinte con color azul el cielo y pegue las estrellas. [CLICK AQUÍ](#).

Cierre de sesión: El facilitador comentara con los padres del niño sobre que les ha parecido el Programa de Desarrollo Psicomotriz Virtual.

Sesión Nro. 17.

Actividad 1: “Aplicación del Post-test”

Objetivo: Evaluar el impacto que el Programa de Desarrollo Psicomotriz Virtual tuvo en los niños.

Tiempo requerido: 60 minutos.

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype y el Pre-test y ficha técnica. (Ver anexo n° 1).

Descripción de la Actividad: El niño debe realizar los diez ejercicios que indica el post-test para valorar el estado de adquisición de las capacidades psicomotrices. La calificación de estas actividades se divide en “Logrado (L)” y “No Logrado (NL)”.

Actividad 2: “Agradecimiento y Despedida”

Objetivo: Agradecer a los padres y a los niños y despedirse de ellos.

Tiempo requerido: 20 minutos

Materiales necesarios: Plataforma Zoom, Skype.

Descripción de la Actividad: Se socializará con los padres para agradecer el apoyo que les han brindado a sus hijos durante todo el programa, a los niños por el esfuerzo que hicieron durante todo el tiempo que han sido participes de las actividades.

Cierre: El facilitador se despedirá luego de haber recomendado seguir realizando los ejercicios que permitan mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños e incentivando

a los padres a que apoyen estas actividades y agradece a todos ellos por su participación, esperando que haya sido positiva para ellos.

Importante: Para ingresar a los videos e imágenes de las actividades, utilizar la tecla **ctrl+click izquierdo**. Luego descargar los documentos Power Point y Word para poder ver el material educativo virtual.

5.3 PLATAFORMAS RECOMENDADAS

- Skype

Skype es una plataforma de conexión online, esta opción funciona bien para dar clases con un numero de 50 personas. Puedes compartir archivos y mostrar la pantalla de tu ordenador a los asistentes para apoyar tus explicaciones con imágenes, diapositivas, vídeos, gráficas o una pizarra digital.

Con Skype también pueden los estudiantes plantearte preguntas a través de un chat o tener conversaciones cara a cara y comunicarse contigo por viva voz ya sea desde su PC, móvil o tableta. También te permite tener una visión de la clase entera a través de las miniaturas de la webcam de los asistentes.

Igualmente puedes programar la fecha y la hora en que vas a dar la clase pudiendo preparar el entorno con antelación y así hacer llegar un enlace web público a tus estudiantes por email o plataforma LMS para que sepan cuándo y dónde asistir

- Zoom

Zoom ha empezado a ser muy popular en los últimos dos años y ofrece la posibilidad de realizar tanto videoconferencias como seminarios online y emisiones en directo a un gran número de asistentes, destaca que la videoconferencia y el audio se transmiten en alta definición sin cortes, asegurando una calidad de la imagen muy profesional y una experiencia en línea de los estudiantes muy fluida, incluso si compartes un vídeo con ellos y tus clases en línea son numerosas. Los alumnos se unen a la videoconferencia pulsando en un enlace web que les haces llegar previamente vía correo electrónico.

Con Zoom puedes compartir la pantalla de tu PC, así como compartir enlaces web y archivos a través del Chat incorporado. También permite grabar y compartir la sesión para que tus estudiantes la repasen en cualquier momento.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES:

Con base en la revisión teórica realizada en esta investigación propositiva podemos concluir que:

- Es imprescindible estimular las diferentes áreas de la psicomotricidad debido a que es posible que el niño o niña en etapa preescolar estén predispuestos a presentar dificultades o problemas durante los primeros años de educación formal. Estos problemas pueden estar en relación con: la coordinación óculo-motriz; las relaciones espaciales; la percepción figura fondo; la percepción auditiva y la percepción táctil.

- La elaboración de programas que incentiven y/o estimulen de forma directa las distintas habilidades de los niños y niñas en la primera infancia resulta fundamental; siendo de vital importancia para el educador, psicólogo, padre, madre o tutor de familia, trabajar con el niño con métodos didácticos e innovadores la estimulación temprana de las habilidades psicomotrices.

- Además, es necesario diseñar este tipo de programas para que su aplicación se haga efectiva de forma virtual; ya que las contingencias situacionales referidas a la pandemia del COVID-19, exigen la adecuación de los métodos didácticos a la subjetividad de la época.

6.2. RECOMENDACIONES:

Con la experiencia obtenida de la elaboración del programa virtual para la estimulación de las habilidades psicomotrices, se recomienda:

- Fortalecer la adecuación de distintos programas virtuales pedagógicos que puedan ser comprendidos y utilizados por profesores; padres o madres de familia; tutores; psicólogos y otros profesionales de la educación.
- Se recomienda realizar la aplicación del programa propuesto en esta investigación para mejorar o adecuar a diferentes poblaciones o condiciones situacionales o en su defecto, identificar posibles inconvenientes en su aplicación.
- Siendo impredecible la duración de la emergencia sanitaria actual, se recomienda a los padres de familia y/o tutores de los niños y niñas de etapa preescolar, trabajar con el niño los distintos ejercicios que propone el programa