



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

TÍTULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.

Tesis de grado previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación;
Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA Silvia Patricia Cango Guamán

DIRECTOR Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2019

CERTIFICACIÓN

Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc.

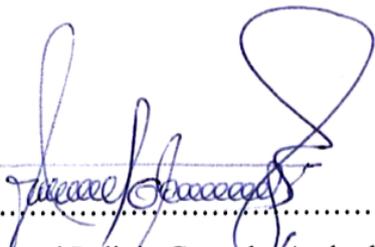
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA, DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis titulada: LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018, de la autoría de la Srta. Silvia Patricia Cango Guamán, la misma que reúne los requisitos legales reglamentarios.

Por lo que autorizo su presentación para que continúe con el trámite correspondiente.

Loja, 30 de Noviembre del 2018



.....

Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Silvia Patricia Cango Guamán, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Silvia Patricia Cango Guamán

Firma: .....

Cedula: 1150142808

Fecha: Loja, 18 de Abril del 2019

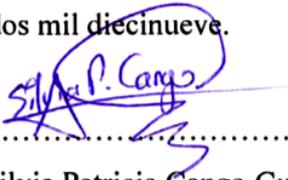
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Silvia Patricia Cango Guamán, declaro ser autora, autora de la tesis titulada: LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario de La Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo de producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciocho días del mes de Abril del dos mil diecinueve.


Firma:

Autora: Silvia Patricia Cango Guamán

Número de Cédula: 1150142808

Dirección: Loja, Barrio El Ciprés, calles: Av. Eloy Alfaro entre Recervista Milton Patiño

Correo electrónico: silviacango-17@hotmail.com

Celular: 0994530099

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc.

Presidenta: Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortes Mg. Sc.

Primera vocal: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Segunda vocal: Lic. Gabriela Estefanía Román Celi Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Por abrir las puertas a la juventud lojana y permitir educarme en esta noble Institución en la cual brinda una educación de calidad y calidez para así formarme profesionalmente con alta calidad académica y ética, quiero dejar mi gratitud imperecedera a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación y particularmente a las autoridades y docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por la formación académica impartida.

A la Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade, Mg. Sc, Director de Tesis, por su paciencia, sabiduría y comprensión, por orientarme y guiarme en la planeación, elaboración y ejecución de la tesis para que este trabajo de investigación culmine con éxito.

Al Sr. Lic. Edgar Alfonso Vargas Montoya, Director de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”, al personal docente, padres de familia y los niños de 4 a 5 años paralelo “B” y otros quienes de alguna manera colaboraron para llevar acabo el presente trabajo investigativo.

La Autora

DEDICATORIA

Con mucho amor y gratitud dedico este trabajo de investigación a Dios, quien me dio la vida y la oportunidad de cumplir con mis metas, a mis queridos padres quienes supieron brindarme todo el apoyo moral y material para lograr culminar con éxito mi vida estudiantil y pase a formar parte de la sociedad como una profesional y mujer de bien.

A mi hermano Danny quien es motivo de mi inspiración, de seguir y alcanzar mis sueños y sobre todo hacer lo que más me hace feliz.

Silvia

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA / TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA Y AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Silvia Patricia Cango Guamán LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.	UNL	2019	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	CLODOVEO JARAMILLO ALVARADO	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCION: PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

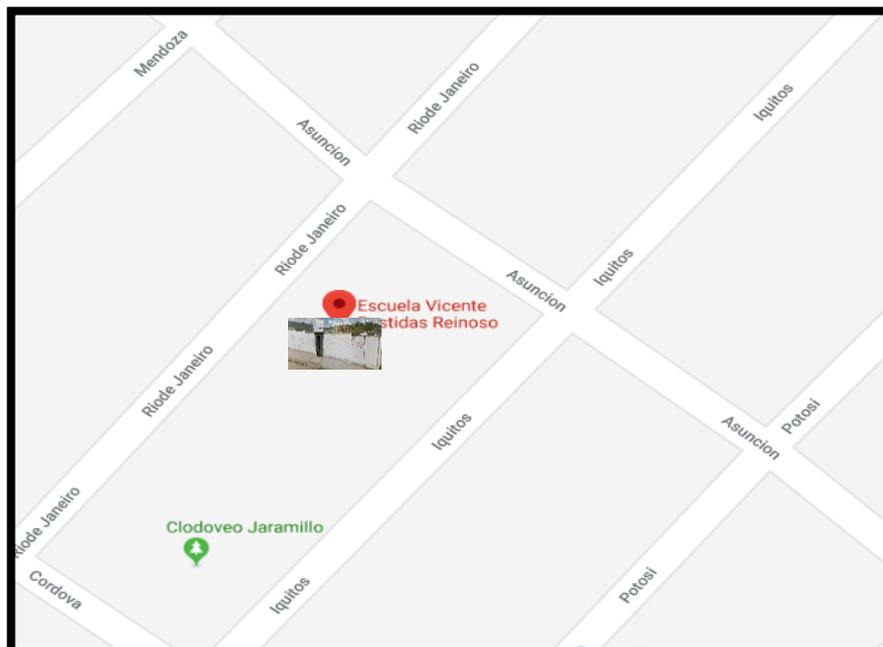
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“VICENTE BASTIDAS REINOSO”



ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TITULO

LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.

b. RESUMEN

La investigación titulada “LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018; tiene como objetivo general determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, en el proceso de investigación se utilizó los métodos: científico, descriptivo, inductivo, deductivo, análisis-síntesis y estadístico, los mismos que permitieron desarrollar en forma organizada el proceso investigativo; las técnicas utilizadas fueron: entrevista a la docente y el Test de Goodard aplicado a los niños. La población investigada comprende: una docente y diecisiete niños de cuatro a cinco años de edad. Mediante la aplicación del Test se obtuvieron los siguientes resultados: el 58,82% de los niños investigados tienen un nivel de motricidad fina regular; el 17,65% en un nivel deficiente, presentando dificultades en los movimientos manuales, precisión, agilidad, coordinación óculo-manual y el 23,53% un nivel bueno de motricidad fina. Se diseñó y se aplicó una guía de actividades lúdicas denominada “Jugando con mis manitos” durante ocho semanas, luego se validó positivamente con el post-test evidenciando cambios significativos, donde el 23,53% están en un nivel muy bueno; el 64,71% en un nivel bueno y el 11,76% están en un nivel regular. Comparando con el diagnóstico inicial se puede constatar que los niños han mejorado su motricidad fina, obteniendo niveles de muy bueno, bueno y regular a diferencia del pre-test que obtuvieron niveles de bueno, regular y deficientes. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que la guía de actividades lúdicas aplicada todos los días favorece el desarrollo de la motricidad fina, aspectos como habilidades manuales, ejercitación de los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo-manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad.

ABSTRACT

The research entitled "THE LEISURE ACTIVITY TO ENHANCE THE DEVELOPMENT OF THE FINE MOTORCYCLE OF CHILDREN OF 4 TO 5 YEARS, PARALLEL" B "OF THE BASIC EDUCATION SCHOOL" VICENTE BASTIDAS REINOSO "OF THE CITY OF LOJA, PERIOD 2017- 2018; Its general objective is to determine the incidence of recreational activity in the development of fine motor skills of children aged 4 to 5 years, in the research process the methods were used: scientific, descriptive, inductive, deductive, analysis-synthesis and statistical , the same ones that allowed to develop in an organized way the investigative process; the techniques used were: interview with the teacher and the Goodard test applied to children. The population investigated includes: one teacher and seventeen children between four and five years of age. Through the application of the Test, the following results were obtained: 58.82% of the children investigated have a regular fine motor level; 17.65% in a poor level, presenting difficulties in manual movements, precision, agility, eye-hand coordination and 23.53% a good level of fine motor skills. A playful activities guide called "Playing with my hands" was designed and applied for eight weeks, then it was positively validated with the post-test evidencing significant changes, where 23.53% are at a very good level; 64.71% at a good level and 11.76% at a regular level. Comparing with the initial diagnosis it can be seen that the children have improved their fine motor skills, obtaining levels of very good, good and regular, unlike the pre-test that obtained good, regular and deficient levels. According to the results obtained, it is concluded that the guide of recreational activities applied every day favors the development of fine motor skills, aspects such as manual skills, exercise of the muscles of the hands and fingers, eye-hand coordination, digital clamp, precision and agility for more complex tasks for your age.

c. INTRODUCCIÓN

Desde épocas inmemorables, las actividades lúdicas están presentes en la vida del hombre y son parte activa de su cotidianidad, favoreciendo las necesidades de comunicación y socialización con sus pares, es por ello que la lúdica tiene grandes connotaciones en todos los ámbitos siendo el más importante en la parte educativa. Los niños especialmente de inicial y preparatoria gozan de las actividades lúdicas que los mantienen activos y ocupados, favoreciendo el desarrollo de su autonomía y la formación de su personalidad, e incrementado los valores, comportamientos, actitudes, habilidades y destrezas que los prepara para la vida adulta.

Para Michelet (1986) “Las actividades lúdicas son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices tanto en la motricidad fina como gruesa” (p.5). De acuerdo al autor es una estrategia infalible en la educación inicial que favorece al desarrollo de los movimientos del cuerpo necesarios para el proceso de aprendizaje, el niño al jugar ejecuta la función motriz, sobre todo cuando realiza actividades divertidas que demanden alto nivel de precisión como lanzar una pelota, construir una casa, torre, caminos, pasar agua a una botella, amasar plastilina, jugar a los bolos, armar rompecabezas etc.

El desarrollo de la motricidad fina es de vital importancia, porque eventualmente será el arma para desenvolverse adecuadamente en su desarrollo cognitivo e inicio de la pre-escritura que requiere de habilidades de precisión y control muscular de las partes pequeñas, con la finalidad de realizar rasgos perfectos para obtener una buena caligrafía,

por ello es indispensable que, en los primeros años, los niños desarrollen adecuadamente su motricidad fina con la ayuda de las maestras.

La investigación nace a partir de que las actividades lúdicas juegan un rol importante en el desarrollo de la motricidad fina y de verificar que los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, tienen un escaso desarrollo de esta y se ven reflejados en las tareas educativas.

Tomando en cuenta lo propuesto anteriormente, es trascendental en la tesis titulada LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.

En el desarrollo de la investigación se planteó los siguientes objetivos específicos: Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, lo relacionado con la actividad lúdica y el desarrollo de la motricidad fina de los niños de Educación Inicial; Diagnosticas el estado actual de las actividades lúdicas y la motricidad fina de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación inicial a través de técnicas e instrumentos; Aportar con una guía de actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial; Ejecutar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial; Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 año de Educación Inicial.

En el proceso investigativo se utilizó los siguientes métodos: científico que nos sirvió para la recolección de información bibliográfica; descriptivo que permitió describir la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina y formular las interrogantes precisas que nos orientan a la búsqueda de alternativas que favorezcan su aplicación en el aula; inductivo, condujo a la obtención de conclusiones valederas sobre la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina indagando a la docente; deductivo, permitió conocer primero los casos particulares para luego revertirlos a principios aplicables a la realidad de los niños investigados y realizar el respectivo análisis de los resultados y comprobación de los objetivos; analítico-sintético, ayudó analizar y detallar las características de las variables; estadístico, se utilizó para procesar datos numéricos y representar gráficamente los resultados de la investigación y su posterior análisis e interpretación de los mismos.

En la revisión de la literatura se abordó dos variables: las actividades lúdicas y la motricidad fina. Las actividades lúdicas encierran una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, fomentando el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, la evidencia, la adquisición de valores, etc. En esta variable se describió lo siguientes subtemas: el concepto de actividades lúdicas, características, clasificación, importancia, papel del docente frente a las actividades lúdicas. La motricidad fina es la destreza manual que se adquiere con la práctica; en el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura. Dentro de esta variable se derivan: concepto de motricidad, motricidad gruesa, motricidad fina, desarrollo evolutivo de la motricidad fina, características, clasificación, importancia, ambiente lúdico que favorece la motricidad fina, la actitud de los maestros frente a la motricidad fina.

Las técnicas e instrumentos utilizadas fueron: la entrevista aplicada a la docente para conocer el uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina, el test de Dexterímetro de Goodard para diagnosticar la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, el mismo que se aplicó al inicio como pre-test y después como post test, para verificar la efectividad de la guía de actividades lúdicas que se propuso.

Los resultados del proceso investigativo determinaron que los niños se encontraron en niveles deficientes, regular y bueno no acordes para su edad, presentando dificultades en los movimientos manuales, pinza digital, precisión, agilidad, coordinación ojo-mano; también se contrastó que la docente utiliza poco las actividades lúdicas donde interviene el juego, enfocadas en desarrollar la motricidad fina.

Después de realizar el diagnóstico inicial se diseñó una guía de actividades lúdicas “Jugando con mis manitos” estructuradas para los niños de 4 a 5 años con juegos de construcción, juegos de movimiento, juegos de habilidades y destrezas combinados con otros juegos de regla, por un periodo de dos meses.

En conclusión, finalizada la aplicación de la guía de actividades lúdicas, esta fue validada en forma significativa con el post-test dexterímetro de Goodard, donde se verificó que los niños en gran mayoría mejoraron sus niveles de motricidad fina de bueno a muy bueno, de regular a bueno y de deficiente a regular

Frente a los resultados obtenidos se recomienda ampliar las técnicas utilizadas en el aula con juegos favorables para lograr un mejor desarrollo de la motricidad fina en los

niños de 4 a 5 años tomando en cuenta aquellos que están presentes en la guía de actividades lúdicas propuestas en la investigación.

Finalmente, el presente informe de investigación contiene: título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos etc.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Concepto.

La actividad lúdica es una capacidad del ser humano, una de las varias definiciones que se realizan según autores, para comprender de mejor manera se debe dar a conocer el significado de los términos que compone. Por una parte, actividad es el conjunto de acciones o tareas que realizan las personas y lo lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo del individuo. (Naváez, 2017)

La actividad ludica se refieren a la cualidad hunama que permite expersar a traves de acciones las emociones orientadas hacia el goce, disfrute y diversion dando paso al desarrollo del individuo,por ende formando parte de su vida.

Según Jiménez (2002, citado en Romero, 2009) menciona que...

...La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La gracia, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La conceptualizacion de la ludica es muy amplia y compleja,se refiere a la exigencia del ser humano de comunicar,sentir,expresar y producir sus emociones orientadas a la diversión, el

esparcimiento que lleva a gozar, reír e incluso llorar, en sí una fuente generadora de emociones (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015).

Tomando en cuenta las referencias citadas, la actividad lúdica es un conjunto de acciones propias del ser humano que conlleva al disfrute, gozo, placer y una necesidad que le permite expresarse, comunicarse y una fuente para adquirir aprendizajes a través de actitudes positivas dentro de la vida cotidiana y a su vez a la formación de la personalidad a través de las experiencias en los juegos.

El juego es uno de los primeros lenguajes y actividades del niño para reconocer el mundo que lo rodea incluyendo a las personas y objetos. Desde que nacen experimentan situaciones en el contexto social a través de la estimulación, especialmente en las edades tempranas, donde expresan sus emociones y a su vez su necesidad de comunicarse con sus pares.

Moreno (1999, citado en Timón & Hormigo, 2010) señala que “el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño” (pág. 45). Actividad pura, porque no tiene una finalidad concreta, el niño juega por diversión, crea sus propias reglas y establece su propio tiempo de juego; espontánea porque no tiene ya establecido o planificado sino más bien lo realiza voluntariamente y placentera por el mismo motivo que brinda el juego la satisfacción de estar en actividad, en constante movimiento de su cuerpo desarrollando integralmente sus capacidades y aprendizajes a largo de su vida.

El juego debe ser considerado como una herramienta de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos y especialmente en la educación inicial porque los niños están en

constate acción y movimiento, sobre todo lo que más les gusta es jugar, valiendo de esto se puede utilizar como un medio a conseguir que los niños aprendan los conceptos básicos para los posteriores grados, como parte motivador con la finalidad de que el ambiente no sea muy agotador, de esta manera lograr un desarrollo más provechoso para el niño.

Las actividades lúdicas en sí, son un apoyo fundamental en la Educación Inicial, etapa donde el niño está en constante desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas, para ello se necesita de juegos que demanden secuencia de selección de lo más elemental para lograr un desarrollo más complejo en la adquisición de competencias de aprendizaje como también el desarrollo de la motricidad que permite desenvolverse en el medio y la adquisición de nuevos conocimientos facilitando un desarrollo apropiado para su edad.

Características de las Actividades Lúdicas

Existen varias características de las actividades lúdicas, sin embargo resumiremos los más importantes, según los autores como Venegas, García, & Venegas (2018) y Mazpule, M. (2012), los juegos tienen las siguientes características:

- **El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario:** es una actividad que se realiza por propia iniciativa ya sea por el niño, no necesita de ser impuesta por el adulto.
- **El juego produce placer:** los niños al jugar sienten esa satisfacción, alegría e incluso se olvidan del tiempo y de las necesidades no satisfechas.
- **El juego implica actividad:** no todo implica ejercicio físico; ya que existen juegos que demandan más movimiento que otros, pero sin embargo los niños estarán siempre psíquicamente activo durante el juego favoreciendo a las capacidades de pensar, deducir, mover, imitar y relacionarse con otros.

- **El juego es algo innato que se identifica como** propio de la etapa infantil donde no demanda explicación, sino que el niño de manera casi automática lo realiza, como por ejemplo los bebés a poco tiempo de nacer juegan con su propio cuerpo y conforme avanza su desarrollo motor y cognitivo empezaran jugando con los objetos y posteriormente llegara una etapa en donde inventaran sus propios juegos. El juego continúa siendo importante en la etapa adulta pero no se puede negar que en los primeros años tiene un papel esencial que permite conocer su cuerpo, personalidad y el mundo que lo rodea.
- **El juego es intrínseco**, es decir que no tiene una finalidad externa sino el disfrute de la persona que está jugando en donde lo más importante es la participación y el placer que siente durante el proceso de la actividad lúdica. Los niños como los adultos realizan la acción de jugar porque brinda satisfacción y lo hacen sin pensar ya que el propio juego trae en si emoción, tensión y diversión como para hacerlo llamativo e interesante para el jugador.
- **Los juegos están limitados en el tiempo, pero inciertos.** El tiempo depende mucho de la predisposición del jugador y de lo atractivo que se encuentra el mismo juego; la persona puede modificar y alterar el espacio acotando a las necesidades y posibilidades; abarca cierta parte de misterio, porque no se sabes cómo ni cuándo va a finalizar que impide determinar los límites de tiempo al momento de juego.
- **El juego es un elemento motivador:** utilizando como recurso metodológico, se puede hacer atractivo cualquier actividad para que el niño desarrolle sus capacidades jugando.
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico. Los juegos poseen procedimiento, normas y formas de realizar que con paso a paso se va logrando las

metas que tiene el propio juego, pero sin embargo se priva de lógica ya que los niños pueden cambiar sus reglas a la mitad del juego para hacerlo más divertido.

- **El juego es una vía de autoafirmación.** Ayuda a que los niños desarrollen estrategias para resolver sus problemas; es decir que juegan imitando las acciones de los individuos que lo rodea con la necesidad de entender las actitudes de los adultos por esta razón se ve que los niños al jugar asumen roles de papá, mamá, médicos, maestros etc.
- **El juego es orden:** el juego está repleto de reglas, bien del mismo juego o también impuestas por los propios niños y estos pueden ser cambiados a mitad de juego si todos aceptan para hacer el juego más divertido.
- **El juego no es la vida real:** es decir el niño se olvida de todo en el momento que entra en el papel, se introduce en el mundo de la creatividad y la imaginación preparando para la vida; realizando diferentes roles cotidianos, representado situaciones y proponiendo soluciones.

Se considera que las actividades lúdicas son libres, espontáneos y voluntarias que se da de manera innata en el hombre, desde edades tempranas naturalmente realiza la acción de jugar sin necesidad de explicación, para el disfrute, el gozo y placer, el tiempo de un juego no se puede limitar porque depende mucho de la predisposición del jugador y la motivación de la actividad, al igual que se puede cambiar las reglas que contiene internamente de acuerdo a la voluntad del sujeto para hacerlo más divertido, esto ayudando al niño a reafirmarse en sus capacidades, puesto que resuelve problemas mediante situaciones presentes en los juegos.

Estas características ayudan a los docentes aplicar actividades lúdicas con objetivos educativos sin perder el sentido del propio juego que conlleva a desarrollar las capacidades intelectuales, perfeccionamiento de habilidades que adquieren paulatinamente durante la etapa evolutiva del niño, en donde el interés de jugar y su capacidad de aprendizaje son muy elevadas.

Clasificación de las Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas se clasifican de acuerdo al momento evolutivo del niño, tomando la teoría de Piaget citado por Pecci (2010); Venegas et al.(2018) quienes manifiestan:

Juegos de ejercitación. Aparece en la etapa sensoriomotor que abarca de los 0 a 2 años, en donde los juegos se centran en el movimiento, manipulación y observación de los objetos y personas. Consiste en repetir acciones por simple placer que ya están adquiridas por el niño, este repertorio permitirá al infante desarrollar la autonomía de desplazamiento. Posteriormente este se integrará a formas más complejas y superiores en medida que el niño domine otros esquemas de acción de acuerdo a su edad.

Juegos de simbolización. Abarca de los 2 a 6 años y está relacionado con la etapa pre-operacional, en donde los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y su conciencia social de varias formas, es decir en donde crean su propio juego dando vida a los objetos y representando situaciones de la vida cotidiana. En esta etapa utiliza los objetos de forma simbólica como, por ejemplo: un palo se le asigna como un caballo o una cuchara, una piedra en un avión o un carro, esto significa que depende mucho de la situación que demanda el juego.

Juego reglado. La manifestación de reglas en los juegos infantiles aparece durante la etapa pre- operacional a los 4 a 5 años, pero no será hasta el estadio de las operaciones concretas que abarca de 7 a 12 años, en que dichas reglas se conviertan en base específica de los juegos. Gracias a la interacción social que el niño desarrolla durante el juego simbólico, ayudara a la reafirmación de los juegos de reglas aceptando las normas a medida que aprende a compartir y apareciendo así el compañero de juego.

Los juegos planteados por Piaget y Vanegas se basan en la etapa evolutiva del niño porque es un acto intelectual que aparece de acuerdo al desarrollo. En el periodo sensoriomotor de 0 a 2 años surge el juego de ejercicios; periodo pre-operacional de 2 a 6 años aparece el simbólico; periodo de las operaciones concretas y formales los de reglas y construcción; mismo que permite observar y conocer, si todo marcha bien en el área cognitiva, psicomotricidad, lenguaje y la parte social.

Tomando en cuenta que los juegos de reglas aparecen en la edad de 4 a 5 años y sobre todo contiene normas que permite realizar una actividad organizada competitiva tanto individual como en grupo se ha tomado en cuenta a la hora de proponer actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en combinación con otros juegos.

Juegos de construcción.

Pecci, Herrero, López, Mozos (2010) consideran que los juegos de construcción permite la manipulación de objetos o materiales concretos variando de acuerdo a la edad, intervine las habilidades motrices finas del cuerpo, especialmente el uso de las manos que conjuntamente con la vista permite emplear movimientos y acciones coordinada,

llamando a esto coordinación viso motriz que favorece al desarrollo motriz, cognitivo, imaginación y la creatividad.

Este tipo de juego no tiene una edad determinada porque varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño. Aparece aproximadamente a partir de los primeros años de vida y se mantiene durante el estadio sensoriomotor de manera más simple que consiste en derivar torres, insertar piezas, meter y sacar objetos; posteriormente en el estadio pre-operacional aumenta su complejidad.

Rodriguez, (s.f) manifiesta...

...la manipulación o construcción de diferentes objetos varían de acuerdo a la edad del niño, a partir de los 3 a 5 años, las piezas de construcción pueden ser remplazadas con juguetes como la construcción de coches y túneles, esto es de gran importancia porque (...) produce experiencias sensoriales, potencia la creatividad y el desarrollo de habilidades. (p.450)

Es fundamental en los niños de 3 a 5 años los juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad, habilidades motrices finos, señalar límites e identificar espacios diferenciados, a través de la manipulación de objetos u otros juguetes que permite construir cosas nuevas como: torres, casas, túneles, caminos etc.

Beneficios de los juegos de construcción.

Los juegos de construcción son muy importantes en el desarrollo de los niños ya que permiten:

- Estimula la imaginación y la creatividad.
- Desarrolla las capacidades cognitivas: la percepción, la orientación espacial, la atención, el lenguaje.

- Desarrolla la coordinación óculo-manual: los movimientos de las manos con los objetos, fortaleciendo los músculos, mejorando la precisión y agilidad que son fundamentales para la correcta adquisición de la escritura.
- Fomenta el valor del respeto, colaboración, trabajo en grupo, buena autoestima y autoconcepto. (Sarlé P. M., 2014)

Los juegos de construcción favorecen el desarrollo de la inteligencia, la capacidad perceptiva a través de los sentidos, permite la comprensión y la utilización de conceptos espaciales como alto-bajo, cerca-lejos, delante-detrás o cuantitativos como grande-pequeño, lleno-vacío, etc. necesaria para la ubicación en el espacio, manejar las referencias del entorno e interactuar en él, dando significado al mundo que lo rodea. Fortalece los movimientos y el control de los músculos de las manos y los dedos, como también la coordinación ojo-mano indispensable para los trazos gráficos de la escritura. Se incorporan los valores de respeto interactuando con sus pares, se valoran los esfuerzos a través de la motivación que hace el adulto en el proceso y el resultado obtenido. Por lo tanto, contribuye a potenciar la motricidad fina, el control y coordinación de movimientos de la mano, precisión, atención y concentración.

Los niños al construir muestran mucho entusiasmo y se esfuerzan por demostrar lo mejor de sus habilidades motrices, por ello es uno de los juegos más llamativos y entretenidos en donde se puede dar uso de materiales del medio como, por ejemplo: vasos plásticos, trozos de madera, hojas etc.

Los juegos también se clasifican de acuerdo a la capacidad que desarrollan:

Juegos cognitivos.

“Son aquellos que favorecen a la capacidad intelectual en donde intervienen juegos de manipulación, construcción y experimentación que potencia la creatividad, atención y concentración, despierta el interés de descubrimiento y sobre el todo el pensamiento abstracto” (Velasco, 2017, p. 11).

Este tipo de juego tiene un valor indiscutible en el desarrollo del pensamiento de los niños, puesto que aprenden jugando, mientras más positiva sean las experiencias, mayor beneficio hay en el desarrollo intelectual; también se debe destacar que cuanto más variado sean las actividades lúdicas propuestas y a temprana edad, mejor estimulados estarán los pequeños.

Juegos sociales.

“Actividad lúdica que fortalece las actitudes socializadoras que permite una mejor integración en el grupo; entre ellas tenemos los juegos simbólicos, reglas y cooperativos” (Velasco, 2017, p. 10).

Es necesario implementar en el niño los juegos que favorecen a la interacción y trabajo en grupo, puesto que en la etapa preescolar es un ser asocial debido a su egocentrismo que impide relacionarse con su pares. Los juegos simbólicos son de gran ayuda para su integración, al igual que los de reglas que permite respetar las normas y seguir instrucciones y los juegos cooperativos que conlleva a la participación mutua entre sus compañeros, mismos que fomenta los valores necesarias para buena convivencia social.

Juegos afectivos.

Son juegos que implican emociones, sentimientos, afecto y desarrollo de autoconcepto y la autoestima, entre los que se destacan esta los juegos de dramatización y los de autoestima que ayuda superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones, así como también la valoración personal (Velasco, 2017).

Durante la situación de juego, se crea un escenario donde surge todo tipo de emociones, puesto que al jugar sienten la confianza de expresarse libremente sus actitudes y comportamientos, por ende es de gran importancia en la etapa preescolar para que aprendan a controlar sus emociones y sentimientos, de esta manera construyendo su personalidad y su autoestima.

Juegos psicomotrices.

Los juegos motrices permmites el dominio corporal y experimentar sensaciones con su propio cuerpo y con los objetos de sus alrededor. Conforme el niño vaya adquiriendo el control de su motricidad, las habilidades perceptivas, sensoriales y motoras se perfeccionan;este progreso tiene una estrecha relacion con el proceso psíquico y motriz (Velasco, 2017).

Los juegos psicomotrices ayudan a los niños de educación infantil a potenciar la capacidad motora con respecto al control muscular, coordinación, equilibrio, percepción y la confianza del uso de su cuerpo. Juegos que intervienen en esta capacidad son los siguientes: juegos sensoriales y perceptivos que favores a la discriminación sensorial y los juegos motores o movimientos que ayuda a desarrollar el conocimiento del esquema corporal, coordinación y la expresión corporal.

Los juegos motores o de movimiento.

“ Desde el punto de vista pedagógico el juego motor es una actividad vital y espontánea que fomenta las relaciones sociales, valores, desarrolla la personalidad y aspectos cognitivos, como también al esquema corporal, equilibrio, coordinación y las capacidades motrices” (Cobos, 2011, p. 6).

El juego permite al niño estar en constante movimiento sin ninguna obligación porque están en una etapa donde jugar es su preferencia, misma que ayuda a perfeccionar su motricidad tanto gruesa como fina, por ello se considera una herramienta pedagógica para lograr aprendizajes.

Juegos de habilidades destrezas.

“Favorecen el desarrollo de la destreza manual, estimula la capacidad artística y el aprendizaje de las cualidades de los objetos” (Ferreres, 2004, p. 60).

Actividades que permiten desarrollar la motricidad fina, coordinación y prensión digital al momento de sentir e interactuar con materiales u objetos, la destreza manual mejora en gran cantidad favoreciendo las habilidades artísticas del niño llevándolo a desenvolverse en un ambiente social, plantea retos que conlleva solucionar y fortalecer sus destrezas.

Dentro de los juegos de habilidades y destrezas tenemos el ensartado, puzles, el encestado, las canicas, arma la figura, rueda la pelota etc.; en si aquellas que demande de habilidades manuales y precisión. Se debe tomar en cuenta el uso de los materiales y la

edad del niño a la hora de proponer y ejecutar el juego para evitar que se lastimen porque los niños de 4 a 5 años están en una atapa de curiosidad, todo material le llama la atención y experimenta con ello.

Los juegos tienen estrecha relación a la hora de clasificarlos, de alguna u otra manera se vincula, sin embargo, se consideró lo juegos que se acercan más a desarrollar el área motriz fina porque esta parte es la que se quiere potenciar en los niños de 4 a 5 años. Los juegos planteados para desarrollar la motricidad fina son los de construcción, movimiento y los de habilidades y destrezas estos combinados con juegos cognitivos de manipulación y reglado permitió fortalecer la coordinación viso motriz, coordinación manual, presión, pinza digital y sobre todo en la lateralidad.

Importancia de las Actividades Lúdica

Diferentes psicólogos, pedagogos y maestros atribuyen al juego como un papel preponderante en la educación infantil por la importancia que tiene en el desarrollo global y armónico de los niños (Bassedas, Huguet, & Solé, 2006). Se entiende que el juego tiene gran importancia en la educación infantil porque ayuda a potenciar las diferentes áreas que el niño necesariamente debe desarrollar a lo largo de su vida para desenvolverse en el mundo que lo rodea.

La actividad lúdica utilizada en la escuela y en el hogar se convierte en un ejercicio cotidiano que favorece el desarrollo integral desde el vientre materno y continúa en el ambiente familiar hasta el ingreso a la educación inicial, en donde los docentes deben seguir implementado para fortalecer las habilidades y destrezas que ayudan al aprendizaje.

Piaget & Kamii (1988, citado en Plúas, 2015), “expresan que las actividades lúdicas posibilitan una vía para el desarrollo del pensamiento abstracto del niño y siendo estas importantes para su desarrollo integral, el razonamiento y promueve la imaginación del niño” (p.15).

Las actividades lúdicas desarrolla las capacidades intelectuales del niño que conlleva a crear su propio conocimiento y plantear situaciones de solución a ciertos problemas promoviendo la imaginación, razonamiento y accediendo a crear nuevas estructuras mentales. En sí, influyen en las diferentes áreas de desarrollo como son: desarrollo cognitivo; afectivo- emocional; social y psicomotora.

...Según Ribes et al. (2006) menciona que...

...En el desarrollo cognitivo, los juegos favorecen al pensamiento, proceso cognitivos (memoria, atención, imaginación, creatividad), promueve el desarrollo de lenguaje. En el desarrollo afectivo –emocional ayuda a controlar la ansiedad que le producen determinadas situaciones y experiencias difíciles, favorece a la identificación de sí mismo como niño o niña. En el desarrollo social, contribuye a la comunicación, cooperación, conocimiento del mundo social de los adultos, enseña los valores morales, ponerse límites y obligaciones, así como también controlar la agresividad. En el desarrollo psicomotor, permite coordinar movimientos del cuerpo, la adquisición del esquema corporal, exploración y conocimiento de sus posibilidades sensoriales y motoras, conocimiento de las relaciones causa-efecto favoreciendo a la autoconfianza y autoestima. (pp. 205-207)

Las actividades lúdicas tienen gran relevancia en todas las áreas de desarrollo que facilita al niño poner en función su capacidad que permite conocer el mundo por sí mismo

y crear su propio concepto, determinar su personalidad, enfrentar y controlar situaciones difíciles facilitando su comunicación e interacción con los demás. El juego tiene gran significación cuando el niño aprende seguir instrucciones y reglas, cooperar, esperar turnos que a lo largo le permite respetar las diferencias individuales que existen entre pares.

El niño al jugar está realizando constantes movimientos tanto gruesos como finos por que las actividades demandan de mucha dinámica y coordinación cuando pone en contacto con los objetos y compañeros que a lo largo de la infancia fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices como: el esquema corporal, equilibrio, la coordinación visomotriz, pinza digital y las capacidades sensoriales

La contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño es evidente, por lo que se debe considerar como herramienta pedagógica y motivadora para lograr un fin educativo. Los docentes de educación inicial deben dejar a lado lo rutinario y el pensamiento de que el juego es una pérdida de tiempo, concentrarse en implementar juegos variados de acuerdo a la edad para que los pequeños muestren interés y participación en sus actividades, misma que favorece al aprendizaje a través de experiencias preparándolo para la vida adulta.

El papel del docente frente a las actividades Lúdicas

Según Venegas et al. (2018) “La función del docente dentro de la educación infantil es la planificación de las actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de todos los ámbitos del niño, utilizando juegos variados e enriquecedores” (p.72).

Se entiendo que en la educación infantil, los juegos deben ser la actividad central dentro de las planificaciones de los docentes para un buen desarrollo y aprendizaje de los niños, para ello deben tener conocimiento de la variedad de actividades lúdicas que existe para el desarrollo físico, social y emocional de los niños.

De acuerdo a Cobos (2011) los aspectos para seleccionar los juegos son:

- Adaptación del juego a las características evolutivas del niño.
- Empleo de materiales adecuados y no peligrosos.
- Número de participantes en el juego.
- La organización del juego, espacio, clima, el tiempo que dispone para la práctica (p.1)

Es importante que las actividades lúdicas sean adaptados a la edad del niño, al igual que el grado de dificultad que tienen deben ser idóneos para evitar la frustración si es muy compleja o falta de atención por la facilidad que puede presentar el juego. También es necesario tomar en cuenta los materiales adecuados que se van a utilizar en la actividad con el fin de cubrir las necesidades sensoriales de los niños tanto en habilidades visuales, auditivos y motrices. Otro punto que no se debe dejar a lado es la organización, espacio y el ambiente que debe favorecer a los estímulos sin excederse, acorde a condiciones, y lo más importante la actitud del docente que debe ser animador de tal modo que los pequeños se sientan entusiasmados por el juego.

Por lo tanto el papel del docente en las actividades lúdicas es muy variada que debe tener conocimiento de los juegos existentes que favorecen al aprendizaje y las necesidades educativas, también la capacidad de observar las diferencias individuales para proponer estrategias, al igual que una persona organizadora, mediadora y transmisora de conocimiento que potencie las máximas capacidades de los niños.

LA MOTRICIDAD FINA

Concepto de motricidad.

Hernández (2006, citado en Medina, 2014), menciona “La motricidad es una capacidad de múltiples matices, que los seres vivos que la poseen varían desde el elemental movimiento reflejo hasta el complejo movimiento reflejo organizado y activamente dirigido, siendo en ambos casos, claves para la supervivencia” (p.44).

Son todos los movimientos grandes y pequeños que de manera coordinada y voluntaria van adquiriendo los niños. Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, esto combinado con la maduración neuromotora favorece a la capacidad psicomotriz.

También se considera a “la motricidad como un proceso en la actividad motriz, en el que la acción corporal, naturalmente vivenciada, se dirige al hallazgo de las nociones principales y nos lleva a la organización y estructuración del yo y del mundo” (Campoverde, 2017, p. 22).

Es un desarrollo paulatino que se da en la actividad motriz, donde la acción corporal está en contacto con las vivencias del día a día y la estimulación del medio externo que le permite crear movimientos ordenados, elaborados, así como también conocerse a sí mismo y el medio que lo rodea. Por lo que es importante brinden actividades o juegos para que el niño vaya potenciando su motricidad y reafirmado la coordinación muscular.

La motricidad se divide en dos partes que son gruesas y finas, las gruesas que abarcan los movimientos de las partes más grandes del cuerpo que permite saltar, correr, caminar, bailar etc. y la motricidad fina que abarca los movimientos de las partes finas en donde se refiere la coordinación de ojo-mano, ojo-pie, piza digital.

Motricidad gruesa.

“Son movimientos globalizados que se realiza con todo el cuerpo, permite al niño coordinar sus grupos musculares, los mismos que intervienen en el control postural, equilibrio y el desplazamiento” (Landi, 2017, p. 7).

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el crecimiento cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices de las manos, brazos, piernas y pies. Estos movimientos amplios que va desarrollando permiten realizar acciones como saltar, correr, caminar, bailar, rodar. etc.

Al momento que nace él bebe no sabe dominar los movimientos, pero con la maduración del sistema nervioso y neuromuscular, el niño con el tiempo va controlando sus movimientos y con las experiencias que brinda la madre; por ende, es importante que se dé una buena estimulación para que el niño vaya desarrollándose adecuadamente la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa influye en la motricidad fina ya que se necesita de una buena orientación y coordinación espacial para realizar movimientos pequeños de precisión que son fundamentales para proceso de escritura.

Motricidad fina.

Según Benitez (2015) menciona que...

...la motricidad fina son movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se refiere a las prensiones o agarres que facilita actividades de precisión todo debidamente organizado y sincronizado previamente; abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos sosteniendo y manipulando en forma cada vez más precisa. (p. 24)

Son movimientos coordinados de las partes más finas del cuerpo que conllevan a realizar actividades más específicas de precisión, interviene las manos a través de la coordinación óculo-manual también llamado viso-motriz que permite al niño agarrar objetos, haciendo uso de las destrezas que adquiere paulatinamente con la estimulación y la maduración cerebral.

Taxocotitla (2011) manifiesta que...

...el proceso que se debe seguir para el aprendizaje de las habilidades motrices finas, implica una mayor cognición que en el aprendizaje de la motricidad gruesa, puesto que cada uno de ellas implica un proceso más complejo y al mismo tiempo los resultados obtenidos constituyen un elemento de evaluación por el propio niño lo que repercute en su motivación. (p. 48)

La motricidad fina implica niveles más elevados de maduración neuromotoras, que requiere de tiempo y constancia de estimulación brindando actividades consecutivamente que permita fortalecer los movimientos finos del cuerpo, especialmente los manuales, tales como pintar, trabajar con plastilina o construir cosas con bloques, vestirse, armar, desarmar, copiar formas, utilizar las figuras pequeñas, sostener objetos

pequeños, etc. En si se requiere de un aprendizaje largo para su adquisición y realizar una serie de tareas más complejas como escribir, dibujar de manera adecuada.

Desarrollo evolutivo de la motricidad fina.

El desarrollo de la motricidad fina se inicia desde muy temprana edad y se da posterior a la coordinación general de manera progresiva a medida que va tomando contacto con el medio. De acuerdo a la maduración del sistema neurológico y la estimulación, el niño adquiere el refinamiento de las partes del cuerpo de manera secuenciada de lo simple a lo más complejo.

Piaget describe algunos aspectos del desarrollo de la motricidad fina de 0 a 5 años:

Los recién nacidos mantienen sus manos cerrados la mayor parte de su tiempo porque tienen poco control de su cuerpo en donde está presente el reflejo prensil que al tocar su palma cierra su puño de manera involuntaria, esto desaparece en un plazo de dos a tres meses. Aproximadamente a los 2 meses comienza a descubrir y jugar con sus manos y posteriormente con la vista. A los 4 a 5 meses aparece la coordinación ojo- mano en donde trata de tomar los objetos y llevar a la boca y a los 10 meses es capaz de agarrar los objetos con toda la mano. Uno de los logros significativos de la motricidad fina es tomar los objetos utilizando los dedos que aparece típicamente entre 12 meses a 15 meses.

De 1 a 2 años logra movimientos controlados y coordinados, sus dedos tienen independencia para pasar hojas de un libro, hacer garabatos; conforme su desarrollo, sus movimientos va haciendo más complejas. En esta edad de 3 años ya tienen dominados algunas habilidades como por ejemplo el agarre y lanzamiento de objetos, realiza acciones

coordinadas de la vista, el brazo y la muñeca, todo esto dentro de una secuencia y orden; comienzan a realizar trazos más finos como pasar de un garabateo a formas circulares, apareciendo el control sobre el crayón, pintura y pinceles finos, completa dibujos y figuras. Los niños de 4 y 5 años, empiezan a obtener un mejor dominio de trazos, con manejo de pinza y tareas finas como enhebrar, coser, punzar por ello todas las actividades relacionadas con la pintura, la punción, el rasgado el plegado, las construcciones o el enhebrado, van a resultar muy útiles para desarrollar la coordinación que requiere la motricidad fina. También amasar y modelar utilizando diferentes materiales: masa, harina, arcilla, arena, plastilina, entre otros. Pueden dibujar en espacios grandes sobre papel, pizarras, pavimento, entre otros, con materiales como: témpera y pincel grueso, tizas y crayolas gruesas, marcadores y lápices de color gruesos, algunos niños dibujan un círculo y hasta imitar trazos verticales y letras, engomar sobre superficies amplias con los dedos o con un pincel grueso (Geraldine & Torres, 2015). Doblan diferentes tipos y tamaños de papel para formar un triángulo, utiliza la tijera para recortar libremente como también sobre una línea, construir torres con seis bloques, armar rompecabezas de seis a nueve piezas, vaciar líquidos de una botella a un vaso, ensartar cuentas de tamaño mediano (Cerdas, Polanco, & Rojas, 2002).

Todas estas acciones que realiza el niño se da por un progreso de desarrollo del sistema neurológico y la estimulación del entorno. Una buena ejercitación de los movimientos coordinados de los diferentes partes del cuerpo permite que el niño vaya tomando habilidades y destrezas en realizar diferentes actividades. Para conseguir un mejor desenvolvimiento en la motricidad fina tiene que iniciar un proceso constante de estimulación a partir de que el niño sea capaz de realizar tareas, partiendo de un nivel

muy simple y continuar a lo largo del tiempo con metas más complejas y bien delimitadas con objetivos de acuerdo a su nivel de desarrollo.

Clasificación de la motricidad fina.

La motricidad fina se clasifica en: coordinación facial, fonética, gestual y coordinación óculo-manual

Coordinación facial.

Según Pacheco (2015) concidera que...

...Es el dominio de los músculos de la cara que permite expresar emociones y sentimientos que se adquiere con dos etapas: la primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las demás personas que lo rodea. (p. 40)

Son movimientos que permite expresar diferentes sentimientos y emociones a través de una buena capacidad de dominio muscular. Es muy importante porque controla los movimientos musculares de la cara de manera voluntaria llevando exteriorizar las expresiones faciales y de la misma manera transmitir las emociones que siente en ese momento. Esta capacidad facilita la posibilidad de comunicación, la relación con las otras personas del entorno a través del cuerpo y los gestos del rostro.

Motricidad fonética.

Según Geraldine & Torres (2015) menciona...

...En los primeros meses de vida el niño empieza emitiendo sonidos espontáneos, luego va iniciando el aprendizaje que le facilita llegar a producir palabras. Al inicio del año comienza la madurez de lenguaje con la emisión de palabras sencillas y a

los 2 a 3 años aparece la perfección de la emisión de sonido estructurando frases más complejas. (p. 40)

Es la capacidad que tiene el niño para transmitir el lenguaje oral en donde intervine el aire, la movilidad de cada uno de los elementos fonatorios, la coordinación entre ellos para transmitir sonidos y la automatización del proceso de hablar facilitando una buena pronunciación de las palabras y esto llevando a un enriquecimiento del lenguaje.

Coordinación gestual.

Según Mesonero (1994, citado en Meza & Lino, 2018) mencionan...

...es el dominio global de la mano y de todas sus partes: cada uno de los dedos y conjunto de todos ellos, mismo que alcanzan su dominio de manera mas segura hasta los 10 años. Dentro de la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayuda a la otra cuando se necesita de precisión y que para tener control de la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado.(p.37)

Se refiere al perfeccionamiento total de los movimientos de la mano y también de los dedos de forma conjunta o individual que favorece en las actividades de mayor precisión. Para adquirir dicha precisión motriz, el niño debe pasar por un proceso largo de aprendizaje desde la niñez hasta aproximadamente 10 años.

Coordinación viso-manual.

Según Leiva (2015)...

...La coordinación viso manual se refiere a la capacidad que tienen para utilizar las manos y la vista con el propósito de ejecutar tareas de precisión, para ello se necesita que los niños tengan equilibrio de su propio cuerpo, autosuficiencia de los músculos, adaptación de la mirada con los movimientos de la mano, ubicación en la hoja de trabajo, lateralización definida y direccionalidad.(p. 18)

La coordinación óculo manual o coordinación ojo-mano es la capacidad que tiene un individuo de realizar movimiento sincronizados de la mano con la vista con la finalidad de realizar una actividad o tarea. Para adquirir esta destreza se requiere de un equilibrio general del propio cuerpo; la independización de distintos músculos, una perfecta adecuación de la mirada a los diversos movimientos de las manos, la lateralidad bien definida expresando el predominio de la izquierda y la derecha, adaptación del esfuerzo muscular, es decir que este se adecue a la actividad que se realiza.

En este tipo de coordinación interviene los movimientos de las manos, muñeca, antebrazo y brazo; por lo tanto es importante tenerlo en cuenta antes de exigir una agilidad y ductilidad de los mismos. Se recomienda que se trabaje en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos, actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, enroscar, arrugar, etc.

Las destrezas manuales son indispensables para el aprendizaje de la lectoescritura y tareas cotidianas que involucran saber vestirse, comer, abrocharse, desabrocharse, uso de pinza, presión, construcciones etc. Implicando reconocer y separar estímulos visuales e interpretarlos según sus experiencias pasadas derivando de la manipulación física de los objetos, primero con las manos y luego con los ojos por lo que se requiere trabajar con técnicas más prácticas y con elementos de poca precisión como son las manos y dedos.

Prensión.

Ruiz (2010) considera “prensión deriva en movimientos elementales manipulativos como alzar, tomar, soltar, arrojar y atar” (p.48)

Por lo que se podría decir que la prensión es una capacidad del ser humano de coger objetos con la mano, considerado como una actividad compleja ya que requiere tanto de maduración neuromotoras como de la estimulación que se brinde a lo largo de su vida desde que nace. Esto requiere de una ejercitación constante con actividades simples a los complejos de acuerdo al desarrollo motriz del niño.

El papel que cumple la mano es de gran importancia ya que facilita el desarrollo intelectual debido a que permite que el niño este en contacto y tenga acceso a experiencias manipulativas en donde buscan soluciones a través de lo concreto que posteriormente permitirá resolver tareas más complejas de tipo abstracto. Esto apuntando a que es una destreza que se desarrolla posterior a lo conocido pinza digital, que es una herramienta que muestra la habilidad superior de prensión desarrollada a lo largo del tiempo y la práctica.

Pinza digital

Según Zabaleta (2006, citado en Cruz, 2014) determina que...

...Micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. (p.18)

La pinza digital es el agarre de objetos concretos utilizando el dedo índice y el pulgar que orienta a la capacidad motora para la manipulación, control preciso y exacto de coger y manejar otros elementos ayudando a perfeccionar los movimientos manuales para adquirir destrezas y habilidades a la hora de realizar trazos gráficos para una correcta

escritura. Para lograr un buen desarrollo se necesita de una ejercitación constante para que el niño vaya potenciando sus movimientos con mayor presión que son requeridos especialmente para desarrollar tareas donde se utiliza simultáneamente el ojo y la mano.

Por lo tanto, es imprescindible que los docentes brinden actividades que conlleven a ejercitar estas habilidades que favorecen al aprendizaje de la prees-escritura; puesto que a medida que se desarrolla va descubriendo que los garabateos iniciales, se transforma en rasgos y trazos, que tienen significado, produciéndose la magia de la letra, las palabras, en sí es la escritura que sirve para comunicarse con el medio circundante.

Una buena ejercitación de la pinza digital está en procedimientos de las actividades lúdicas que favorecen los movimientos de las manos por ende regulando la motricidad fina.

Cruz (2014) da algunas recomendaciones para fortalecer la pinza digital:...

- Adherir plastilina por caminos marcados o sobreponerlos a presión.
- Colocar ganchos a presión alrededor de un plato de cartón.
- Utilizar pinceles o plumones.
- Sobre arena realizar un trazo libre usando el dedo índice.
- Utilizar lápices y acuarelas.
- Presionar goteros para trasvasar líquidos gota a gota.
- Encajar formas en objetos y dibujos.
- Recoger piedras con las manos para depositarlo en envase.
- Hacer nudos.
- Encestar pelotas en un aro.
- Copiar modelos de figuras dibujadas.
- Enrollar una serpentina.
- Utilizar arcilla o plastilina y modelar algún objeto determinado. (p. 22)

Existen sin números de actividades que se puede utilizar con los niños para fortalecer los músculos de los brazos, estabilidad de las manos, control de movimientos de los dedos para el uso correcto de la pinza digital. Entre las actividades aplicadas a los niños de 4 a 5 años tenemos: el juego de la masa, poniendo ligas al tuvo, deshalar sacos, jugando con la pegatina, pintando mi dibujo favorito, entre otros. Ayudaron a fortalecer los movimientos controlados de la mano, la presión de los dedos que será de gran ayuda para desarrollar habilidades de escritura especialmente al agarre del bolígrafo.

Lateralidad.

Se define como una predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones es decir término utilizado para referirnos al predominio o a la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que permite que cada persona tenga preferencia a uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones, así que un niño que utiliza la mano derecha tendrá por hemisferio dominante el izquierdo en lo que se refiere a las actividades motrices manuales y viceversa.

Según Tasset (como cito Camesselle, 2005) “la adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su aplicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que lo rodea” (p.20).

Es importante reforzar la lateralidad predominante de los niños para que tengan un sistema de referencia marcado que le permite afianzar su esquema corporal y mejorar su coordinación y orientación espacial. Por lo tanto, se puede decir que es un el elemento

previo al dominio de la motricidad fina ya que la persona es quien define la lateralidad y no los objetos.

El desarrollo de la lateralidad se puede apreciar no de manera muy definida a los cuatro meses, cuando el niño hace uso de sus manos, a los siete meses una mano resulta más hábil que la otra, de manera que se observa la preferencia de usar más frecuentemente en aquellas tareas que requiere uso unilateral. Al año se ve la tendencia de utilizar la mano derecha y la tendencia de utilizar la mano izquierda es menos estable, aumentando el número de diestros con la edad. A los dos años tiende a utilizar las dos manos, a los dos y cinco años, el niño va utilizando las dos manos de manera diferenciada, de los cinco a los siete se produce la afirmación definida de la lateralidad con la adquisición de dominio de las nociones de derecha e izquierda.

Importancia de la motricidad fina.

“El desarrollo de la motricidad fina es de vital importancia, porque eventualmente será el arma para desenvolverse adecuadamente en el mundo escolar, y posteriormente en la vida”. (Medina, 2014, p. 47)

La adquisición de la motricidad fina favorece en gran medida a los trazos gráficos que realizará el niño en los grados posteriores para el inicio de la pre-escritura; en donde se requiere de habilidades de precisión y control muscular de las partes pequeñas con la finalidad de realizar rasgos perfectos para obtener una buena caligrafía.

De igual manera ayuda al desarrollo intelectual del niño a través de la interacción con los objetos explorando el medio que lo rodea permitiendo un mejor aprendizaje de

contenidos y descubrimiento de sus destrezas ya sea en el dibujo, pintura, diseño, etc. Al momento de desarrollar la motricidad fina fomenta la atención y concentración en el niño, que es parte del desarrollo cognitivo que favorece a la adquisición y retención de conceptos teóricos. También sentir confianza en sí mismo y socializar con los demás niños de su edad y adultos, que a su vez fortalece su personalidad y rompe con las barreras de temores.

Las habilidades motrices finas en el niño permite despertar la imaginación y la creatividad porque tienen que ver con el manejo de trabajos que requieren mayores detalles, por ejemplo, tejer, clavar, diseñar, elaborar manualmente un objeto, etc. Es esencial motivar esta área desde las tempranas edades posibles, en la medida que cada edad lo permite y lo requiere.

El ambiente lúdico que favorece la motricidad fina.

Según Dinello (como citó en Solórzano, 2010)...

...Espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas. (p.14)

Los espacios de juego es de gran importancia en los centros infantiles porque permite la ejecución de diversas actividades en donde los niños pueden expresarse con facilidad, divertirse de manera voluntaria y al mismo tiempo lograr un desarrollo físico, intelectual y social, por ello se requiere de espacios que propicien aprendizajes a través de juegos

Montessori (citado en Contreras & Baeza, 2008) “el ambiente preparado es un espacio adecuado para la cantidad de niños, debe ser bello, atractivo, que haya orden, equilibrio y armonía, que existan las actividades necesarias, acorde a la edad y necesidades de los niños” (p.11)

Tal como menciona Montessori es importante tomar en cuenta el ambiente en donde se desenvuelve el niño para el aprendizaje porque de este depende en parte que el niño este motivado en realizar actividades de juego que favorezca a su desarrollo integral.

Según Inmaculada (2011) todo espacio lúdico debe cumplir cuatro condiciones...

...Seguridad física, el espacio de juego debe contar con medidas de seguridad adecuadas para que el niño pueda moverse libremente de tal modo que la intervención del adulto para proteger sea la mínima.

Seguridad psicológica, la organización del espacio debe garantizar un ambiente acogedor, alegre y motivador de tal modo que el niño se sienta cómodo y libre de realizar actividades de autonomía de modo que pueda hacer por si solo ciertas acciones como coger, alzar y guardar. Sobre todo, que realice sus acciones con más entusiasmo logrando los aprendizajes y la estimación motora.

Libertad e independencia, no debe existir zonas de difícil acceso por ende el material debe estar a su alcance o altura de tal modo que se fomente la autonomía y no dependa del adulto.

Orden. Es importante que los niños sepan dónde colocar los materiales después de dar uso de las mismas de modo que también se fomente los hábitos de orden y ejercitemos la capacidad de clasificar. Es recomendable utilizar etiquetas de colores para que no tengan dudas a la hora de coger. (p.52)

Las condiciones que debe cumplir un espacio lúdico son de gran importancia porque favorece a la organización, motivación y movilización de manera libre satisfaciendo las necesidades de los niños. Un espacio favorable en la educación inicial

contribuye a lograr un mejor desarrollo en los pequeños especialmente en la motricidad fina porque facilita realizar actividades que demanda movimientos, experimentación con su cuerpo y manipulación de diferentes tipos de materiales sin riesgo a lastimarse.

Los niños escogen los materiales u objetos de juego por las características particulares que invitan a despertar el interés por descubrir, experimentar, tocar, manipular, etc. Por tanto, una docente debe aprovechar de los recursos y dar un buen uso para lograr un desarrollo propicio de las áreas que se quiere mejorar en los pequeños.

Existen variedad de materiales que el docente puede dar uso a la hora de hacer una actividad lúdica para desarrollar la motricidad fina, especialmente la coordinación mano-ojo, movimientos controlados de las manos y dedos en los niños de 4 a 5 años.

Los materiales pueden ser los siguientes:

- Pelotas de diferentes, tamaños, colores y material.
- Aros de plásticos de diferentes colores y tamaños.
- Cuerdas de diferente tamaño
- Globos de diferentes colores y tamaños.
- Cubos de diferentes tamaños, color, material.
- Canastas de diferentes tamaños.
- Materiales reciclables como botellas plásticas de diferente, tamaños, vasos plásticos, tapas de colores.
- Ligas de diferente grosor.
- Tubos de papel higiénico.
- Plastilina como tambien masa casera.

- Sorbetes de colores como también se puede trabajar con fideos en tubo.
- Cartones
- Papel
- Cordones
- Cuentas que se pueden elaborar etc.

Las actitudes de la maestra frente a la motricidad fina

Gómez (2001, citado en Medina, 2016) establece que los docentes deben estar regidos por tres puntos muy importantes para tener éxito en el trabajo y lograr un buen desarrollo en la motricidad fina de los niños. Estos puntos son:

- Animar como adulto, es decir antes de iniciar una actividad lúdica se debe dar indicaciones de manera clara y precisa respetando a los niños y el tiempo necesario para que realicen la actividad motriz sin presión.
- Participar activamente pero siempre desde su rol, respetar el esfuerzo que realiza el niño en la actividad lúdica y su intervención debe ser como la de un adulto de modo que se sienta motivado por hacerlo y pierda el miedo.
- Intervenir con autoridad si el juego o actividad aparenta peligro: el docente debe intervenir con mucha firmeza, cuando se presenta una situación de conflicto durante la actividad lúdica para que los niños mantenga su límite de respeto con sus compañeros.

Los tres puntos que sugiere Gómez son de gran importancia porque da pautas para llevar a cabo una actividad lúdica con los niños, mismo que favorece de manera satisfactoria la motricidad fina. Esto hace entender que un docente activo entusiasma a realizar actividades con alegría, y espontaneidad, mejorando el desenvolvimiento de los pequeños, esto influyendo en el desarrollo de las partes finas del cuerpo, especialmente los músculos de las manos y la coordinación de visomotrices fundamentales para el aprendizaje de nuevas habilidades y destrezas más complejas. También un mediador del juego en donde las instrucciones son acorde a la edad de los niños y valora los esfuerzos que realiza cada uno, felicita por las actividades realizadas de manera que sienten animados en seguir participando y esforzándose cada vez en hacer de la mejor manera.

Actúa como autoridad en ocasiones para regular situaciones de peligro, de igual manera pone límites e instrucciones claros cuando es necesario en el juego para mantener un ambiente de respeto en sus compañeros, orden e interrupción durante la actividad.

Todas estas actitudes que un docente tiene durante la aplicación de las actividades lúdicas favorecen en gran medida a potenciar el desarrollo de los niños en todas sus áreas, especialmente en la motricidad fina.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales: en el desarrollo de la presente investigación se utilizaron los siguientes materiales: internet, copias, materiales de escritorio, bibliografías, computadora, impresiones, etc.

Métodos: los métodos utilizados en la presente investigación fueron:

Método científico: facilitó recolectar la información bibliográfica sobre las actividades lúdicas y la motricidad fina para fundamentar el análisis de la información y datos obtenidos en el proceso investigativo.

Método descriptivo: guío a describir las incidencias de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina y formular las interrogantes precisas que nos orientan a la búsqueda de alternativas que favorezcan su aplicación en el aula.

Metodo inductivo: condujo a la obtencion de conclusiones valederas sobre la incedencia de las actividades ludicas en el desarrollo de la motricidad fina indagando a la docente de centro educativos y a los padres de familia.

Metodo deductivo: ayudó a conocer primero los casos particulares, para luego revertirlos a principios aplicables a la realidad de los niños investigados y realizar el respectivo estudio de los resultados y comprobación de los objetivos.

Método analítico y sintético: permitió estudiar de manera minuciosa las variables de la investigación, permitiendo analizar y detallar las características, para así escoger la información relacionada con las variables.

Método estadístico: se utilizó para recopilar, elaborar e interpretar datos numéricos por medio de la búsqueda de los mismos y de su posterior organización, análisis e interpretación de los resultados.

Técnicas: en la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

Entrevista: utilizada para recolectar información de la docente sobre las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, paralelas “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”

Instrumentos: los instrumentos que se utilizaron en la investigación son:

Guía de entrevista: facilitó entrevistar a la maestra de Educación Inicial de los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”, para luego realizar un análisis profundo de los temas relacionados con las actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina.

Test: “Dexterímetro de Goodard “ sirvió para conocer los niveles de motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”, se utilizó dos ocasiones, primero como pre-test para diagnosticar la coordinación de los movimientos finos de las manos y de esta manera aplicar la propuesta de actividades

lúdicas ya que se trabajó en un periodo de dos meses ayudando a superar en parte el problema investigado, culminando las mismas, luego se aplicó el mismo instrumento como pos-test que permitió verificar la efectividad de la estrategia utilizada, de esta manera dando una validez a las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños investigados.

Contexto:

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” Parroquia Sucre de la ciudad de Loja. La población investigada comprende 18 personas: 17 niños y 1 docente.

f. RESULTADOS

Resultados del Test Dexterimetro de Goodard aplicado a los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”.

Tabla 1

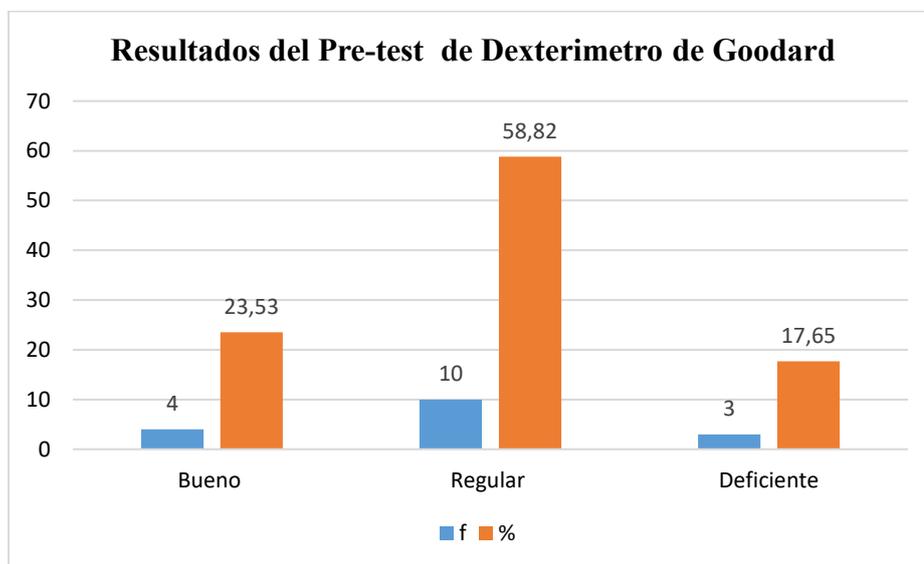
Pre-test Dexterimetro de Goodard

	F	%
Muy superior	-	-
Superior	-	-
Muy bueno	-	-
Bueno	4	23,53
Regular	10	58,82
Deficiente	3	17,65
Muy Deficiente	-	-
Total	17	100

FUENTE: Pre-test de Goodard aplicada a los niños de 4 a 5 de Educación Inicial, paralelo “B”

ELABORACIÓN: Silvia Patricia Cango Guamán

Gráfico 1



Análisis e Interpretación.

Calmels (2003, citado en Geraldine & Torres, 2015) manifiesta...

...La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión, para superarlos se ha de seguir un proceso cíclico consiste en iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel simple y continuar con metas más complejas y bien delimitadas a las que se exigirán distintos objetivos según la edad. (p.35)

De acuerdo al test de Dexterímetro de Goodard aplicado a los niños de 4 a 5 años se evidencia que 10 niños correspondiente al 58,82% de la población investigada tiene un nivel regular en el desarrollo de la motricidad fina; 4 niños, correspondiente al 23,53% de la población investigada tiene un nivel bueno de motricidad fina y tres niños, correspondiente al 17,65% de la población investigada tienen una deficiencia de motricidad fina de acuerdo a su edad cronológica.

El dominio de la motricidad fina es muy complejo para los niños puesto que se requiere de una maduración, los músculos de los brazos y las manos aún no están desarrolladas lo suficiente para adquirir destrezas, pero se debe potenciar para la adquisición y dominio de los aprendizajes. En el diagnóstico, se puede evidenciar que un considerable número de niños de 4 a 5 años se encuentran en un nivel regular y deficiente en su desarrollo motor fino, aún no dominan los movimientos manuales, su coordinación óculo- manual, pinza digital, precisión, agilidad fueron lentos, torpes que no estaban acorde a su edad cronológica, por lo tanto se plantea una guía de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina con juegos de construcción, habilidades y destrezas y de movimiento en combinados con otros juegos cognitivos de manipulación y reglado que favorezcan a los movimientos pequeños del cuerpo.

**Resultados de la guía de actividades lúdicas aplicada a los niños de 4 a 5 años,
paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”.**

Tabla 2

Resultados de la guía de actividades lúdicas

ASPECTOS EVALUADOS	ACTIVIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN							
		LOGRADO		EN PROCESO		NO LOGRADO		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
COORDINACIÓN OCULO- MANUAL	Construcción de torres	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Rueda de pelotas	12	70,59%	5	29,41%	-	-	17	100
	Juego de los bolos	7	41,18%	10	58,82%	-	-	17	100
	Lanzando aros	10	58,82%	5	29,41%	2	11,76%	17	100
	Pasando el agua	14	82,35%	3	17,65 %	-	-	17	100
	Lanzando las pelotas	15	88,24%	2	11,76 %	-	-	17	100
	Canicas al hoyo	9	52,94%	7	41,18 %	1	5,88%	17	100
	La pelota traicionera	15	88,24%	2	11,76 %	-	-	17	100
	Juego de balance	17	100%	0	-	-	-	17	100
	Enhebrando	16	94,12%	1	5,88 %	-	-	17	100
	Construyendo el sol	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Recolectando copitos de nieve	15	88,24%	2	11,76%	-	-	17	100
	Los agujeros de colores	13	76,47%	4	23,53%	-	-	17	100
	Moviendo las rocas	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Gingana	17	100%	-	-	-	-	17	100
Pescando	10	58,82%	5	29,41%	2	11,76%	17	100	
Total			81,25 %		16,91 %		1,84 %		100
DESARROLLO MANUAL	Se quema la papa	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Chapas	10	58,82%	7	41,18 %	-	-	17	100
	Juego a amasar	9	52,94%	8	47,06 %	-	-	17	100
	Arrugar el papel	10	58,82%	7	41,18%	-	-	17	100
	Juego de arena	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Deshalar saco	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Juego de enroscado	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Jugando a encajar fichas	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Juego de las esponjas	9	52,94%	8	47,06%	-	-	17	100
	Rollo interminable	17	100%	-	-	-	-	17	100
Total			82,35%		17,64%				100

ASPECTOS EVALUADOS	ACTIVIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN							
		LOGRADO		EN PROCESO		NO LOGRADO		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
PINZA DIGITAL	Ensaltando	14	82,35%	3	17,65%	-	-	17	100
	Encontrando el tesoro	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Juego de las semillas	14	82,35%	3	17,65%	-	-	17	100
	Poniendo ligas al tubo	14	82,35%	3	17,65%	-	-	17	100
	Construyendo mi torre	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Pintando mi dibujo	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Jugando con listones	15	88,24%	2	11,76%	-	-	17	100
	Abotonando mi camisa	10	58,82%	7	41,18%	-	-	17	100
	Jugando con pegatinas	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Aprendiendo a rasgar	14	82,35%	3	17,65%	-	-	17	100
	Enrollado	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Introduciendo pinchos	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Recorriendo el camino de la tortuga	13	76,4%	4	23,53%	-	-	17	100
	Gingana	17	100%	-	-	-	-	17	100
	Total			89,49%		10,51%		-	
Total			84,41%		14,85%		0,74%		100%

Fuente: Aplicación de Actividades lúdicas a los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso

Elaborado: Silvia Patricia Cango Guamán

Análisis e interpretación

Según Vélez & Fernández (2003) afirman...

...Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral del niño, pues impulsa y favorece el despliegue de todas las potencialidades y constituye el eje metodológico sobre el que se asienta la intervención educativa de 0 a 6 años y responde a la necesidad de jugar que tienen los niños. (p.241)

En cuanto a la aplicación de la guía de actividades lúdicas a niños de 4 a 5 años para potenciar el desarrollo de la motricidad fina se obtuvieron los siguientes resultados: Un promedio de 81,25 % de los niños lograron un desarrollo eficaz en la coordinación óculo-manual con actividades lúdicas que demanda precisión, agilidad, lanzamiento,

movimientos controlados de la mano y los dedos. El 16,91 % se encuentran en proceso con respecto a la coordinación de movimientos ojo-mano y el 1,84 % no ha llegado a un desarrollo oportuno para su edad. En el desarrollo manual tenemos que el 82,35% de los niños lograron realizar juegos que demandan movimientos controlados de las manos y los dedos con actividades como: rompecabezas, chapas, amasar, arrugando papel, enroscado, deshalar saco, juego de la arena entre otros; el 17,64% están en proceso, mismo que aún mantienen torpeza en los movimientos controlados de los dedos. En cuanto a la pinza digital tenemos un 89,49% de los niños lograron un buen desarrollo en el manejo de los dedos, especialmente el dedo índice y el pulgar que son importantes para realizar los trazos gráficos en la escritura y el 10.51% están en proceso de alcanzar una buena presión digital.

Analizando los porcentajes de manera general se obtuvo que el 84,41% obtuvieron un logro considerable en el desarrollo de la motricidad fina, seguido de un 14,85% que están en proceso, mismo que aún tienen dificultad en realizar actividades de coordinación ojo-mano con precisión, agilidad de los dedos y manos y un porcentaje mínimo de 0,74% no lograron realizar las actividades que demandan mayor control de la fuerza y coordinación muscular.

Cabe mencionar que las actividades que no se cumplieron y las que están en proceso se deben a los factores que intervinieron durante la aplicación, tales como la inasistencia por parte de los niños por ciertas situaciones de salud.

Cuadro comparativo del Pre-test y el pos-test, después de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”

Tabla 3.
Test Dexterimetro de Goodard

Diagnóstico Inicial			Diagnostico final		
Dexterimetro de Goodard			Dexterimetro de Goodard		
Niveles	f	%	Niveles	f	%
Muy bueno	-	-	Muy bueno	4	23,53
Bueno	4	23,53	Bueno	11	64,71
Regular	10	58,82	Regular	2	11,76
Deficiente	3	17,65	Deficiente	-	
Muy Deficiente	-	-	Muy Deficiente	-	-

FUENTE: Pre-test y el pos-test aplicado a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”
ELABORACION: Silvia Patricia Cango Guamán

Análisis e Interpretación

El profesor Llull (2009, citado en IFP, 2017) considera que “las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño como: físico-motor, coordinación de los músculos, intelectual, recreativa, emocional, social y cultural” (p. 30).

Analizando el diagnóstico inicial encontramos que ningún niño alcanzo en el pre-test un nivel muy bueno en la motricidad fina, pero después de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas se obtuvo grandes cambios; ya que en el pos-test tenemos 4 niños con un nivel muy bueno de motricidad fina dando un porcentaje de 23,53%. En el pre-test tenemos 4 niños con un nivel bueno de motricidad fina dando un porcentaje de

23,53%; en el post-test tenemos 11 niños en nivel bueno dando un porcentaje de 64,71; y en el pres-test tenemos en nivel regular 10 niños dando un porcentaje de 58,82 % y en el post- test tenemos 2 niño con nivel regular dando un porcentaje de 11,76%; en el pres-test tenemos 3 niños en un nivel deficiente con un porcentaje de 17,65 % y en el pos-test no se evidencia niños en nivel deficiente.

Por tanto se evidencia, que la aplicación planificada de actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años permitiendo mejorar el control de los movimientos musculares más pequeños como los brazos, manos, dedos, coordinación óculo- manual, la pinza digital importante para el desarrollo de la pre-escritura, se observó grandes cambios gracias a los juegos aplicados en un periodo de dos meses, ayudando a mejorar las habilidades motrices finas y el desarrollo del cerebro necesarias para el desenvolvimiento escolar, ya que la falta de estimulación puede afectar la estructuración funcional y organización para un buen aprendizaje.

Resultados de la entrevista aplicada a la docente de Educación inicial II, paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”, Período 2017-2018.

Pregunta 1: ¿Usted considera importante las actividades lúdicas para el desarrollo del niño?

Respuesta: la docente afirma que es importante la actividad lúdica para el desarrollo del niño en todas las áreas como cognitivo, social, afectivo y motor especialmente en las edades tempranas.

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia realiza las actividades en donde interviene el juego?

Respuesta: De acuerdo a la información dada por la docente asegura que realiza actividades todos los días en donde incorpora el juego para lograr un mejor aprendizaje en los niños. Pero sin embargo cabe recalcar que las actividades lúdicas que realiza con sus niños no siempre son para desarrollar la motricidad fina, sino también para el desarrollo cognitivo y social del niño.

Pregunta 3: Las actividades lúdicas que realiza con los niños ¿Cómo los ejecuta?

Respuesta: las actividades lúdicas que realiza la docente de educación inicial son de manera espontánea pues considera que se debe permitir al niño inventar sus propias formas de juego ya que esto permite observar y detectar las limitaciones motoras que se pueden presentar.

Pregunta 4: ¿Considera importante tomar en cuenta los espacios para la ejecución de actividades lúdicas?

Respuesta: Los docentes está de acuerdo que se debe tomar en cuenta los espacios para ejecutar actividades lúdicas porque permite devolverse mejor en un ambiente libre facilitando mejor su aprendizaje.

Pregunta 5 ¿Qué tipos de juegos usted realiza con los niños?

Respuesta: los juegos que realiza la maestra son juegos simbólicos, juegos de construcción, rondas, juegos cognitivos como los rompecabezas, juegos motores como el ensartado.

Pregunta 6: ¿Considera importante la utilización de juegos de construcción, de movimiento, habilidades y destrezas para el desarrollo de la motricidad fina?

Respuesta: La maestra de educación inicial considera que los juegos de construcción, de movimiento y juegos de habilidades y destrezas son importantes para desarrollar la motricidad fina porque a través de esto ponen en función los movimientos musculares de las partes pequeñas del cuerpo, especialmente de la mano y los dedos.

Pregunta7: ¿Cree que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años?

Respuesta: la docente considera que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina ya que la manipulación de diferentes objetos favorece la ejercitación de las partes finas del cuerpo como por ejemplo el ensartado.

Pregunta 8: ¿Es importante que el niño desarrolle una buena motricidad fina?

Respuesta: la docente de educación inicial considera que es importante que el niño tenga un buen desarrollo de la motricidad fina porque favorece a las destrezas manuales y al mismo tiempo a los trazos gráficos para la pre-escritura.

Análisis e interpretación.

En las últimas décadas del siglo XX, Líder (1993, citado en el artículo de Serrada, 2007) menciona que “la función del juego, es potenciar el desarrollo integral de los niños”, así como también Palomo del Blanco (1995) considera que “las actividades lúdicas son actividades placenteras que ayuda al niño explorar y comprender el mundo que los rodea, especialmente estimulando el desarrollo sensorio- motriz, intelectual, social, moral, creatividad y la autoconciencia del niño” (p.3).

Esta importancia concuerda con la opinión de la docente, que considera que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del niño en todas las áreas, tales como cognitivo, social, afectivo y motor, de igual manera manifiesta que aplica el juego diariamente como actividad lúdica pero sin embargo recalca que los juegos utilizados no siempre están enfocados precisamente en el desarrollo motriz fino sino también en lo social y cognitivo; juegos implementados lo realiza de manera espontánea porque considera que los niños deben inventar sus propias formas de juego para observar y detectar las limitaciones

motoras que se pueden presentar. En cuanto a los espacios de juego considera importantes porque facilita al niño desenvolverse en un ambiente libre para un mejor aprendizaje; igual manera los juegos con que la docente trabaja son los juegos simbólicos, construcción, cognitivos como los rompecabezas y el ensartado, pero también opina que los juegos de movimiento, de habilidades y destrezas ayuda al desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años de edad.

Con las preguntas realizadas a la docente se contrasta que tienen conocimiento sobre las actividades lúdicas, pero sin embargo se recalca que los juegos realizados en el aula no son planificados sino más bien espontáneos para que los niños inventen su propia forma de juego. Se considera que es bueno dar un tiempo para que los niños inventen su forma de juego, pero también se debe tomar en cuenta de acuerdo a la guía metodológica del currículo de Educación inicial (2015) que los “docentes deben planificar y preparar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para propiciar un juego que favorezca el aprendizaje y el desarrollo” (p.36). Los juegos son planificados con anterioridad facilita ejecutar dentro o fuera del aula de manera organizada porque el docente tienen claro lo que quiere lograr en el niño, procedimiento y los implementos necesarios para realizar el juego, mismo que potencializa el desarrollo de las áreas de acuerdo a la edad.

Por lo tanto, las actividades lúdicas son un medio que ayuda a estimular a los niños en todas las áreas de su desarrollo, especialmente en los primeros cinco años de vida, desde que nacen, los niños empiezan a jugar, primero con su propio cuerpo, luego con objetos de acuerdo al proceso evolutivo del infante. Cuando un niño juega pone en acción todas las partes motrices e intelectuales y aprenden a través de ello, porque están predispuestos adquirir conocimientos, habilidades y destrezas; por esta razón los docentes

de educación inicial deben tomar en cuenta las actividades lúdicas debidamente planificadas para el desarrollo integral especialmente en la etapa infantil, Así como también es importante que incorporen el juego frecuentemente en el aprendizaje de los niños, no solo enfocando en desarrollo cognitivo y social sino también en el desarrollo motriz porque los niños de 0 a 6 años están en un periodo de desarrollo motor indispensables para su desenvolvimiento escolar, social y para el aprendizaje de la escritura.

Morris (1971, citado en Dora, 2011) afirma...

...El desarrollo de la motricidad fina es de vital importancia porque eventualmente será el arma para desenvolverse adecuadamente en el mundo escolar, y posteriormente en la vida, tienen que ver con la escritura, con el manejo de trabajos que requieren mayores detalles, por ejemplo, tejer, clavar etc. (p. 45)

Esto contrastando con la opinión de la docente de educación inicial de que un buen desarrollo de la motricidad fina favorece a las destrezas manuales y al mismo tiempo a los trazos gráficos para la pre-escritura.

Fundamentado, la importancia de un buen desarrollo de la motricidad fina en la educación inicial de acuerdo a los autores y al criterio de la docente se planteó actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de Educación inicial.

g. DISCUSIÓN

Relacionado con el tema de las actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, en la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la Ciudad de Loja , en el Periodo 2017 – 2018, se pudo conocer que los niños muestran torpezas en el desarrollo de actividades en las que se realiza el uso de la motricidad fina, en la coordinación óculo-manual, precisión, agilidad y pinza digital, esto debido a que la docente no utiliza estrategias didácticas idóneas y debidamente planificadas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años como las actividades lúdicas.

De acuerdo al primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, lo relacionado con la actividad lúdica y el desarrollo de la motricidad fina de los niños de Educación Inicial.

Para dar cumplimiento a este objetivo se acudió a fuentes bibliográficas confiables tales como: libros físicos –electrónicos, bibliotecas virtuales, tesis, revistas de donde se obtuvo información necesaria de diferentes autores que permitió fundamentar con claridad que las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para desarrollar la motricidad fina, esto demostrado en la revisión de la literatura.

De acuerdo al segundo objetivo: Diagnosticar el estado actual de las actividades lúdicas y la motricidad fina de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial a través de técnicas e instrumentos.

Se cumplió este objetivo cuando se indagó los resultados obtenidos de la entrevista a la docente de Educación Inicial, paralelo “B” y la aplicación del Test de Dexterímetro de Goodard a los niños de 4 a 5 años. “El objetivo del test es medir la velocidad y precisión de los movimientos del brazo y de las manos para determinar el nivel de desarrollo psicomotriz fino del niño desde las edades comprendidas de un 1 año a 14 años” (Loarte, 2016)

Con la aplicación del instrumento, Test dexterímetro de Goodard se pudo diagnosticar que el 58,82% de los niños investigados se encuentran en un nivel regular de desarrollo motriz fino; el 17,65% tiene un nivel deficiente de la motricidad fina, es decir que presentan dificultades en los movimientos manuales, precisión, agilidad, coordinación óculo-manual y el 23,53% tienen un nivel bueno, en donde se evidencia que el dominio de las destrezas manuales no está acorde al desarrollo y crecimiento, por lo que permitió desarrollar la investigación. En la entrevista realizada a la docente de Educación Inicial, paralelo “B” se evidencia que utiliza poco las actividades lúdicas donde intervienen el juego orientado a desarrollar la motricidad fina. Por lo que se tomó en cuenta realizar actividades lúdicas todos los días con un tiempo de 1 hora y media para fortalecer la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años.

Como tercer objetivo: Aportar con una guía de actividades lúdicas que contribuya al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.

Debido a la problemática que se evidenció en los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” se vio la necesidad de realizar una guía de actividades lúdicas basadas en juegos de construcción; juegos de

habilidades y destrezas y juegos de movimientos en combinación con otros juegos cognitivos de manipulación y reglado para desarrollar la motricidad fina

En la entrevista realizada a la docente de educación inicial considera que los juegos de construcción, juegos de habilidades y destrezas son importantes para desarrollar la motricidad fina; ya que al manipular diferentes objetos o tareas que requiere de movimientos hace que las pequeñas partes del cuerpo vayan fortaleciendo, tomando dominio de los movimientos coordinados de las manos y dedos, todas aquellas partes que comprenden para realizar trabajos más complejos que demande habilidades y destrezas.

Por lo que se tomó en cuenta para elaborar una guía de actividades lúdicas basados específicamente en juegos que potencien aquellas falencias de la motricidad fina presentes en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, paralelo “B” aspectos como: la coordinación óculo- manual, agilidad, precisión, desarrollo manual, pinza digital, utilizando materiales llamativos y de fácil alcance.

Cuarto objetivo: Ejecutar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Para dar cumplimiento a este objetivo se procedió ejecutarlo en un periodo de ocho semanas, dando inicio el 29 de enero al 30 de marzo del 2018, se aplicó una actividad lúdica por día, con una duración de una hora y media, utilizando materiales como botellas, tapas, sorbetes, piedras, rompecabezas, bolas de papel, pinza, semillas, vasos plásticos, agua etc.

La guía de actividades lúdicas ayudó a fortalecer la motricidad fina, alcanzando los siguientes resultado; el 84,41% de los niños obtuvieron un logro considerable en la coordinación óculo-manual, desarrollo manual, agilidad, precisión, pinza digital; el

14,85%, de los niños están en proceso, su desenvolvimiento motriz fino es aun lento con respecto a la coordinación ojo-mano, movimientos precisos de la mano y el control de la presión digital en algunas actividades lúdicas y el 0,74% de los niños no lograron realizar las actividades que demandan mayor control de coordinación y la fuerza muscular. Cabe mencionar que las actividades que no se cumplieron y las que están en proceso se deben a los factores que intervinieron durante la aplicación, tales como la inasistencia por parte de los niños por ciertas situaciones de salud.

La guía facilitó llevar acabo la ejecución de actividades lúdicas, cumpliendo con los objetivos propuestos, de la misma manera la facilidad que permitió desarrollar los juegos de manera organizada con los materiales y espacios ya preparados, motivo a los niños a participar en los juegos de manera placentera dando como resultado cambios significativos en su motricidad fina, también los juegos planteados acorde a la edad y a las necesidades motrices de los infantes prestó que los niños manipulen, agarren, establezca presión en los objetos, construyan, coordinen las manos y los ojos favoreciendo un mejor desenvolvimiento en sus tareas.

Quito objetivo: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de Educación Inicial.

Este objetivo se cumplió con la ayuda de la propuesta de actividades lúdicas, misma que se evaluó con la aplicación del pos-test dexterimetro de Goodard, en donde se obtuvo que el 23,53% de los niños se encuentran en un nivel muy bueno y el 64,71% están en un nivel bueno, esto quiere decir que las actividades planteadas ayudaron a fortalecer la motricidad fina de los niños permitiendo desenvolverse de mejor manera en las tareas más complejas, Pero un 11,76% de los niños tienen un nivel regular dentro de su

desarrollo, sin embargo no es un porcentaje alarmante debido a que los niños de 4 a 5 años demoran en desarrollar su motricidad fina, ya que demandan de movimientos más precisos de las manos y dedos como también de una coordinación óculo-manual.

h. CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica de la investigación literaria de diferentes fuentes bibliográficas confiables, sirvió para comprobar la relación que tienen entre las dos variables, a su vez ayudó a clarificar que las actividades lúdicas fomentan el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años.
- La aplicación de Test Dexterímetro de Goodard permitió conocer el estado actual de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”, paralelo “B”, los mismos que presentan dificultades en los movimientos manuales, precisión, agilidad, coordinación visomotriz, pinza digital.
- Con la finalidad de contribuir al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, se diseñó una guía de actividades lúdicas denominada “Jugando con mis manitos” con juegos de construcción, juegos de movimientos, juegos de habilidades y destrezas en combinación con otros juegos tomando en cuenta la edad de los niños y sus necesidades motrices a potenciar con un periodo de ocho semanas.
- Se aplicó una guía de actividades lúdicas todos los días que permitieron potenciar la motricidad fina, aspectos como: habilidades manuales, ejercitación de los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo-manual, pinza digital, agilidad, precisión en tareas más complejas para su edad.

- Finalizada la aplicación de la guía de actividades lúdicas, fue validada en forma significativa con el post-test Dexterímetro de Goodard, en donde se verificó que los niños en gran mayoría mejoraron sus niveles de motricidad fina de bueno a muy bueno; de regular a bueno; deficiente a regular.

i. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a las autoridades correspondientes del Ministerio de Educación, brindar a las docentes frecuentes capacitaciones sobre estrategias y actividades lúdicas que ayuden a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de edad.
- Utilizar el Test Dexterímetro de Goodard como una herramienta para conocer el nivel de motricidad fina de los niños y niñas de 4 a 5 años, ya que, al saber el estado actual de desarrollo motriz fina, se puede trabajar con actividades que favorece a esta área.
- A los docentes incluir en sus planificaciones diarias juegos de construcción, juegos de movimiento, juegos de habilidades y destrezas o combinadas en función de fortalecer la motricidad fina tomando en cuenta materiales adecuados y la edad del niño.
- A los docentes realizar con más frecuencia actividades lúdicas fuera del aula, basadas en juegos atractivos para los niños con la finalidad de continuar potenciando la motricidad fina.
- Ampliar sus técnicas utilizadas en el aula con actividades lúdicas favorables para lograr un mejor desarrollo motriz en los niños de 4 a 5 años tomando en cuenta aquellos que está presente en la guía de actividades lúdicas propuestos en la investigación.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

AUTORA Silvia Patricia Cango Guamán

DIRECTOR Lic. Manuel Polivio Cartuche Andrade Mg. Sc

LOLA – ECUADOR

2018

1. Título

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

2. Datos Generales:

Establecimiento: Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”

Participantes: Docente y niños de 4 a 5 años de Educación Inicial, paralelo “B”

Periodo a realizar: Enero, febrero, marzo del 2018

Alumna: Silvia Patricia Cango Guamán

3. Presentación.

Actividades lúdicas, propios del ser humano que permite expresarse, comunicarse, de la misma manera una fuente para adquirir aprendizajes a través de experiencias ya que un niño, cuando juega pone en acción sus áreas de desarrollo, tales como: el cognitivo, socio-afectivo, lenguaje y la motricidad. Debido a que el juego demanda movimiento hace que él niño vaya desarrollando paulatinamente su motricidad tanto gruesa como fina.

Hoy en día se espera que los niños adquieran un desarrollo eficaz a través de juegos, sobre todo en Educación Inicial; ya que, en este nivel, los niños están en predisposición de adquirir capacidades, habilidades y destrezas necesarias para los aprendizajes de la lecto-escritura. Por lo tanto, la educación inicial juega un papel importante en los aprendizajes posteriores de los individuos; ya que se debe brindar ricas experiencias formativas tanto en lo cognitivo, social, físico y emocional así contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

Por tal razón se presenta una guía de actividades lúdicas “Jugando con mis manitos” basados en juegos de construcción, juegos de habilidades y destrezas y juegos de movimientos para contribuir al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”

La guía de actividades lúdicas permite pautas y directrices para realizar dichas acciones, en este caso juegos que permiten desarrollar la motricidad fina. Los niños desde muy temprana edad empiezan a jugar, primeramente, con su propio cuerpo, y conforme su crecimiento toma contacto con los objetos en donde empieza el movimiento pequeño del cuerpo a fortalecerse y a tomar dominio de los músculos de las manos y dedos. Para lograr un desarrollo adecuado, por lo que se requiere que los adultos faciliten juegos, al igual que los docentes de Educación Inicial deben brindar experiencias significativas a través de actividades lúdicas que conlleve a fortalecer los movimientos coordinados de las manos y dedos, precisión, agilidad manual, pinza digital, coordinación viso-motriz.

4. Justificación.

La propuesta de actividades lúdicas está orientado a desarrollar la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” a través de juegos para fortalecer movimientos manuales, coordinación viso-motriz, pinza digital, precisión y agilidad de las manos para realizar tareas complejas como recortar, dibujar, pintar, abotonar, trazar etc.

Se debe resaltar que la motricidad ocupa un lugar muy importante en la educación infantil; ya que en la primera infancia hay una interdependencia en el desarrollo motor, afectivo e intelectual, por lo tanto, en los seis primeros años de vida, es eventualmente

una educación psicomotriz; ya que todo conocimiento y aprendizaje parte de la propia acción del niño sobre el medio que los rodea a través de las experiencias.

El desarrollo del niño se da a través de la lúdica y la psicomotricidad, en donde desde que nace entra en contacto con el mundo por medio de su cuerpo, empieza explorar su entorno y conocerlo, por lo que se considera la mejor manera de potenciar la motricidad fina es utilizando el juego como un herramienta para que el infante adquiriera habilidades y destrezas manuales, coordinación visomotriz, precisión, agilidad y pinza digital necesarias para tareas más complejas como trazos gráficos, pintar, escribir, abotonar, etc.

De acuerdo a la evaluación que se realizó a los niños se pudo palpar que existe falencias en el desarrollo de la motricidad fina tomando en consideración los aspectos que deben tener desarrollados a la edad de 4 a 5 años, por lo tanto, en el diseño de la guía de actividades lúdicas “Jugando con mis manitos” se tomaron en cuenta juegos enfocados a fortalecer aquella área, puesto en práctica en el aula, con una duración de ocho semanas desde el 29 de enero al 30 de marzo del 2018.

La propuesta es factible porque está basado en actividades lúdicas con materiales adecuados y diseñados para la edad de 4 a 5 años, además se cuenta con el apoyo de los padres de familia, docente y la participación de los niños.

5. Objetivo.

- Diseñar una guía de actividades lúdicas para contribuir al mejoramiento de las habilidades y destrezas finas de los niños de 4 a 5 años.

- Estimular a los niños y niñas de 4 a 5 años paralelo “B” a través de actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina.
- Fomentar la participación de los niños de 4 a 5 años a través de actividades lúdicas para lograr un mejor desarrollo de la motricidad fina.

6. Metodología

Los niños de 4 a 5 años son los protagonistas de la propuesta planteada, ya que, está basada en actividades lúdicas donde a través del juego se trabaja la motricidad fina. Al igual que el método constructivista; ya que a través de los juegos planteados de menor a mayor complejidad permite fortalecer el área motora donde hace uso de sus conocimientos previos.

Las actividades lúdicas empleadas se realizan de forma individual y grupal que permite vivenciar situaciones que demandan mayor destreza en los movimientos motrices finos, partiendo de actividades simples a complejas con una duración de una hora y media por cada sesión por un periodo de dos meses. Dentro de los juegos planteados se toma en cuenta los materiales de acuerdo a la edad del niño y el nivel de capacidades motrices; por ende, los niños son los protagonistas de estas actividades lúdicas, con la finalidad de potenciar el desarrollo de la motricidad fina.

7. Operatividad.

SESIÓN:01				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 29 de enero del 2018	<p>Construcción de torres</p> <p>Coordinación Óculo- manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación /ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización con el objeto/juego libre. • De acuerdo a la consigna el niño construye, utilizando vasos plásticos en un tiempo de tres minutos. <p>Valorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación de los niños • Agilidad y precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa. • Silla. • Vasos plásticos. • Cronometro. 	<p>Construye torres utilizando una sola mano.</p> 
SESIÓN:02				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes 30 de enero del 2018	<p>Rueda de pelotas</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación /ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Tres cartones decorados • Tres pelotas plásticas 	<p>Logra hacer rodar la pelota con su mano dominante.</p>

	Coordinación óculo-manual	<ul style="list-style-type: none"> • Formar tres grupos en columna • Hacer rodar la pelota en cuenta de tres, con la mano dominante desde el extremo de la cancha hasta llegar al arco. El niño que llega más rápido gana. • Felicitar a todos los niños por la participación. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad • Dominio de la mano 		
--	---------------------------	---	--	---

SESIÓN:03

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 31 de enero del 2018	<p>Juegos de los bolos</p> <p>Coordinación óculo- manual</p> <p>Espacio: aire libre</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/canción de la mano derecha e izquierda. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lanzar la pelota con las dos manos con el fin de tumbar los bolos. • Realizar una competición por pareja en donde el niño utilizara la mano dominante <p>Valorar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dos pelotas de plástico • Tubos de papel higiénico decorado 	<p>Logra tumbar los bolos con la mano dominante</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de la mano • Coordinación ojo-mano 		
SESIÓN: 04				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Jueves 1 de febrero 2018	<p>Lanzando aros</p> <p>Coordinación óculo-manual</p> <p>Espacio: aire libre</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar grupo de dos en columnas • En pareja pasaran a lanzar un aro en un cono, tratando de meterla. • Quien meta más aros serán los ganadores. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Control de la fuerza muscular • Precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros de cartón • Cono de cartón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logra meter los aros en el cono 
SESIÓN:05				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 02 de febrero del 2018	Pasando el agua	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas • Botellas de cola pequeña. • Vasos plásticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logra poner agua en la botella sin regar a los lados.

	<p>Coordinación óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar parejas. • La actividad se inicia en la cuenta de tres. • Abrir la tapa de la botella, luego ensartar agua del vaso sin regar a los lados y tapar nuevamente la botella. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación activa • Destapar –tapar • Ensarta el agua con precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Agua 	
--	--	---	--	---

SESIÓN:06

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 05 de febrero del 2018	<p>Juego a amasar</p> <p>Desarrollo manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños realizan juego libre con la masa. • Luego realizar bolitas de diferentes tamaños utilizando las dos manos, después con una sola mano y también utilizando el dedo índice <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de los músculos de la mano 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • Silla • Masa • Harina 	<p>Logra hacer bolitas de diferentes tamaños</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de movimientos de los dedos 		
SESIÓN:07				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes 06 de febrero del 2018	<p>Arrugar el papel</p> <p>Desarrollo manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les dará a los niños papel de diferentes tamaños y grosor. • Arrugar papel utilizando las dos manos lo más rápido que puedan dando forma de una bola. • Las bolas realizadas de papel serán lanzadas de una distancia de un metro de modo que se ha encestado en un cartón <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Lanzamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel periódico. • Un cesto de cartón. 	<p>Logran arrugar papel y lanzar a una cesta.</p> 
SESIÓN:08				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 07 de febrero del 2018	Juego de arena	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja con arena • Botellas • Cucharillas 	Logra colocar arena en la botella con una cucharilla

	<p>Desarrollo manual, coordinación óculo- manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar grupos de cuatro niños • Facilitar una caja de arena para cada grupo. • Pedir a los niños que manipulen la arena; tocar, coger, hacer caminos con el dedo índice, hacer una mano en la arena. • Luego colocar la arena en la botella utilizando la cucharilla. • El grupo que llena más rápido la botella gana. <p>Valorar Participación Colocar la arena con una cucharilla en una botella.</p>		
--	--	--	--	---

SESIÓN:09

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Materiales	Materiales	Logros alcanzados
<p>Jueves 08 de febrero del 2018</p>	<p>Deshalar sacos</p> <p>Desarrollo manual</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista. • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar a los niños un trozo de saco de 40 x 40 cm. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos de 40 x 40 • Mesa • Silla 	<p>Logra deshalar el saco utilizando el dedo índice y el pulgar.</p>

	Espacio: aula	<ul style="list-style-type: none"> • Deshalar el tejido utilizando el dedo índice y el pulgar. • Los niños que terminan más rápido serán los que ganan. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Coordinación ojo -mano • Pinza digital 		
SESIÓN:10				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 09 de febrero del 2018	<p>Juego del enroscado</p> <p>Desarrollo manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar parejas • Cada pareja pasara adelante para abrir las tapas de acuerdo al color que menciones la docente, utilizando un patrón que será una tarjeta del color mencionado. • En que termine más rápido gana. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de movimientos de la mano y los dedos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapas de color azul y rojo • Dos mesas 	<p>Logra abrir la tapa de acuerdo al patrón</p> 

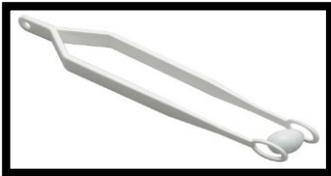
Lunes 12 de febrero de 2018 a viernes 16 de febrero del 2018	Feriado de carnaval y por fin de quimestre			
SESIÓN:11 Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 19 de febrero del 2018	<p>Jugando a encajar las fichas</p> <p>Desarrollo de la presión digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socializar el juego, en donde los niños manipulan las fichas, arma el rompecabeza a su ritmo de manera libre. • Luego se forma parejas, para luego pasar a las mesas del centro para formar el rompecabeza, el que termina en menos tiempo es el ganador. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Coloca las fichas correctamente en cada excavación. • Utiliza una sola mano para encajar fichas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa. • Sillas. • Rompecabezas. • Cronometro. 	<p>Arma rompecabeza de 10 piezas con agilidad.</p> 

SESIÓN:12				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes de 20 de febrero del 2018	<p>Ensartando</p> <p>Desarrollo óculo- manual, pinza digital.</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales • Utilizando su imaginación realizar un collar a su gusto. • Luego se hará una competición en donde los cinco primeros en terminar de ensartar los sorbetes y las figuras de foami serán los ganadores. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de la pinza digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Cordones • Sorbetes recortados de diferente tamaños • Figuras de foami 	<p>Logra ensartar todas las fichas</p> 
SESIÓN:13				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 21 de febrero del 2018	<p>Encontrando el tesoro</p> <p>Óculo-manual, pinza digital</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas decoradas • Piedras 	<p>Logra colocar las piedras en la botella</p>

	Espacio: aire libre	Ejecutar actividad <ul style="list-style-type: none"> • Los niños saldrán al patio y buscarán piedritas de tamaño de la boca de la botella. • Al momento de coger las piedritas, lo harán con el dedo índice y el pulgar, luego pondrán en la botella, para ello se le dará un tiempo de 15 minutos. • Luego se sentará en el llano para contar las piedritas de cada niño recolectado. • Los niños que hayan recogido más piedritas serán los ganadores. Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual 		
--	----------------------------	---	--	---

SESIÓN:14

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Jueves 22 de febrero del 2018	Juego de las semillas Desarrollo de la pinza digital	Actividad inicial <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad Ejecutar actividad <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales. • Juego libre con los materiales. • Separación de las semillas en cada botella, utilizando la pinza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa. • Silla. • Semillas maíz, lenteja, frejol. • Botellas decoradas. • Pinza de plástico. • Cronometro. 	Logra coger con la pinza las semillas 

	Espacio: aula	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños que hayan separado más semillas en cierto tiempo dado, serán los ganadores. Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de la pinza digital • Agilidad, presión 		
SESIÓN:15				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 23 de febrero del 2018	Poniendo ligas al tuvo. Pinza digital Espacio: aula	Actividad inicial <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. Ejecutar actividad <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales. • Demostración de cómo deben poner las ligas en el tubo, utilizando el dedo índice y pulgar. • Juego libre con las ligas y ejercitación de los dedos. • Competición: los niños que pongan más ligas en el tubo serán los ganadores. Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de la pinza digital • Concentración • Atención 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • Silla • Tubos decorados de papel higiénico • Ligas de pelo 	Logra poner las ligas en el tubo. 

SESIÓN:16				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 26 de febrero de 2018	Construyendo mi torre Óculo-manual Espacio: aula	Actividad inicial <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad Ejecutar actividad <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales. • Juego libre con las paletas. • Formar grupos de cuatro • Construir una torre de acuerdo al modelo con las paletas de manera grupal. • El grupo que termina más rápido serán los ganadores Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad manual, precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • silla • Paletas de colores 	Logra colocarlas paletas sin hacer caer 
SESIÓN:17				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes 27 de febrero de 2018	Juego de las esponjas	Actividad inicial <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad Ejecutar actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Tres mesas • Sillas • Tres recipientes. • Tres botellas • Tres esponjas. 	Logra pasar el agua con una esponja.

	<p>Coordinación óculo- manual</p> <p>Espacio: Aire libre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formar tres grupos. • Para cada grupo se dará una fuente con agua en donde los niños deberán introducir sus manos. • La educadora dará instrucciones de que movimientos deberán ejecutarla con las manos dentro del agua: como abrir y cerrar las manos, mover los dedos rápidamente. • Luego se hará una competición con los tres grupos, en donde tendrán que pasar el agua de un recipiente a una botella con una esponja, y el grupo que termina más rápido de pasar serán los ganadores sin regar a los lados el agua. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Coordinación óculo –manual 		
--	---	--	--	---

SESIÓN:18

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 28 de febrero de 2018	<p>Lanzando las pelotas</p> <p>Coordinación óculo – manual</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos- reforzando la lateralidad de las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota grande, mediana, pequeña. 	<p>Logra coger la pelota en el aire.</p>

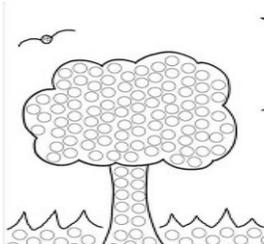
	<p>Espacio: Aire libre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formaran dos equipos • Se jugará lanzando las pelotas de diferentes tamaños, el equipo que haga caer va perdiendo puntos. • Primero se hará con la pelota grande, luego el mediano y finalmente la pequeña. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio de las manos • Coordinación óculo- manual 		
<p>SESIÓN:19 Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán</p>				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
<p>Jueves 01 de marzo de 2018</p>	<p>Pintando mi dibujo</p> <p>Coordinación óculo manual, Pinza digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos reforzando la lateralidad de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción infantil derecha - izquierda <p>Mi mano derecha al frente Mi mano derecha atrás Sacudo mi mano derecha Y la pongo en su lugar.</p> <p>Mi mano izquierda al frente Mi mano izquierda atrás Sacudo mi mano izquierda Y la pongo en su lugar</p>	<p>Utiliza con destreza la mano dominante para pintar</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción de mis manitos para distinguir la mano derecha y la izquierda. • Luego pintar el dibujo favorito utilizando un cotonete con la mano dominante. • Para lo cual no debe salir del contorno de la imagen. • Luego se pasará adelante con sus dibujos para felicitarlos por sus esfuerzos. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Control de la pinza digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Laminas con el dibujo favorito de los niños. • Acuarelas • Cotonetes 	
--	--	--	--	--

SESIÓN:20

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 02 de marzo de 2018	<p>Gingana</p> <p>Coordinación óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formará dos equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas • Silla • Botella con tapa • Agua • Vaso plástico • Rompecabeza • Un cartel dibujado el camino de la tortuga. • Pintura 	Logra hacer las actividades sin dificultad.

		<ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en tres actividades consecutivas que deben realizar cada equipo. • Primera actividad que debe realizar es destapar la botella y luego colocar el agua que va estar en un vaso y después tapar la botella. • Segunda actividad: armar el rompecabeza correctamente. • Tercera actividad pintar el árbol utilizando cotonete. • El equipo que termine más pronto gana. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Precisión • Agilidad • Coordinación óculo-manual 		 
--	--	--	--	---

SESIÓN:21

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 05 de marzo del 2018	<p>Introduciendo pinchos</p> <p>Pinza digital</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas perforadas. • Pinchos. • Cronometro. • Papelitos con sus nombres. 	Logra introducir el pincho.

	<p>Espacio: aula</p>	<p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales • Los niños deberán introducir los pinchos por los agujeros y traspasar el otro lado de la botella, para ello se hará una práctica previa. • Luego se va hacer un sorteo de quien va pasar al frente para ejecutar la actividad con un determinado tiempo. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Precisión manual, pinza digital, concentración. 		
--	-----------------------------	--	--	---

SESIÓN:22

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
<p>Martes 06 de marzo del 2018</p>	<p>El rollo interminable</p> <p>Coordinación manual</p> <p>Espacio: aire libre</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar dos grupos • Para cada grupo se la facilitara un rollo de papel. • Este consiste en ir tirando del papel por encima de la cabeza, de adelante 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos rollos de papel. • Sillas 	<p>Logra pasar el rollo sin hacer caer.</p> 

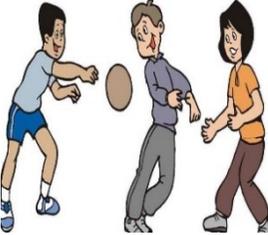
		<p>hacia atrás, con la finalidad de abrir todo el rollo y quede solo el tubo de papel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les ubicara a los niños sentados uno tras otro para el inicio del juego. • El equipo que termine de abrir todo el rollo será el ganador <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad • Dominio manual 		
SESIÓN:23				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 07 de marzo del 2018	<p>Recolectando copitos de nieve</p> <p>Óculo- manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de los materiales. • Cada niño dispondrá de una cierta cantidad de bolitas de espuma Flex y un pincho. • Este juego consiste en utilizar el pincho para recolectar los copitos de nieve y ponerlo en una botella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silla • Mesa • Bolitas de espuma flex. • Pinchos • Botella decorada 	<p>Logra introducir el pincho en la bolita de espuma flex.</p> 

		Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Precisión • Coordinación ojo-mano 		
SESIÓN:24 Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Jueves 08 de marzo del 2018	Aprendiendo a rasgar Fortalecimiento de la presión digital Espacio: Aire libre	Actividad inicial <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad Ejecutar actividad <ul style="list-style-type: none"> • Practica inicial rasgar el papel siguiendo la canción para lo cual se entregará a cada niño un trozo de papel. • Luego se formará tres equipos. • Para cada equipo se entrega un cuadro de papel, en donde consiste en que se vaya pasando la hoja a cada niño del equipo para que rasgue el papel. • El equipo que termine será el ganador Valorar <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Precisión de los dedos 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel del • Canción del papel 	Logra rasgar el papel con facilidad 

		<ul style="list-style-type: none"> • Uso del dedo índice y pulgar 		
SESIÓN:25				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 09 de marzo del 2018	<p>Los agujeros de colores</p> <p>Coordinación Óculo manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este consiste en introducir los cordones de acuerdo al color que corresponde a los macarrones pintados que van a estar pegadas en un tablero de cartón. • En la cual se hará una práctica individual. • Los niños que logran introducir los cordones en todos los agujeros en menor tiempo serán los ganadores. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Precisión • Agilidad manual 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de cartón. • Macarrones de color azul, rojo y amarillo. • Cordones de los tres colores establecidos. 	<p>Logran introducir los cordones fácilmente utilizando la mano dominante.</p> 

SESIÓN:26**Responsable:** Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 12 de marzo del 2018	<p>Canicas al hoyo</p> <p>Óculo manual</p> <p>Espacio: Aire libre</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar dos equipos. • Este juego consiste en hacer rodar las canicas de una distancia determinada con la finalidad de meter en el hoyo. • Se realizará una práctica previa. • Luego se hará una competición entre los dos grupos. • El grupo que meta más canicas en el hoyo ganará. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Control de los movimientos de los dedos. • Precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Canicas 	<p>Logra introducir la canica en el hoyo.</p> 

SESIÓN:27				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes 13 de marzo del 2018	<p>La pelota traicionera</p> <p>Óculo manual</p> <p>Espacio: Aire libre</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formará dos equipos. • Cada miembro de un equipo tendrá una bola pequeña • Y el otro equipo tendrá que correr por toda la cancha para no dejar topar por la pelota que el otro equipo lanzara tratando de congelarlos • El niño que es congelado tendrá que quedar estático hasta que todos sean congelados. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad manual • Respetan las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota mediana 	<p>Lanza la pelota con agilidad</p> 
SESIÓN:28				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 14 de marzo del 2018	<p>Moviendo las rocas</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Vasos • Cinta 	<p>Lograr rempujar la roca de papel con el dedo índice y pulgar</p>

	<p>Óculo- manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arrugar papel formando una roca. • Forma tres equipos • Cada niño pasara al frente con su papel arrugado que será la roca para iniciar de un extremo rempujando con sus dedos hasta meter en el vaso que será la meta. • El equipo que termine será el ganador. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad • Dominio manual 		
--	--	---	--	---

SESIÓN:29

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Jueves 15 de marzo del 2018	<p>Juego de balance</p> <p>Óculo manual</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formará parejas que deberán trasportar una pelota en un papel de 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Pelotas • Cestos 	Lleva la pelota con agilidad.

	Espacio: Aire libre	<p>un extremo de la cancha al otro extremo sin hacer caer la pelota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hará de manera de competición. • La pareja que llegue primero será el ganador <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación. • Dominio manual 		
SESIÓN:30				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Viernes 16 de marzo del 2018	<p>Enhebrando</p> <p>Coordinación óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socializar con los materiales. • Este juego consiste en decorar un CD. • Se dará a los niños lana de varios colores para su selección. • Luego se les pedirá que introduzca la lana por el orificio que tienen el centro del CD hasta terminar de tapar todo el disco. 	<ul style="list-style-type: none"> • CD. • Lana roja, amarilla, azul • Caritas sonrientes con pegatinas. 	<p>Enhebra con agilidad</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> El que termine más pronto recibirá una carita que tendrá que pegar en el pizarrón. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> Participación Dominio de movimientos de las manos y dedos 		
SESIÓN: 31				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 19 de marzo del 2018	<p>Construyendo el sol</p> <p>Óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo, Tomar lista Motivación/ejercicios de las manos. Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Entregar al niño la masa para que realice una pelota. Luego entregar tallarines para que los introduzca en la bola de masa. Finalmente entregarles tubitos de sorbetes recortados para que introduzcan en el tallarín. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> Participación Movimientos de los manos y dedos 	<ul style="list-style-type: none"> Mesa Silla Masa Tallarín Sorbetes 	<p>Dominio de las destrezas manuales</p> 
SESIÓN:32				

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Martes 20 de marzo del 2018	<p>Abotonando mi camisa</p> <p>Pinza digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber explicado como abotonar una camisa. • Se hará una práctica para lo cual se pasará por cada asiento con la camisa para que abotonen. • Después se hará una competición para lo cual se formará dos equipos. • Cada miembro del equipo deberá pasar al frente para abotonar y desabotonar. • El equipo que termina más rápido será el ganador. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Agilidad • Dominio de las manos y dedos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Camisas que tenga botones 	<p>Logra abotonar y desabotonar la camisa</p> 

SESIÓN:33				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 21 de marzo del 2018	<p>Enrollando</p> <p>Pinza digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en que los niños enrollen lana en una paleta. • Para ello se la facilitara a cada niño el material • Se pondrá una canción, mientras la canción se escucha, los niños podrán enrollar la lana, pero cuando no se escucha los niños deberán abrirlo, así sucesivamente hasta que algún niño haya podido enrollar toda la lana en la paleta. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Coordina los movimientos para abotonar la camisa • Dominio manual 	<ul style="list-style-type: none"> • Paleta • Lana • Canción de la cucaracha 	<p>Enrolla con facilidad la lana.</p> 
SESIÓN:34				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados

<p>Jueves 22 de marzo del 2018</p>	<p>Pescando</p> <p>Desarrollo Óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad. <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en sacar los peces del agua. • Para lo cual se forman parejas. • Cada pareja pasara al frente y se subirán al barco para coger la caña y pescar con un determinado tiempo. • El que saca más peces será el ganador. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Precisión • Agilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Barco. • Peces de foami. • Clips para papel. • Un palo. • Lana • Gancho • Peces de cartulina • 	<p>Saca los peces con agilidad</p> 
<p>SESIÓN:35 Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán</p>				
<p>Fecha</p>	<p>Contenido</p>	<p>Actividad</p>	<p>Materiales</p>	<p>Logros alcanzados</p>
<p>Viernes de 23 de marzo del 2018</p>	<p>Se quema la papa</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista 	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • figuras de los animales domésticos. 	<p>Emita el sonido de los animales</p>

	<p>Coordinación óculo-manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en pasar la pelota rápidamente mientras se dice: Sé quema la papa, se quema la papa. • Un niño sin ver dirá: La papa se quemó. • El niño que se quedó con la pelota pasara a pintar cualquiera de los animales que están en la pizarra, pero antes deberá emitir el sonido del animal. • Para pintar deberán utilizar el dedo índice y evitar salir a los extremos del dibujo. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dominio manual • Agilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Crayones 	
--	--	--	--	---

SESIÓN:36

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Lunes 26 de marzo del 2018	Chapas	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapillas. • Dos pliegos de cartulina azul. 	Mueve las tapillas con sus dedos de manera ágil.

	<p>Óculo manual</p> <p>Espacio: aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en mover las tapillas recorriendo el camino marcado en una cartulina de pliego que estará ubicado en el piso. • El niño debe utilizar el dedo índice y el pulgar para mover la tapilla sin salir del camino marcado. • El que llega a la meta sin pasar de la línea serán los ganadores. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Habilidad de los dedos • Precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcador. • Cinta. 	
--	---	--	---	---

SESIÓN: 37

Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán

Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
<p>Martes 27 de marzo del 2018</p>	<p>Jugando con los listones</p> <p>Pinza digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de la actividad a realizar con lana y el cartón, en 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartón rectangular • Lana blanca • Listones de colores 	<p>Usa la pinza digital con destreza.</p> 

		<p>donde van a enredar en las aberturas del cartón con la lana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego con los listones vamos a pasar sobre la lana entrelazando uno sobre otro. • Luego en parejas van a pasar al frente a realizar misma actividad, pero esta vez más rápido y el que termina pronto será el ganador. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación • Uso de la pinza digital 		
SESIÓN: 38				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividad	Materiales	Logros alcanzados
Miércoles 28 de marzo del 2018	<p>Jugando con la pegatina</p> <p>Desarrollo de la pinza digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar la actividad que deben realizar. • Los niños tendrán que despegar los círculos pequeños y luego pegarlas siguiendo las líneas de la figura que se encuentra plasmada en la hoja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegatinas • Laminas con gráficos 	<p>Utiliza el dedo índice y el pulgar con destreza.</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> • Para lo cual deben utilizar el dedo índice y el pulgar para despegar y pegar los círculos. <p>Valorar</p> <ul style="list-style-type: none"> • La participación • Dominio de la pinza digital 		
SESIÓN: 39				
Responsable: Silvia Patricia Cango Guamán				
Fecha	Contenido	Actividades	Materiales	Logros alcanzados
Jueves 29 de marzo del 2018	<p>Recorriendo el camino de la tortuga</p> <p>Pinza Digital</p> <p>Espacio: aula</p>	<p>Actividad inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo, Tomar lista • Motivación/ejercicios de las manos. • Indicaciones de la actividad <p>Ejecutar actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar dos equipos. • En la pizarra estará pegado un cartel con el dibujo, en donde cada niño del equipo deberá pasar al frente con una pintura para trazar una línea con el fin de ayudar a la tortuga a llegar a su meta. • El equipo que termine de pasar todos los niños a la pizarra a realizar la actividad serán los ganadores. <p>Valorar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra. • Cartel dibujado • Pinturas rojo y azul 	<p>Logra hacer el trazo sin alzar la mano.</p> 

		Valorar <ul style="list-style-type: none">• Participación• Dominio de los movimientos de la mano y los dedos• Agilidad• Pinza digital		
--	--	---	--	--

8. Evaluación

Toda la propuesta está enfocada en realizar actividades lúdicas de manera que los niños se sientan motivados y tengan un instante de placer y gozo facilitando un mejoramiento en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años.

La evaluación se realizó a través de la observación durante el proceso de juego tanto individual como en grupo que facilitó ver cambios favorables en la coordinación óculo-manual, control de los movimientos de las manos y dedos, pinza digital, precisión y agilidad

También se aplicó la prueba de Dexterímetro de Goodard para verificar la efectividad de la utilización de actividades lúdicas durante el trabajo con los niños, mismo que se comprobó que la guía de actividades propuestas tuvo una gran influencia en el mejoramiento de la motricidad fina.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Aixut, M. P. (2012). *Estudio sobre la importancia del juego como elemento educativo en las ludotecas y los centros educativos de educación infantil*. Trabajo fin de Grado, Universidad Internacional de la Rioja, Facultad de Educación, Lleida. Obtenido de <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/527/Pubill.MariaMontserrat.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alfonso García Velázquez, J. L. (s.f.). *El juego infantil y su metodología*. Editex. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA88&dq=Los+juegos+tambi%C3%A9n+se+clasifican+de+acuerdo+a+la+capacidad+que+desarrolla:&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiR5PGyu-neAhUwSN8KHYaADkIQ6AEILDAB#v=onepage&q=Los%20juegos%20tambi%C3%A9n%20se%20clasifican>
- Anónimo. (2001). *Pedagogía y Psicología Infantil* (Vol. II). Madrid, España: Cultural,S.A.
- Anónimo. (2004). *Juego en la Educación Infantil*. (Noveduc, Ed.) doi:9875381020,9789875381025
- Antoranz Simón, E., & Indurria, V. J. (2010). *Desarrollo Cognitivo y Motor* (Consuelo Clemente ed.). Madrid: Editex,S.A. doi:978-84-9771-753-3
- Arellano, E. I. (2010). *Investigación Científica* (Septima ed.). Loja: Cosmos.
- Baldion Loza, S., Velástegui Villamarín, M., & Heredia Mena, E. (2017). *Función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años*. Universidad central del Ecuador,

- Facultad de Ciencias Psicológicas. Quito: Revista PUCE. Obtenido de <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/118/148>
- Baque Guale, J. V. (s/n de s/n de 2013). *Actividades ludicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educacion basica*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upse.edu.ec>
- Baquiáx, J. C. (2014). *Implementacion de Actividades Ludicas a traves de baul de juego*. Campus de Quetzaltenango. Recuperado el 17 de Agosto de 2017, de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiáx-Judith.pdf>
- Bassedas, E., Huguet, C., & Solé, G. I. (2006). *Aprender y enseñar en educación infantil* (Sexta ed.). Barcelona: CRAÓ, de IRIF,S.L. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=NnrsAmrUePUC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Benitez, B. T. (2015). *Actividades Ludicas para desarrollar la motricidad fina*. Pontifica Universidad del Ecuador, Ciencias de la Eduacción. Esmeraldas: Direccion de ainvestigacion y Postgrado. Recuperado el 24 de enero de 2018, de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/531/1/VELASQUEZ%20BENITEZ%20BRENDA%20TATIANA.pdf>
- Bianed Yorlady Ospina Pulgarin, Y. A. (2015). *Importancia de las actividades ludicas en los niños y niñas del Centro Educactivo Nacional*. tesis para Licenciada en pedagogia infantil, Corporacion Universitaria Minutos de Dios, Facultad de Educación , Antioquia. Obtenido de http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/4701/TLPI_OspinaPulgarinBianedYorlady_2015.pdf?sequence=1

- Camesella, R. P. (2005). *teoria y praxias del desarrollo psocomotor en la infancia* (Primera ed.). Vigo, España: Ideas propias S.L. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/Psicomotricidad.html?id=KIcCuGoHxMIC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Campoverde, B. S. (2017). *Estrategias Ludicas, en el desarrollo de la motricidad fina*. tesis de posgrado, Universidad de Chimborazo, Instituto de posgrado, Riobamba-Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3510/1/UNACH-EC-IP-EMIP-2017-0013.pdf>
- Cerdas, M. J., Polanco, H. A., & Rojas, M. P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portuga*, 26(1), 177. Recuperado el 20 de enero de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>
- Cobos, P. J. (Marzo de 2011). El juego motor en la escuela. *Innovacion y experiencias educativas*(40), 6. Córdoba. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Contreras , P., & Baeza, J. (2008). Estimulacion Montessori para niños y niñas preescolares colonias Urbanas. (L. R. Rissetti, Ed.) 11. Recuperado el 25 de enero de 2018, de <http://altascapacidades.eneuskadi.com/wp-content/uploads/2015/07/manualestimulacionmontessori>
- Cruz, M. M. (2014). *Estudio del modelado como técnica para desarrollar la pinza digiral*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad de las Fuerzas Armadas - ESPE, Departamento de Ciencias Humanos y Sociales, Sangolqui-

- Ecuador. Recuperado el 27 de enero de 2018, de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9492/5/T-ESPE-048507.pdf>
- Cutural. (2003). *Pedagogia y Psicologia Infantil* (Vol. Tomo II). Madrid-España: Cultural,S.A. Recuperado el 23 de Agosto de 2017
- Diana Guachichulca, M. M. (s/n de s/n de 2012). *dspace.unl.edu.ec*. Obtenido de dspace.unl.edu.ec:
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3740/1/GUACHICHULCA%20DIANA%20-%20%20MATAMOROS%20MARIA.pdf>
- Domínguez, D. M. (2012). *psicomotricidad e intervencion Educativa* (Piramide ed.). Madrid: Piramide(Grupo Anaya,S.A). doi:ISBN:978-84-368-2163-5
- Dora, P. M. (2011). *Motricidad fina en la Educación prescolar*. Universidad Pedagógica Universal, Ciudad del Carmen-Campeche. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/28789.pdf>
- Dr.Quiroz Perez, V., & Dr. Arraez Martínez, J. M. (2005). *Juego y psicomotricidad*. Federacion de Españoles de Asociaciones de Docentes de Educacion Fisica, Universidad de Granada. Granada: Nuevas tedencias en Educacion Fisica,Deporte y Recreacion . Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario-PC/Downloads/Dialnet-JuegoYPsicomotricidad-2280354.pdf>
- Elizabeth, L. A. (2015). *Tecnicas Grafoplasticas y si incidencia en el Desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años*. Diseño de trabajo de Investigación previo a la obtencion de titulo de Licenciada de ciencias de la Educación., Troncal,Cañar. Recuperado el 25 de Noviembre de 25, de <http://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/reducacue/7230/3/TESIS%20PATRICIA%20LARREA.pdf>

- Entsakua, C. C. (15 de febrero de 2015). <http://dspace.ups.edu.ec>. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>
- Euceda Amaya, T. (2007). *Juego desde el punto de vista didagtico a Nivel de Educacion Prebásica*. Tesis de Maestria, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Dirección de Postgrado , Tegucigalpa. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario-PC/Downloads/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica%20(4).pdf
- Federacion de Enseñanza de CC.OO Andalucía. (2010). Algo mas que un patio de recreo en infantil. *Revista digital para profesionales*, 2. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7365.pdf>
- Fernandez, B. (23 de JUNIO de 2012). Motricidad fina y gruesa. *Psicomotricidad infantil*. s/n, s/n, s/n: blogspot.com.
- Flores León, S. C., & Rodríguez Medina, P. A. (2013). <http://dspace.ucuenca.edu.ec>. (U. d. Cuenca, Ed.) Recuperado el 23 de Noviembre de 2017, de Estrategias para contribuir al desarrollo motriz: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>
- Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* (primera ed.). España: INDE publicaciones. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=MDvwNPWLaO8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- García, C. (s.f.). *Edúkame*. Recuperado el Junio de 2018, de Educacion Emocional Infantil: <https://edukame.com/juegos-de-construccion-un-juego-para-cada-edad>
- Geraldine , M., & Torres , M. (2015). *Importancia de la motricidad fina en el preescolar*. Ttesis de grado , Universidad de Carabobo, departamento de pedagogia infantil y

diversidad de trabajo especial de grado , Bárbula. Obtenido de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>

Gómez Luna, E., Navas, D., Aponte Mayor, G., & Betancourt-Buitrago , L. (Abril de 2014).

Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicas,a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81(184), 2-3.

Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf>

Gomez Rodriguez , T., Molano , O. P., & Rodríguez Calderón , S. (2015). *Actividad Ludica*

como Estrategia Pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños. Instituto de

Educación a Distancia, Departamento de Licenciatura en Padagogia Infantil. Ibague-

Tolima: Universidad de Tolima. Recuperado el 07 de Febrero de 2018, de

<http://repository.ut.edu.co/jspui/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

[La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf](http://repository.ut.edu.co/jspui/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf)

Gonzales Medina, M. E. (2016). *Actividades ludicas para potenciar la psicomotricidad*

gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años. Tesis de Grado, Loja. Recuperado el 28 de

Agosto de 2017, de

[http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15998/1/TESIS%20MARIA%20](http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15998/1/TESIS%20MARIA%20GONZALEZ.pdf)

[GONZALEZ.pdf](http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15998/1/TESIS%20MARIA%20GONZALEZ.pdf)

González Roldán, C. L. (2017). *Guía técnica de espacios ludicos edecuados y accesibles*.

Bogotá: Goldeportes. Obtenido de

http://www.coldeportes.gov.co/recursos_user/2016_Doc/Primera_infancia/GUIA-

[TECNICA-DE-ESPACIOS-LUDICOS.pdf](http://www.coldeportes.gov.co/recursos_user/2016_Doc/Primera_infancia/GUIA-TECNICA-DE-ESPACIOS-LUDICOS.pdf)

Gracia Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego Infantil y su Metodologia*. Editex.

Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA2&dq=CLASIFICACION+DE+LAS+ACTIVIDADES+LUDICAS&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=CLASIFICACION%20DE%20LAS%20ACTIVIDADES%20LUDICAS&f=false

Guale, J. V. (2013). *Actividades ludicas en el desarrollo de la motricidad gruesa*. Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de la Peninsula de San Elena, Departamento de Educacion Fisica, Libertad -Ecuador. Recuperado el 24 de enero de 2018, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQU E.pdf>

Incarbone, P. (s/n de s/n de s/n). *Munideportes*. Recuperado el Martes de Noviembre de 2017, de http://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/20060824094500oscar_incarbone.pdf

Incielopedia Virtual. (s.f.). *Incielopedia virtual* . (eumed.net) Obtenido de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html

Inmaculada, L. D. (2011). *El juego infantil y su metodologia*. Madrid, España: Paraninfo,SA. Recuperado el 30 de enero de 2018

Innovacion en formación profesional. (26 de Octubre de 2017). Importancia del juego en la educacion infantil. España. Obtenido de <https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>

Jeanneth Cerdas Núñez, A. P. (2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista Educacion*, 26(1), 177. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

- José Antonio Prieto, M. d. (2012). *Estimulación Tempra y Psicomotricidad* (Primera ed.). España: wanceulen Editorial Deportiva,S.L. doi:978-84-9993-2507
- Landi Cochancela, S. P. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 3 a 4 años en el centro de educación inicial*. Tesis de Licenciatura , Universidad Politécnica Selesiana, Pedagogía, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>
- Larrea Arcos, P. E. (2015). *Técnicas grafopálticas y su incidencia en la motricidad fina de los niños de 3 a 4 años de edad*. Diseño de trabajo de investigación para la obtención de título de licenciada en Ciencias de la educación , Universidad Nacional de Loja, Sede de la Troncal, Troncal. Recuperado el 25 de 11 de 2017, de <http://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/reducacue/7230/3/TESIS%20PATRICIA%20LARREA.pdf>
- Leiva, G. d. (2015). *Desarrollo de la Psicomotricidad fina en niños y niñas de primer año de Educación Básica*. Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Dirección de Investigación y Posgrado, Esmeraldas. Recuperado el 26 de enero de 2018, de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/432/1/PONCE%20LEIVA%20GRICELDA%20DEL%20ROCIO.pdf>
- Linares Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su Metodología* (Parainfo ed., Vol. I). (M. Lopes Raso, Ed.) Madrid, España: Parainfo. doi:AS/721/11
- Loarte, Y. d. (2016). *Uso de las Técnicas Grafopásticas y la motricidad fina*. Tesis de licenciatura , Loja. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10965/1/TESIS%20%20YADIRA%20DEL%20CARMEN%20MEDINA%20LOARTE.pdf>

- M^a del Carmen Ordoñez Legarda, A. T. (2015). *Estimulación Temprana*. Madrid, España: MMIX Equipo Cultural.
- Marrison, G. S. (2005). *Educcion Infantil* (novena ed.). Madrid: Person Education. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=BBJWBQEQTARAC&pg=PA241&dq=desarr>
- Martinez Silva, N. (2016). *Motricidad fina en el inicio de la pre-escritura en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1742/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000036.pdf>
- Masa, J. E. (2003). <http://dspace.unl.edu.ec>. Recuperado el 26 de Agosto de 2017, de <http://dspace.unl.edu.ec>: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6216/1/Juana%20Edirma%20Sarang%20Maza.pdf>
- Mazpule, M. C. (2012). *Pensamieto sobre el juego de maestra de educacion infantil*. Tesis para magister , Unoversidad de Catambria, Facultad de Educación. Recuperado el 24 de enero de 2018, de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/1156/CanalMazpuleMari a.pdf?sequence=7>
- Medina Salazar, A. (2016). *La practica de ctividades Ludicas para fortalecer el Desarrollo de la Motor Fino en los niños y niñas de Primero Año de Educación Basica de la Escuela Simon Bolivar*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja, Loja. Recuperado el 19 de Agosto de 2017, de unl.edu.com:

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9265/1/TESIS%20Ana%20Karen%20Medina%20Salazar.pdf>

Medina, K. A. (2014). *la dactilopintra y su Incidencia en la motricidad fina*. Tesis para obtencion de titulo de Licenciada en Educación, Universidad Tecnica de Ambato, Educacion Parvulara, Ambato-Ecuador. Recuperado el 25 de Enero de 2018, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7505/1/FCHE_LEP_550.pdf

Méndez Giménez, A., & Méndez Giménez, C. (2004). *Juego en el currículum de Educacion Física* (Quinta ed.). (S. Service, Ed.) Barcelona: Paidotribo.

Mercado, L. (2015). *Juego y recreacion en Educación* (Brujas ed.). Argentina, España: Brujas.

Mesonero Valhondo, A. (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz* (ilustrada ed.). (U. d. Oviedo, Ed.) Universitario ediuno. doi:8474688051,97884744688054

Meza Huere , I., & Lino Cruz, M. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 -*. Tesis para Licenciatura , Universidad Nacional de Educación , Facultad de Educacion Inicial , Lima-Perú. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1313/Motricidad%20fina%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20en%20la%20pre-escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación. (2015). *Guia metodología para la implementacion del curriculo de Educacion Inicial*. Ecuador: educacion.gob.ec. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Metodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>

- Mónica. (12 de Abril de 2010). *Pinza digital y coordinación oculo manual*. Recuperado el 29 de Agosto de 2017, de blogspot.com: <http://psicomotricidadeducacioninfantil.blogspot.com/2010/04/pinza-digital-y-coordinacion-oculo.html>
- Montero , M., & Monque Alvarado, M. (Septiembre de 2001). Juego en los niños:Enfoque Teorico. *Revista Educación*, 25(2), 115. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Navárez Sigüencia, O. M. (2017). *Actividad ludica y la motricidad gruesa*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Chimborazo, Vicerrectorado de posgrado e investigación, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3668/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0028.pdf>
- Omeñeca Cilla, R., & Ruiz Omeñeca, J. V. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física* (Tercera ed.). (S. Service, Ed.) Barcelona: Paidotribo. doi:84-8019-433-2
- Osorio, C. E. (2014). *Desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación. Seccional Bello: . Recuperado el 14 de febrero de 2018, de http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/3248/TLPI_CircoRinconCielo_2014.pdf?sequence=1
- Pacheco, M. G. (2015). *Psicomotricidad en Educacion inicial* (Primera ed.). Quito, Ecuador. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Palacios Hernando, C. (10 de Noviembre de 2017). *Hacer Familia*. Obtenido de <http://m.hacerfamilia.com/familia/papel-padres-juego-ninos-20171110142008.html>

- Pecci, G. C., Herrero, O. T., López, G., & Mozos, P. A. (2010). *Juego Infantil y su metodología.Grado Superior*. España, España: McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Plúas, S. V. (2015). *Las actividades lúdicas enfocadas en la motricidad fina y su incidencia en los niños de 5 años*. Tesis de Licenciatura en Educación Parvularia, Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Ciencias de la Educación, Guayaquil-Ecuador. Recuperado el 14 de 2 de 14, de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/766/1/T-ULVR-0755.pdf>
- Prasca Medina, P. V. (2016). *Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar*. Tesis de obtencion de titulo en Licenciatura en Pedagogia Infantil, Universidad de Cartagena, Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Colombia. Recuperado el 14 de febrero de 2018, de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/3031/1/proyecto%20final%20pedagogia%20infantil%20abril-2016.pdf>
- Ribes Atuña , M., Clavijo Gamero , R., Fernández , C., Toro , j., Nogales , F., Mondragón , J., & Trigueros , I. (2006). *Técnicos de educación infantil* (primera ed., Vol. II). España: MAD,S.L,. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=akCIJJbruq0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Ricardo Pérez Casemelle. (2004). *Psicomotricidad:Teoría y Praxias en el Desarrollo Psicomotor en la Infancia* (Primera Edición ed.). España: IdeasPropias. Recuperado el 23 de Agosto de 2017, de <http://media.axon.es/pdf/90072.pdf>

- Rodriguez, A. (s.f). *Consultor didactico para la primera infancia* (Primera ed.). (F. D. Ramirez, Ed.) Colombia: Grupo Latino. Recuperado el 30 de enero de 2018
- Rol de Medios UDO. (2010). *Tecnica e Instrumentos de recolección de datos. Rol de Medios UDO.*
- Romero , L., Escorihuela , Z., & Ramos , A. (abril de 2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *efdeportes.com*, 14(134), 1. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Romero, M. L. (2012). *lifeder.com*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/metodo-analitico-sintetico/>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Tesis de Licenciatura, Universidad de Cantabria, Facultad de Educación, Cantabria. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Ruiz, J. R. (Febrero de 2010). Educación por el movimiento: juegos motores en educación infantil. *efdeportes*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm>
- Salazar, A. K. (2016). *Practicas de actividades ludicas para la motricida fina*. Tesis, Loja. Recuperado el 23 de Agosto de 2017, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9265/1/TESIS%20Ana%20Karen%20Medina%20Salazar.pdf>
- Sandoval Magalhaes, R. (2010). La Educación física y el Juego. 14(26), 4. Obtenido de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf

- Sarle , P., Sáenz Rodríguez, I., & Rodríguez, E. (2014). *El juego en Educacion Inicial*. Propuestas de enseñanza, UNICEF, Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), Buenos Aries. Obtenido de http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_6.pdf
- Sarlé, P. M. (2014). *Juego de construcción. Caminos, puentes y túneles*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultur. Buenos Aires: Copyright. Obtenido de http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_6.pdf
- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., & Rodríguez, E. (2010). *El juego en el Nivel Inicial*. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE), Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Buenos Aires: Copyright: Obtenido de http://www.oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB02.pdf
- Serrada, F. M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Educare*, 11(39), 3.
- Siguencia, O. M. (2018). *Actividad ludica y motricidad gruesa*. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba -Chimborazo: <http://dspace.unach.edu.ec>. Recuperado el 20 de 02 de 2018, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3668/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0028.pdf>
- Solórzano Calle Janet del Rocío, T. B. (2010). *Activiades ludicas para mejorar el parendizaje de matemáticas*. Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Milagro, Ciencias de la edcación, Mención Educacion Basica, Milagro -Ecuador. Recuperado el 14 de Febrero de 2018, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>

- Taxocotitla, M. C. (2011). *Desarrollo de la motricidad gruesa y fina para favorecer el proceso de la ubicacion espacial en los niños de preescolar*. Tesis Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional , Departamento de Educación, Mexico. Recuperado el 24 de enero de 2018, de <http://200.23.113.51/pdf/27889.pdf>
- Timón Benítez, L. M., & Hormigo Gamarro, F. (2010). *El futbol sala como contenido en la educación física escolar. Juegos y actividades con implicacion cognitiva para su desarrollo* (Primera ed.). España: Wanceulen editorial deportiva,S.L.
- Torres, S. (18 de Febrero de 2016). *Guiainfantil.com*. (P. M. S.L, Editor) Obtenido de [Guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com):
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. (26 de Agosto de 2010). *Uned*. Obtenido de *Acontecer Digital*: <https://www.uned.ac.cr/acontecer/a-diario/educacion/95-docentes-conocieron-mas-sobre-la-importancia-del-juego-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- Universidad de la Republica de Uruguay. (13 de Enero de 2013). *Proeva*. Obtenido de <https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=77793>
- Vázquez Neira, R. (s.f). *Juego en la Educacion Escolar*. (Lulu.com, Ed.)
doi:1445748428,9781445748429
- Velasco, W. L. (2017). *Las Inteligencias Múltiples a través del juego como Método Educativo* (Primera ed.). España: ICB,SL (Interconsulting,SL). Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=n-1IDwAAQBAJ&pg=PT21&dq=juego+infantil+citado+por+moreno&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiTq5->

hho3gAhUDWN8KHayeDQMQ6AEILjAB#v=onepage&q=juego%20infantil%20c
itado%20por%20moreno&f=false

Vélez, V. R., & Fernández, G. M. (2003). *Servicio a la comunidad en Educación Infantil* (Primera ed., Vol. III). España: Mad,S.L. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=bVYziueFN08C&pg=PA241&dq=actividad+ludica++y+el+desarrollo+integral&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiV2bOzxNXgAhWtuFkKHTaLDFMQ6AEIJzAA#v=onepage&q=actividad%20ludica%20%20y%20el%20desarrollo%20integral&f=false>

Venegas, R. A., García, O. M., & Venegas, R. F. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3 (Segunda ed.). Malaga: IC.Editorial 2018. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Venegas, R. A., Venegas, R. F., & García, O. M. (2018). *MF1030_3: El juego infantil y su metodología* (Segunda ed.). Malaga: IC, editorial. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=0-V_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Zaes, M. (26 de Septiembre de 2015). *Prezi*. Recuperado el 23 de Noviembre de 2017, de Prezi.com: <https://prezi.com/wkq36kljnuls/rol-del-docente-en-la-ensenanza-del-juego/>

Zurita, A. E. (2013). *Motricidad fina en el desarrollo de la preescritura*. Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6263/1/FCHE-CEP-471.pdf>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.

Proyecto de tesis previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: en Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

Silvia Patricia Cango Guamán

LOJA - ECUADOR

2017

a. TEMA

LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, PARALELO “B” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VICENTE BASTIDAS REINOSO” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2017- 2018.

b. PROBLEMÁTICA

La escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso fue fundada el 30 de abril de 1958, ubicada en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia Sucre, Ciudadela Clodoveo Jaramillo Alvarado en la calle Rio de Janeiro Asunción Iquitos y Córdova, es una escuela Urbana de Educación Regular y sostenimiento fiscal, modalidad presencial con jornada matutina y brinda servicios de nivel Inicial I y II como de Educación General Básica. Cuenta con 20 docentes, un administrativo, 399 estudiantes. La misma que facilita el acceso a toda la comunidad Lojana.

Con la misión de fundamentar en un sólido modelo pedagógico de vanguardia que permite desarrollar las capacidades y competencias de forma integral en las esferas cognitivas, psicomotriz y socio afectiva a través de talleres, rincones de trabajo y un adecuado uso de las tecnologías de la información y comunicación; el personal directivo, docente y de servicio, se actualiza permanentemente para cumplir con eficacia y eficiencia su rol en la gestión administrativa y liderazgo educativo: la interacción entre los actores de la comunidad educativa se sustenta en un sistema holístico sinérgico de valores éticos y de convivencia social.

De la misma manera con una visión de ser una escuela moderna, orientad al desarrollo de las condiciones humanas de sus educandos en todas sus manifestaciones, cuidado y protección de la naturaleza, inclusión social, pluriculturalidad y formación ciudadana, que ofrece la sociedad lojana una educación de calidad, de acuerdo al nuevo modelo de Gestión Educativa, a los estándares de calidad Educativa, el currículo actualizado y fortalecido de Educación Básica y al plan nacional del buen Vivir.

En la infraestructura cuenta con dos extensiones territoriales amplias y propias tanto para Educación Inicial como para Educación General Básica en donde lleva a cabo el proceso educativo de manera adecuada. Cuenta con aulas apropiadas y en buen estado, tomando en cuenta el ambiente propicio que necesitan los niños y niñas para su aprendizaje. También espacios con juegos como: resbaladera, gusanito, columpios, que utilizan en la recreación de los niños como también cancha, donde realizan parte de las representaciones en conmemoraciones de fechas históricas, actos, graduaciones entre otras. Así mismo cuenta

con laboratorio de computación para el manejo y formación tecnológica, claro está bajo la supervisión de un docente encargado y especializado.

Para los niños, la actividad lúdica se convierte en un ejercicio cotidiano desde muy temprana edad, incluso los padres de familia lo utilizan como un medio para proporcionar alegría, placer, gozo y satisfacción en los pequeños de manera inconsciente y esto ha enmarcado en el desarrollo evolutivo.

Por lo tanto se ha considerado desde mucho tiempo atrás, en otros países, como Venezuela que las actividades lúdicas favorecen al desarrollo de los niños integralmente y que por ende se debe tomar en cuenta a la hora de mejorar el sistema educativo: ya que al utilizarlo estamos generando espacios y tiempos lúdicos; de esta manera provocando interacción como también participación activa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje áulico; enfocado al desarrollo cognitivo, socio-afectivo, lenguaje, social y motricidad.

Tal como menciona Michelet (1986) “las actividades lúdicas es un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices tanto en la motricidad fina como gruesa” (p. 5)

Por ende, se considera a la actividad lúdica como una estrategia fundamental que se debe implementar en el Sistema Educativo especialmente en la Educación Inicial para lograr un desarrollo motriz desde las primeras edades del niño tomado en cuenta desde 0 a 6 años.

En el Ecuador se da importancia a las actividades lúdicas en la Educación Inicial y sobre todo existen teorías que afianzan, en el desarrollo de los niños. Pero sin embargo aun así existe una falencia en la aplicación dentro del ámbito pedagógico, porque aún existen algunas instituciones que enfatizan más, aquellos aspectos ligados a la enseñanza en deterioro aquellos ligados al aprendizaje, ya que hay docentes de Instituciones que aún persisten en una enseñanza tradicionalista en donde las clases se dan solo en las aulas y los niños son los receptores; y no lo realizan de manera placentera y divertida, esto trae como consecuencia que los pequeños se sientan aburridos, cansados y disminuye el interés para ejecutar las

actividades ,retrasando el desarrollo de su motricidad fina, impidiendo potencializar sus habilidades y destrezas, agilidad de movimiento, coordinación de las partes más finas del cuerpo que deben poseer los niños de acuerdo a su edad.

De acuerdo a las investigaciones realizadas en otras provincias como Cuenca reportaron que el 11% de los niños de 0 a 5 años presentan un retraso en desarrollo psicomotor, así como también en la provincia de Quito afirman algunas docentes de niños de 4 a 5 años que alrededor del 35% de los mismos presentan dificultades en la motricidad fina.

Los datos relevantes antes mencionados permiten acercarnos a las situaciones actuales de los niños de 4 a 5 años en su desarrollo motor y una visión global sobre la problemática a investigar porque no solo en nuestra ciudad existen falencias en desarrollo motriz sino también en otras provincias del Ecuador. Ya que la falta de estimulación de manera adecuada desde las edades tempranas no permite un buen rendimiento escolar como también desenvolver y satisfacer sus necesidades personales y Educativas.

La motricidad fina dentro del desarrollo Educativo cumple funciones primordiales y al no encontrarse fortalecido, no permite que el niño construya su aprendizaje, que son fundamentales para continuar con otros niveles de conocimiento. Pero por medio de estos estudios se puede constatar que aún existen falencias en el desarrollo motriz, que impide que los niños evolucionen en su desarrollo físico, psíquico, emocional y social.

También la motricidad fina es importante para el niño porque le permite satisfacer sus necesidades, explorar el mundo que lo rodea y así mismo poder desenvolverse en un ambiente educativo en donde intervenga las habilidades y destrezas para resolver problemas que se le presenten en su vida escolar y también en su vida diaria.

Como se sabe que en la motricidad fina involucra movimientos pequeños del cuerpo como las manos y los pies; por lo tanto son más difíciles de dominar a diferencia de la motricidad gruesa. La principal dificultad que puede presentar un niño con relación a la motricidad fina es el control muscular y la coordinación óculo- manual.

En la ciudad de Loja especialmente en la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudadela Clodoveo Jaramillo, si bien es cierto, aplican diversidad de actividades pero se presume que no de manera lúdica, placentera de modo que los pequeños se presentan desmotivados para realizar cualquier movimiento, esto incidiendo en el desarrollo de su motricidad fina.

La mala estimulación motriz, puede acarrear diferentes problemas en los niños tales como: dificultades de disfunción motriz, sensoriales y del desarrollo; que el cerebro utiliza para realizar aprendizajes, integrar, interpretar y almacenar información.

De acuerdo a los problemas suscitados en los niños y que va arrastrando durante toda su infancia, luego se puede presentar dificultades en su lenguaje, escritura, lectura, concentración, atención, creatividad y en su parte emocional habrá inseguridad de sí mismo y de sus capacidades.

Según Piaget e Inhelder (1997) señala “La inteligencia se construye a partir de actividades motrices del niño y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz” (p. 41).

Es decir que la inteligencia motriz se va desarrollando con el proceso evolutivo del niño como también, a partir de actividades que conllevan a fortalecer sus habilidades de movimientos tanto grueso como finos; por lo tanto en la Educación inicial es de gran importancia llevar el proceso de estimulación, sobre todo en el desarrollo motriz ya que son los primeros aspectos a desarrollar, influye en su crecimiento, permitiendo así al infante acceder a un mundo diferentes y que incide de manera directa al desarrollo integral del niño.

Uno de las actividades lúdicas es el juego, que es considerado como una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje del infante, desde tiempos atrás se ha venido dando la importancia del juego como una estrategia pedagógica porque por medio de la diversión se puede lograr un mejor aprovechamiento de las áreas a desarrollar , sin presión;

sino de manera espontánea; así mismo el juego permite que poco a poco vaya adquiriendo movimientos de lo más simple a lo más complejo que es la motricidad fina. Como también desarrollando la creatividad, la construcción de conocimiento, la imaginación, la exploración del mundo a través de los órganos sensoriales.

De acuerdo a los problemas mencionados y que puede acarrear a lo largo de la vida de un niño, se consideró hacer una investigación minucioso y este estudio se limitara en la escuela “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, ubicada en la Ciudadela Clodoveo Jaramillo Alvarado. El móvil de este trabajo radica en el hecho de averiguar de qué manera las actividades lúdicas inciden en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja determinando las actitudes frente a las actividades lúdicas a realizarse.

Es por ello que se plantea la siguiente pregunta ¿En qué medida las actividades lúdicas potencializan el desarrollo la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja?

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene gran importancia ya que en la actualidad es considerada fundamental, el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años especialmente en la Educación Inicial; ya que en esta etapa es donde se debe dar una buena estimulación, porque esto depende de que pueda desenvolverse en el mundo que lo rodea; de la misma manera las actividades lúdicas se consideran desde tiempo atrás como estrategia metodológica que se puede utilizar, pero sin embargo aún existe falencias a la hora de aplicarlo en los Centros Educativos.

La razón que motiva investigar las actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina es debido, a que es un problema que se da en la actualidad dentro de un sistema educativo a pesar de que es considerado que el juego es una estrategia metodológica que puede utilizar el docente para lograr un desarrollo integral en el niño, aun así, existen docentes que no aplican de manera adecuada, esto hace que el pequeño no tenga una estimulación propia para su edad y por lo tanto impidiendo que tenga un apropiado desarrollo y un aprendizaje eficaz; esto puede conllevar a problemas a lo largo de su vida.

La estimulación motriz inapropiada, puede acarrear dificultades en las habilidades y destrezas manuales y por ende un desinterés de los niños a la hora de realizar actividades de aprendizaje, esto dando como resultado un logro inadecuado para la edad; por lo que a través de la presente investigación se brindará apoyo con actividades de manera lúdica para contribuir con el mejoramiento de la motricidad fina de los pequeños, que posteriormente le permitirá el desarrollo de escritura y la lectura.

Así mismo ayudará a afianzar los conocimientos referentes a la falta de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina, lo que permitirá ejercer la profesión de Psicología Infantil y Educación Parvularia con mayor renovación, con un nuevo punto de vista en la aplicación de estrategias que no se queden solo plasmado en una planificación teóricamente sino llevarlo a cabo dentro del aula con la finalidad de formar niños críticos, con capacidades, habilidades, destrezas y sobre todo el desarrollo de la seguridad en sí mismo.

Es factible porque existe la apertura y la colaboración de los directivos, docentes y niños del centro donde se realizará la investigación, por consiguiente, beneficia a la escuela de educación básica “Vicente Bastidas Reino” y en general a toda la comunidad; además el desarrollo de la investigación Educativa, permite el aporte de ideas significativas que ayudara, en soluciones, a la problemática actual, favoreciendo al mejoramiento de la calidad de enseñanza del docente hacia los educandos, ya que no se ha realizado una investigación actualmente en este centro educativo.

También se cuenta con instrumentos como Dexterímetro de Goodard que permitirá conocer el nivel del desarrollo motriz fino de los niños de 4 a 5 años; como también técnicas para realizar el trabajo propuesto, los recursos bibliográficos para la construcción de la propuesta y medios económicos que posibilitará la culminación del mismo.

Este proyecto ayudará a que la sociedad tenga otro punto de vista sobre el juego, que no solo se vea como un medio de recreación sino también como parte fundamental para un buen desarrollo de los niños de 4 a 5 años de edad; así mismo se beneficiaran los educadores del nivel inicial, para revalorizar al juego como una actividad lúdica que permite fortalecer aquellos movimientos de los músculos más pequeños y precisos de las manos y dedos como también la coordinación viso- manual.

Incluso los padres de familia se beneficiarán porque les ayudara entender que las actividades lúdicas no son un pasatiempo como se los viene creyendo, sino que es un medio o metodología que se puede utilizar para lograr una buena estimulación con sus hijos y sobre todo que ellos también pueden formar parte de las actividades de juego. Cabe recalcar que los resultados del presente proyecto de investigación servirán como guía a las autoridades, docentes y la sociedad en general con el propósito de contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas.

d. OBJETIVOS

Objetivos generales

Determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja periodo 2017- 2018.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente a través de la literatura aportada por diferentes autores, lo relacionado con la actividad lúdica y el desarrollo de la motricidad fina de los niños de Educación Inicial.
- Diagnosticar el estado actual de las actividades lúdicas y la motricidad fina de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial a través de técnicas e instrumentos.
- Aportar con una guía de actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial
- Ejecutar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.
- Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.

ESQUEMA DE MARCO TEÓRICO

Capítulo I

1. Actividades lúdicas

- 1.1. Definición.
- 1.2. Características de actividades lúdicas.
- 1.3. Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del niño.
- 1.4. Juego como actividad lúdica.
- 1.5. Rol del docente en el juego infantil
- 1.6. Juegos que contribuyan al desarrollo motriz fina de niños de 4 a 5 años.
 - 1.6.1. Juegos de construcciones.
 - 1.6.2. Juegos de habilidad y destreza.
 - 1.6.3. Juegos dirigidos u organizados.
 - 1.6.4. Juegos de movimiento.

Capítulo II

2. Motricidad fina

- 2.1. Definición de la motricidad fina.
- 2.2. Características de la motricidad fina.
- 2.3. Factores de la motricidad fina.
 - 2.3.1. Factores biológicos.
 - 2.3.2 Factores sociales.
- 2.4. Ley del desarrollo motor.
 - 2.4.1. Ley Encéfalo Caudal.
 - 2.4.2. Ley próximo distal.
 - 2.4.3. Ley de los músculos flexores y extensores.
 - 2.4.4. Ley de las masas musculares globales y específicas.
- 2.5. Desarrollo de las habilidades motrices finas.
 - 2.5.1. La coordinación óculo manual o viso manual.
 - 2.5.2. Pinza Digital.
- 2.6 Importancia de la motricidad fina.
- 2.7 Motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de edad.

2.8 Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina.

2.8.1. Actividades según Margaret.

2.8.2. Juegos según Larrea Arcos Patricia Elizabeth.

2.8.2.1. Juegos con los dedos.

2.8.2.2 Juegos con las manos.

2.8.2.3. Juegos con los pies.

e. MARCO TEÓRICO

Capítulo I

1. Actividad lúdica

1.1. Definición.

En el campo de la psicología como en el mundo de la Educación han optado para buscar rasgos distintivos de la actividad lúdica como un paso previo a la explicación y exploración de sus posibilidades.

Huizinga (1954-1972) en su tratado *Homo Luden*, aporta con un nuevo concepto. Así considerando que el juego constituye una actividad libre, produce una satisfacción y alegría, representado una situación llena de sentido, que transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y ,finalmente, crea un orden llevando el “ mundo imperfecto” a un mundo perfección provisional. (p.7)

Actividad lúdica es una parte del desarrollo del individuo que permite el gozo, alegría de manera espontánea; esto orientando hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, es decir una verdadera fuente generadora de emociones.

“Según Piaget las diversas manifestaciones de las actividades lúdicas son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual” (p. 13). Es decir, algo interno del ser humanos que se refleja desde los primeros meses de nacimientos comenzando con la etapa sensorio motriz en donde el niño realiza actividades repetitivas por placer, luego pasa a la etapa preoperatorio en donde aparece el juego simbólico en donde el niño sustituye los objetos por símbolos.

La actividad lúdica es considerada como parte didáctico del docente que acompaña al juego en procesos metodológicos en busca de apoyo para el desarrollo de las capacidades, habilidades, actitudes y conocimiento de las niñas y los niños según la etapa evolutiva,

esto ayudando a fortalecer el aspecto físico, social y psicológico que posteriormente influirá en su calidad de vida.

También es un conjunto de medios y recursos que a través del juego facilita el desarrollo del niño en toda las áreas, como: la partes cognitiva, motriz, social y afectiva. Los niños desde muy temprana edad juegan de manera espontánea, algo propia del niño y necesaria para el aprendizaje.

Por lo que el juego también es un herramienta educativa que facilita el aprendizaje de los niños de diferentes edades por ende el docente debe utilizar dentro de un salón de clases para lograr una adecuada estimulación desde el punto de vista psicomotor como el lenguaje y socio afectiva; ya que es considerado como una parte de la experiencia humana debido a que prepara al hombre para la vida adulta.

1.2. Características de las actividades lúdicas.

Para Garaigordobil M. (1990) (citado en el artículo de Toro Alonso, 2013), al juego lo caracterizada de la siguiente manera:

- El juego es una actividad placentera, fuente de gozo y ya no implica placer sino también desarrollo la capacidad del gozo.
- El juego es una actividad espontanea, voluntaria y libremente de elegir; es decir que no es impuesta por externos sino que el niño actúa de manera libre y espontánea.
- Es acción e implica participación activa.
- El juego está ligado a los planos como la creatividad.
- Tienen un fin eminentemente interno, nunca externo ya que un niño juega por simple satisfacción que la actividad genera, y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento.
- El juego en el niño implica progresión y en el adulto regresión.
- El juego es un lenguaje de símbolo de pura representación.

- El juego requiere de gran esfuerzo, ya que el niño emplea grandes cantidades de energía.
- El juego es autoexpresión, en el que el niño va descubriendo su modo interior y exterior.
- Requiere de cierta participación activa por parte del jugador (M^a del Carmen Ordoñez Legarda, 2015)

Por lo tanto se puede entender que las actividades lúdicas o juego tienen diferentes características que permite darnos cuenta de que es algo espontaneo e innato que realizan los niños por satisfacción propia, y no solo eso, sino que a través del juego el niño va adquiriendo aprendizajes, tomando roles, afrontando situaciones diversas que deberán afrontar a lo largo de su vida.

Las actividades lúdicas también se lo consideran como una mejor herramienta que tenemos los seres humanos para conocernos, expresar, comunicarnos con los demás; es decir facilita la convivencia social y de la misma manera se ve plasmado nuestra creatividad, inteligencia e iniciativa; ya que los niños desde pequeños se inventan juegos, plantean sus propias reglas e interactúan con el medio en donde dan uso de sus movimientos motores tanto gruesos como finos.

El juego es una recreación de la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas ayudando a madurar, crecer y comprenderse así mismo; como también estimular la autoestima, la confianza en uno mismo y la socialización, relacionarse con las demás personas que lo rodean.

1.3. Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del niño.

A lo largo de la historia de la educación, diferentes psicólogos, pedagogos y maestros han considerado la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo global y armónico de las niñas y los niños porque es trascendental para el desahogo de tensiones emocionales así como también construir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de la personalidad

y autoestima. También es “un medio fundamental para el desarrollo integral ya que involucra la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento e imaginación” (M^a del Carmen Ordoñez Legarda, 2015).

Decroly, (1871-1932) Se basa el premisa de que le juego es el mejor preparado para la vida y utiliza como principal material pedagógico los objetos que encontramos en el entorno haciendo de cada objeto susceptible de convertirse en juego. (p. 49)

De acuerdo a lo suscitado, el juego es un instrumento motivador de aprendizaje por lo tanto un elemento importante dentro de la educación a través de los cuales se puede socializar e interrelacionar con los niños y hacer que sientan interés por las diversas experiencias y al tiempo que favorece para que el educando aprenda sin esfuerzo e interiorice sus conocimientos.

Sobre todo en la etapa pre-operacional de Piaget en donde aparece el juego simbólico, es decir que el niño imita y representa todo lo que observa y percibe; así mismo no es necesario el uso de objetos como tal para realizar un juego; sino que el niño utiliza cualquier cosa del medio para representarlo con un nombre.

Valiño G (como se citó en Linares, 2011) menciona las ventajas del uso del juego como “recurso didáctico, en donde permite la descentración cognitiva y también la evaluación de los aprendizajes a través de la observación del docente” (p. 49), es decir que permite establecer la relación entre su posición en el juego y la posición de los otros niños que juega junto él. Y también utilizar como una herramienta de evaluación de los aprendizajes que el niño adquirió o desarrolló; ya que a través de esto se evita la tensión, el nerviosismo que puede producir a un niño cuando se toma una evaluación.

García y Llull, 2009 (como se citó en el informe Carla Guadalupe de Baquix 2014), indica:

La utilización de las actividades lúdicas es considerado como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia por diversas razones: porque así lo han definido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizajes. (p. 28)

Es decir que varios autores han dado a conocer que las actividades lúdica favorecen al aprendizaje del niño, porque a través del juego se puede abordar diferentes temas o contenidos que deben saber los pequeños de acuerdo a la edad, así mismo fortalecer las habilidades y destrezas, la capacidad de pensar, comprender y asimilar el entorno.

Las actividades lúdicas son de gran importancia, no solo en el ámbito educativo sino también familiar, ya que el niño se desenvuelve en estos dos ámbitos, los cuales están en la obligación de satisfacer cada una de las necesidades infantiles que presente el pequeño, dejando de lado la rutina , las cuales no permitirán que el niño desarrolle sus aprendizajes. (Medina Salazar, 2016, p. 83)

Por ende desde ya se debe tomar en consideración que es fundamental que desde muy pequeños se debe favorecer con actividades lúdicas en donde los padres de familia brinden un espacio de su tiempo para jugar con sus niños, ya que deben tomar conciencia que el juego no solo es diversión sino también medio para desarrollar la motricidad fina de los pequeños, que poco a poco se irán fortaleciendo y esto ayudara posteriormente en el ámbito escolar para los inicios de la pre-escritura y evitar dificultades en su aprendizaje.

A través del juego el niño va experimentando y dando significación a todo aquello que va viviendo. Seleccionando todo aquellos aspectos que sean útiles, comprendiendo la fuerza de producción que requiere construir las cosas y también adaptar una postura crítica, la orientación personal hacia los hechos reales como imaginarios.

Pueden ser aplicados dentro y fuera de clase, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y desarrollar en el niño; Además la consideración del juego como

actividad de enseñanza aprendizaje se fundamenta en que es un potenciador del desarrollo infantil que fortalece determinadas capacidades cognitivas, psicomotoras finas y habilidades imprescindibles para el desarrollo personal.

1.4. Juego como actividad lúdica en educación Inicial

Paper Oscar Incarbone manifiesta que el “El vocablo lúdica proviene del Latín ludus, que significa juego” (p.1). Donde a través de la acción lúdica los niños se involucran en el contexto cultural, afirman su identidad a través de la interacción con los demás mediante el juego, ya que tiene un sentido lúdico.

En la etapa de Educación inicial el juego es un elemento muy importante ya que contribuye al desarrollo integral del niño tanto en la faceta psicomotora, afectiva, social, y cognitiva; por lo tanto el docente debe aplicar como una actividad lúdica para logra un resultado más eficaz a la hora de direccionar el juego a los objetivos planteados.

Ya que en esta etapa los niños aprende a través del juego; por ende en los principios metodológicos de la educación infantil dan mucha importancia a la propuesta de actividades para que sean motivadoras por lo que el juego es un recurso ideal debido a que es lo que más motiva a los pequeños.

El juego favorece al aprendizaje de los contenidos de las diversas áreas curriculares tales como Identidad y autonomía personal, el medio físico y social, área de comunicación en donde se puede trabajar el lenguaje oral.

Por tanto en la Educación Infantil, el juego es un recurso idóneo para el ámbito educativo debido a que es un elemento motivador, globalizador de contenidos, y por ser un mediador de aprendizajes significativos, además la actividad lúdica fomenta la interacción entre niños y niñas, convirtiéndose en una metodología de primer orden.

En el primer años de vida del niño, aparece el juego espontaneo, donde el pequeño juega con su propio cuerpo y con objetos que proporciona la persona adulta. Aunque cuidadosamente planificados de acuerdo al proyecto curricular y objetivos que se quieren lograr como son: el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, de las habilidades perceptivas y motores de manipulación, la utilización de las formas de comunicación y representación para expresarse. Esto va desarrollándose poco a poco de acuerdo a la maduración el niño como también la estimulación.

Entre los 2 a 3 años aparece el juego simbólico, donde representa un objeto por otro, como también representa la imitación de situaciones percibidas, donde se relaciona directamente con los tres áreas de conocimiento establecidas por el sistema educativo como son: áreas de desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural y expresión y comunicación.

Entre los 3 a 4 años aparece la diferenciación de sexos en cuanto a juegos, en este estadio es importante el papel del docente ya que la tarea será reducir los estereotipos y hacer hincapié en la educación de igualdad para todos.

Entre los 4 a 5 años cobra una especial importancia el juego simbólico ya que los niños crean y recreas muchas situaciones encaminado de su imaginación como también de la realidad que percibe del medio donde se desenvuelve.

1.5. Rol del docente en el juego Infantil

“El docente es una guía y su orientación se da de una forma indirecta, brinda el tiempo y el espacio necesario, proponer el material, y formas de juegos de acuerdo con la edad del niño” (Montero & Monque Alvarado, 2001, p. 115).

Como también Zapata (1990, p.115) menciona, “el juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo”

El docente juega un papel fundamental a la hora de implementar un juego con un fin educativo ya que debe tomar en cuenta algunos aspectos a la hora de elegir actividades lúdicas, debe estimular el descubrimiento significativo para el desarrollo del niño, adquirir un aprendizaje y sobre debe permitir un logro de acuerdo a los objetivos planteados a la hora de elegir los juegos.

Por ende es importante que el docente esté preparado y conozca la variedad de juegos que contribuyan al desarrollo del niño tanto físico, social como emocional; como se sabe que los niños por naturaleza son agentes activos y están en constante movimiento por ende los juegos proporcionados por el educador deben ser motivadores que den un resultado positivo en el aprendizaje como también en el desarrollo de la motricidad fina de los pequeños.

Recomendaciones que el docente debe tener en cuenta al enseñar el juego:

- Facilitar un espacio adecuado con las mejores condiciones y tener la capacidad de organizar el ambiente del mismo.
- El docente debe ser un animador como también un jugador más para que el niño establezcan un lazo de confianza y seguridad.
- Proporcionar material adecuado por ende deber ser seleccionados y estudiados para el juego.
- Estructuración y organización del juego.
- Poseer una serie de actitudes como animador

Esto hace entender que el docente debe tener vocación para enseñar, en donde implemente espacios adecuados para que se pueda ejecutar las actividades lúdicas, así mismo debe estar en constante actualización de conocimientos y renovación de metodologías; como también establecer lazo de confianza y seguridad en el niño. Y algo muy importante que no se debe quedar afuera es que el docente debe conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus estudiantes para poder plantear juegos acorde a su situación de aprendizaje.

También debe ser animador y promovedor de interacciones entre los grupo de los juegos para que el niño se sienta motivado y pueda ejecutar de manera espontaneo y divertida para de esta manera lograr un mejor desempeño y desarrollo tanto físico como mental.

1.6. Juegos que contribuyan al desarrollo de la motricidad fina de los niño de 4 a 5 años de edad

Existen una gran variedad de actividades y juegos que se pueden utilizar para desarrollar la motricidad fina y no solo para esta área, sino que también ayuda a desarrollo cognitivo, lingüísticos, socio-afectivo así permitiendo que el desarrollo evolutivo sea acorde a la edad cronológica de los niños.

Los juegos para desarrollar la motricidad fina se considera los siguientes:

1.6.1. Juegos de construcción.

Actividad que permite la manipulación de objetos, materiales en donde interviene o trabajan las habilidades más finas del cuerpo, aquellos que implican el control entre lo que ve el ojo y el orden en lo que recibe la mano, llamado a esto coordinación viso-manual, de esta manera contribuye al desarrollo motriz, creatividad, inteligencia, concentración y sobre todo favorece al desarrollo de la autoestima.

Este tipo de juego son de gran importancia porque a los niños le llaman la atención y practica con los materiales del medio como por ejemplo de arcilla, palitos, construcción de figuras con papel o con legos en fin existen muchos materiales que los niños pueden utilizar para jugar y que ayuda a las habilidades manuales, la imaginación y la creatividad. (Salazar, 2016)

Pero la manipulación o construcción con diferentes objetos varían de acuerdo a la edad; por ende a partir de los 3 años a 5 años, las piezas de construcción pueden ser remplazados con juguetes como: coches, construcción de túneles, objetos reciclables etc.

Los beneficios que trae este tipo de juegos son diversas: favorece al desarrollo de la coordinación óculo- manual, una habilidad que depende de la destreza manual, desarrollo de la psicomotricidad fina de las manos y dedos, fortaleciendo los músculos, mejorando la precisión y la coordinación de los movimientos haciendo que el niño vaya preparándose para una correcta adquisición de escritura.

1.6.2. Juegos de habilidad y destreza.

Ferrares, J, 2004 (citado en la tesis de Ana Salazar ,2016) que juego “Favorecen al desarrollo de la destreza manual y estimulan la capacidad artística y el aprendizaje de las cualidades de los objetos” (p. 60). Este tipo de juego permitirá en los niños del nivel inicial, desarrollar sus habilidades motrices finas, sociales, y creativas. Dentro de este juego se toma en cuenta los materiales a utilizar de acuerdo a la edad y necesidad que presente cada niño, con el fin de ayudar a la motricidad fina, para que repercuta de manera positiva al mejoramiento académico del niño.

1.6.3. Juegos dirigidos u Organizado

Este tipo de juego se emplea para lograr los objetivos predeterminados por el docente dentro de un salón de clases de la misma manera, será el que guía y orienta toda la actividad. En estos juegos no permite que haya libertad y espontaneidad para el niño; por lo tanto deberá guiarse por las órdenes del educador. Así mismo organizados tomando en cuenta la edad del niño ya que los movimientos motrices dependen del desarrollo biológico de cada niño y como ha recibido la estimulación durante su trascurso de vida.

Estos tipos de juegos son importantes porque ayuda a direccionar al docente a los logros que se quiere conseguir en la estimulación del niño en sus partes motrices, en este caso especialmente en la motricidad fina.

1.6.4. Juego de movimiento.

Jean Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo, relacionando los estadios cognitivos con el desarrollo de las actividad lúdica como los juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil dando como consecuencias directas de las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas del niño. (Vázquez Neira, p. 20)

Por ende el juego no es un mero pasatiempo como muchas personas adultas lo catalogan, sin estimar el valor que tiene en sí; ya que los movimientos motrices realizados por el niño durante la ejecución del juego permite fortalecer y desarrollar las diferentes partes del cuerpo dando como lugar una buena coordinación, prensión y movimientos controlados.

Los juegos son esencialmente activos y pueden considerarse como la introducción natural de los hábitos de trabajo que el niño no puede obtener inmediatamente debido a su escaso desarrollo, ya que no todos los niños son iguales y presentan muchas variantes en el desarrollo motor ,cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles, interés y aptitudes particulares.

Nombre: “Carrera de tortugas”

- Edad: 4 a 5 años
- Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Lugar: Patio o Parque
- Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una

tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

Nombre: “Jirafa y sapitos”

- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio o gimnasio
- Desarrollo: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

Nombre: “Malabaristas”

- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio o gimnasio
- Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo
- Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

Nombre: “Sacarle la cola al burro”

- Edad: 4 a 5 años
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Materiales: Una soga
- Lugar: Patio o parque
- Desarrollo: Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.

Nombre: “El lobo y las ovejas”

- Edad: 4 a 5 años
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Materiales: Un refugio y una soga
- Lugar: Patio o parque
- Desarrollo: Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.

Nombre: “Jugamos con el cuerpo”

- Tipo: Capacidad física, equilibrio, velocidad,
- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio

- Cantidad de participantes: 6 por equipo
- Material: Tarjetas
- Desarrollo: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.

Nombre: “El anillo travieso”

- Edad: 4 y 5 años
- Espacio: Al aire libre o espacio cerrado
- Cantidad de participantes: Limitada por ronda
- Material: Soga y un anillo que se deslice por esta y pueda ocultarse en la mano de un niño
- Desarrollo: Todos los niños, menos uno deben sentarse en ronda tomando la soga. Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro. Cuando el niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar. Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.

Nombre: “Lanzar la pelota”

- Espacio: Al aire libre o espacio cerrado
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Material: cajas de diferentes materiales y pelotas
- Desarrollo: Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños/as para que traten de introducir la pelota en la caja.

Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

Capítulo II

2. Motricidad fina

2.1. Definición.

En cuanto a la motricidad fina “Se refiere a la coordinación de los movimientos de las manos, persiguiendo conseguir en ellos suficiente precisión para posibilitar la realización de trazos que compone la escritura” (Anonimo, Pedagogia y Psicología Infantil, 2003,p. 59).

La psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc. Generalmente ayudan a detectar algunas carencias y condiciones físicas, como por ejemplo la debilidad en los dedos o la osteoplastia (huesos elásticos). Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales. (Fernandez, 2012)

De acuerdo a lo mencionado, la motricidad fina o psicomotricidad fina son movimientos de las partes finas del cuerpo que el niño realiza, a través de la misma evolución y, por otro, mediante actividades de técnicas grafo-plásticas o juegos que desarrollan la motricidad fina como de construcción, rompecabezas, legos etc.

El desarrollo de la motricidad fina es el dominio de las partes más finas de la motricidad gruesa y se desarrolla después de esta. Así mismo las destrezas y habilidades de las partes pequeñas del cuerpo requieren de tiempo y de estimulación frecuente con actividades o juegos orientados a mejorar los movimientos o funciones de manera coordinada. (Flores León & Rodríguez Medina, 2013)

Es decir que la motricidad fina permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en el Tercera Unidad Funcional del cerebro, donde se interpreta emociones y

sentimientos, localizándose en el lóbulo frontal y en la región pre-central, por lo tanto la motricidad fina implica un elevado nivel de maduración y un aprendizaje largo de proceso, para la adquisición plena de cada uno de los aspectos ya que hay diferentes niveles de dificultad y presión.

2.2.Características de la motricidad fina.

El desarrollo de la motricidad fina depende de la precisión a partir de los estímulos educados acompañados de destrezas de movimiento de cada mano. Los niños a medida que crecen se tornan más precisos gracias a diferentes actividades en donde intervienen todas las partes del cuerpo teniendo en cuenta los siguientes movimientos:

Movimientos coordinados.- Son movimientos organizados con rapidez en donde intervienen ambas manos ya que actúan conjuntamente de forma precisa para una determinada función específica.

Movimientos simultáneos.- Movimientos que pueden ser de carácter convergente y divergente, es decir que se puede utilizar los brazos y manos, y mueven al mismo tiempo en acción conjunta haciendo referencia al equilibrio y la coordinación dinámica general y segmentaria. Por ejemplo: tocar el piano, amasar, en donde las manos ejecutan movimientos del mismo valor.

Movimientos alternados.-Son parte de un proceso en el que influye una serie de factores especialmente por la maduración del sistema nervioso y esta se perfecciona a través de la práctica y la exploración de ambas manos y brazos. Este movimiento se produce cuando las dos manos no actúan al mismo tiempo sino que lo hacen en sucesión; por ejemplo al tocar un tambor.

Movimientos disociados.- Son movimientos donde trabajan ambas manos simultáneamente, pero ejecutando movimientos de distintas clases, como por ejemplo el acto

de cortar y recortar con tijeras, esto se caracteriza por los movimiento de las manos dominantes que puede tener cada niño.

Movimientos de manipuleo.- Son actos de prensión en donde no corresponde a movimientos de mayor amplitud, exige una buena coordinación viso motora.

Movimientos gestuales.- Son movimientos que ayuda la conversación y ayuda a la expresión facial y corporal en donde participa el brazo, antebrazo, la mano determina su soltura y flexibilidad, este es el único tipo de movimiento que influye el brazo.

2.3. Factores de la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina se debe fomentar cuando él bebe descubre sus manos, se le deberá promover de distintos materiales para que manipule y conozca las características de los objetos. Para el desarrollo adecuado de la psicomotricidad fina se establecen dos factores importantes, los cuales son: El factor biológico y el factor social.

2.3.1. Factor biológico

Esto hace referencia a las funciones orgánicas necesarias que presenta la posibilidad del aprendizaje del niño y la niña, es decir lo que se hereda de los padres. Por ende es un factor determinante en el desarrollo evolutivo del niño donde se marca grandes aspectos para su desarrollo ya sean aspecto psíquico y físicos que ayudan a un buen desenvolvimiento escolar y personal.

2.3.2. Factor social

Hace referencia a medios en donde se desenvuelve el niño y que influye en el aprendizaje, en donde se debe contar con abundantes materiales para potenciar la motricidad fina que posteriormente influirá en la pre-escritura y la escritura.

La motricidad fina de desarrolla en orden progresivo pero en pasos desiguales es decir que no todos niños tiene un mismo dominio de los movimientos de las partes pequeñas por lo que algunos pueden tener progresos acelerados y en otras ocasiones no, esto trae frustraciones y retraso en el niño impidiendo un desarrollo adecuado de la inteligencia.

2.4. Leyes del desarrollo motor

Goghil establece cuatro leyes del desarrollo psicomotor que guía una organización es decir que guía un proceso donde la ejercitación de los ciertos músculos prepara la aparición de otros, como son:

2.4.1. Ley Céfalocaudal

Las partes del cuerpo que están cerca de la cabeza se controlan antes, extendiéndose el control hacia abajo, así dominando primero el cuello antes que el tronco y los brazos antes que la piernas.

2.4.2. Ley próxima Distal

Se refiere al control desde adentro hacia fuera del cuerpo, que se rige desde las partes más cercanas al eje corporal hasta las que se encuentran más alejadas de dicho eje.

2.4.3. Ley de músculos flexores a extensores

Hace referencia de que los músculos flexores se controlan primero antes que los extensores de modo que el niño estará más capacitado para coger objetos de una manera precisa que para soltarlo.

2.4.4. La ley de masas musculares globales a específicas

Se caracteriza por usar primero los músculos grandes y posteriormente los pequeños de esta manera el niño logrará controlar los brazos y luego los dedos.

Estas leyes establecidas por Goghil, permite conocer como el hombre controla sus movimientos y partes del cuerpo los cuales van desde los más pequeños a los más grandes así como también poder llegar a controlar todas las partes del cuerpo. En la ley encéfalo caudal determina que el niño, lo primero que llega a dominar son movimientos de la cabeza y después de los pies. En la ley próximo distal la coordinación de los movimientos empiezan desde dentro hacia fuera con el movimiento de los brazos y luego de los dedos; en cambio en las leyes extensores y flexores, el niño puede realizar movimientos de músculos que permite sujetar cosas y luego lanzar un objeto y La ley de masas musculares globales a específicas, el niño o el recién nacido mueve en forma global y progresivamente utiliza movimientos específicos.

2.5. Desarrollo de las habilidades motrices finas.

Los niños desde temprana edad van desarrollando sus sentidos y sus capacidades motrices a través de los objetos que proporcionan la madre, poco a poco va desarrollando la prensión, el agarre de los objetos, manipulación y el golpeo de los mismos dando paso al desarrollo de la coordinación visomanual y de esta manera conocer el mundo que lo rodea, posteriormente le permite representar las tareas vivenciadas.

Se considera que el trabajo psicomotriz suscitado en la etapa escolar tiene varias deficiencias, lo que supone desaprovechar una de las formas más enriquecedoras con las que se cuenta, y que es una de las fuentes principales de aprendizaje del niño. Dentro de la motricidad fina tenemos los siguientes:

2.5.1. La coordinación óculo-manual o Viso-manual

Es la coordinación de la mano y el ojo, que conlleva a la intervención de mayor número de músculos más pequeños y por lo tanto, también de un mayor número de conexiones

nerviosas, significando precisión en las ejecuciones de las actividades (Ricardo Pérez Casemelle, 2004).

J. Le Boulch como se citó en (Méndez Giménez & Méndez Giménez, 2004) nos habla de la coordinación óculo-manual en donde señala que los ejercicios de este tipo establecen la relación entre el objeto y el cuerpo, con el fin de conducir los movimientos directamente hacia un blanco. Dentro de este grupo estaría los juegos motores de lanzamiento que consiste en coger y lanzar una pelota u otro objeto.

Bruner (1973), da gran importancia al desarrollo de la coordinación manual que considera ligada íntimamente a las capacidades intelectuales del niño. (p. 3) Es decir que está ligado al aprendizaje a través de la manipulación de pequeños objetos que conllevan a un desarrollo de atención y concentración.

Por tanto en la coordinación óculo – manual intervienen ciertos elementos directamente y son: el brazo, el antebrazo, la mano, la muñeca y el movimiento de los ojos; en donde depende de la madurez del niño, para exigir la agilidad, flexibilidad de la muñeca y la mano; de igual manera se debe establecer una independencia de cada músculo y una adecuación exacta de la mirada a todos los movimientos de la mano. Así, el niño podrá encajar anillos en un aro, hacer torres, ensartar cuentas, colocar y quitar objetos de un recipiente, también unir piezas de un rompecabezas, rasgar papel o el uso de la plastilina u actividades que refuercen la motricidad del infante.

Para que haya una buena coordinación viso manual, debe estar bien desarrollada la lateralidad; es decir el niño debe poseer el sentido de la direccionalidad, el desempeño y control del esfuerzo muscular.

La coordinación manual se manifiesta en actividades que requiere de manejo de las dos manos, donde cada uno de los cueles debe tener unas habilidades propias para que la tarea que realiza sea adecuada, puesto que la coordinación viso- manual implica mayor complejidad; ya que todas las tareas exige un análisis perceptivo o un apoyo visual como

condición clave para la ejecución. Por lo que se exige la estimulación y el desarrollo de los músculos de las manos y los dedos, que contribuye a una realización de movimientos cada vez más precisos en su evolución influyendo directamente en desarrollo de los niños desde 0 a 6 años ya que es necesario en la formación del ser humano.

Algunas actividades que pueden contribuir al desarrollo de la coordinación viso-manual tenemos pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear laberintos, enfilear aros o bolas grandes, encajar tuercas y tornillos, enroscar y desenroscar.

2.5.2. La Pinza Digital.

Con el perfeccionamiento progresivo de la pinza digital, permite a los niños el agarre de objetos tanto grandes como pequeños de manera selectivo. Por lo que es importante presentar actividades lúdicas que permita fortalecer los movimientos de las manos y los dedos. La pinza digital es una habilidad que contribuye en el futuro, al desarrollo de la habilidad de la escritura, en especial, al agarrar el lápiz o bolígrafo. (Mónica, 2010)

El desarrollo de la pinza tiene un desarrollo progresivo continuo desde de la concepción hasta la madurez, en donde el niño poco a poco va adquiriendo posibilidades de la toma de pinza entre el dedo índice y el pulgar, generalmente se ve con intensidad entre los 9 meses, lo que permite alcanzar voluntariamente los objetos y manipularlos para conocerlos, esto es un logro evolutivo fundamental para el desarrollo de capacidades superiores, pero sin embargo este tipo de habilidad se les dificulta a algunos niños por lo requieren de más tiempo para realizar actividades psicomotrices finas hasta llegar al lectoescritura; por ende es indispensable estimular con actividades que precisamente ayude al desarrollo de esta habilidad.

Entre las actividades que se puede realizar es la selección de semillas de diferentes tamaños, ensartar sorbetes, también realizar ejercicios de los dedos y las manos con canciones que estimulen el movimiento de manera divertida y activa de modo que los niños lo tomen a manera de juego y sobre todo lograr el objetivo que se quiere llegar.

2.6. Importancia del desarrollo de la motricidad fina.

Herrera (como se citó en libro de Mesonero Antonio ,1994), menciona:

La psicomotricidad es la capacidad que permite, facilita y potencia el desarrollo perfecto físico, psíquico y social del sujeto a través del movimiento y la Educación Psicomotriz como una intervención psicopedagógica sistemática en caminado a la mejor y mayor formación integral. (p. 10)

Es decir que están interrelacionado la mente con el cuerpo, que van de la mano, para lograr un desarrollo de todas las áreas que intervienen en la adquisición de un aprendizaje; por la educación psicomotriz busca mejorar la coordinación motriz a traves de actividades manipulaciones y acciones de movimiento.

Desarrollar una buena motricidad en los niños de 0 a 5 es de vital importancia porque permite que obtengan nuevas habilidades y destrezas manuales como la precisión, y coordinaciones de los músculos más pequeños del cuerpo. Con el desarrollo de estas habilidades, un niño es capaz de hacer trabajos importantes como escribir, comer por sí solo, abrochar botones y cierres es decir que le permite ser independiente en algunas actividades que ya debe manejar con facilidad de acuerdo a la edad.

Así como también Wallon, 1951 (citado en la tesis de Geraldine Martin y Torre María ,2015) define:

La motricidad como el primer modo de comunicación, adquiriendo sentido por sus variadas significaciones, durante el transcurso de la vida el niño/a va renovando y desarrollando los medios de expresión. A su vez, plantea que la maduración de la estructura biológica en acción mutua con el medio en el cual se va a desarrollar el movimiento, integrándose a niveles funcionales superiores (tónico emocional,

sensorio motriz, perceptivo motriz, ideo motriz) integrando destrezas ya adquiridas bajo el dominio de las nuevas, de maneras más avanzadas (p. 38)

Es decir que la motricidad va fortaleciendo de acuerdo a la maduración biológica y el medio donde se desenvuelve, en este caso los que accionan directamente en la estimulación, en los seis primeros años de vida son los padres de familia y los docentes de Educación Inicial.

La motricidad fina son movimientos armónicos y uniformes de la mano esta conectados mediante el desarrollo de los músculos del segmento corporal por lo tanto es importante estimular desde muy temprana edad y durante todo el proceso de desarrollo del niño; ya que “la estimulación de las partes finas de la mano es fundamental para el previo inicio de la escritura” (como se citó en Larrea Arcos, 2015, p. 12)

Dentro de la motricidad fina se encuentra el viso motricidad que ayuda al niño a prepararse para la escritura, facilitando la adquisición del grafismo y sobre todo facilita el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos como el desarrollo de la percepción, concentración, atención, etc.

2.7. La motricidad fina en los niños de 4 a 5 años.

La motricidad hace su aparición en las primeras etapas de la vida del niño tal como menciona Piaget en su teoría de la psicomotricidad en donde manifiesta que en la etapa sensorio motor (0 a 2 años), el niño usa básicamente sus sentidos y sus capacidades motrices para conocer el mundo que lo rodea a través de la manipulación y golpeo de los objetos que posteriormente dará paso al desarrollo de las acciones simbólicas y de la misma manera al desarrollo de las partes finas del cuerpo. (José Antonio Prieto, 2012, p. 49)

El desarrollo de la motricidad se inicia espontáneamente en el niño, en los primeros meses de su vida, por la relación con la evolución de los procesos del conocimiento pero es

importante que los padres de familia como también los educadores brinden una estimulación adecuada de manera constante a través de juegos y ejercicios específicos (Anonimo, 2001).

Los niños de entre los 0 a 12 meses tienen sus manos cerradas en gran parte del tiempo es decir que aún tienen escaso control sobre ellas, a las 2 semanas el niño comienza prestar atención a los objetos que atraen su atención pero aún no pueden cogerlas. Después de los 8 semanas, los bebés empiezan a descubrir y mover las manos con intención de experimentar el tacto y más tarde la vista. Entre los 2 y 4 meses empieza el dominio de la coordinación ojo-mano en donde inicia su periodo de aprendizaje en donde intenta coger objetos que ve.

Entre los 4 a 5 meses, la mayor parte de los bebés pueden coger objetos que se encuentren a su alcance con solamente mirarlos y sin la necesidad de ver donde tiene sus manos. Esta fase es importante para el desarrollo de la motricidad fina.

A los 6 meses los niños son capaces de coger objetos, sin cierta torpeza, también empiezan golpearlo. Entre los 8 meses en adelante, uno de los avances más significativos en la motricidad fina es el uso de los dedos a modo de pinza o tenazas con los dedos pulgar e índice. Esta capacidad de agarre de objetos permite al bebé coger, manipular y dejar caer deliberadamente objetos al suelo.

De 1 a 3 años empiezan gatear y manipular objetos de manera sofisticado, los movimientos de los dedos, el dominio de la lateralidad de la mano derecha e izquierda explorando juguetes y objetos que a la vez que lo nombran, cuando dibujan ya no hacen solo garabatos, ya comienza tener destrezas para hacer círculos y cuadrados, también juegan plastilina y sacar objetos involuntariamente.

A los 3 a 4 años se encuentran en una etapa más difícil porque ya empiezan con tareas más complejas como utilizar cubiertos para comer y atar los cordones de los zapatos, además de esto los músculos que son pequeños se cansan con facilidad que los grandes, también tienen cierto control de pinturas y dibujar un círculo o personas pero hará de manera simple;

así mismo pueden usar tijeras, escribir letras, realizar figuras con plastilina, escribir su nombre con mayúscula y atar los botones grandes de la ropa.

En esta edad es de gran importancia que los juegos y actividades sean especialmente para desarrollar la motricidad fina para que las pequeñas partes del cuerpo y especialmente de los brazos y manos vayan adquiriendo habilidades, destrezas de movimientos y coordinación, con la finalidad de ir preparando al niño para los trazos a la hora de iniciar con la pre-escritura.

Los niños de 4 a 5 años se encuentran en la etapa pre- operacional en donde se aprecia una mayor presencia de los movimientos segmentarios y de la motricidad fina en contraposición al movimiento global y la predominancia de la motricidad gruesa de los primeros años de vida.(Camesella, 2005, p. 9)

Es decir que es esta etapa los niños ya deben estar desarrollados algunas partes de la motricidad fina ya que la motricidad se viene desarrollándose espontáneamente en los primeros meses de su vida, por su relación tanto con la evolución de los procesos de conocimiento y por actividades lúdicas que brindan los padres de familia y docentes de educación inicial a través de juegos y ejercicios específicos.

Los niños de cuatro a cinco años presentan lagunas características:

- En esta edad la pinza motora trípode (pulgares-índice-anular) se ha perfeccionado, con lo que le ayudara a sujetar de mejor manera el lápiz.
- Arma rompecabezas de más de 10 a 12 piezas
- Pone su nombre.
- Puntea con precisión sobre la margen de la figura más compleja.
- Pinta si salir de los márgenes de la figura
- Realiza trazo diagonal, oblicuo, curvo, cruces en zigzag y ondulados pega los recortes sobre un papel en forma recta.
- Modela objetos, animales y personas, incorporando más detalles.

- Cose figuras de madera con perforaciones, sin saltarse agujeros.
- Utiliza tijeras y corta líneas rectas
- Arrugar papel hasta hacer una bola
- Encajar tuercas o tornillos, enroscar y desenroscar.

Como se puede ver que los niños van adquiriendo poco a poco sus habilidades de movimiento de acuerdo a la maduración orgánica y proceso evolutivo de sus partes del cuerpo y sobre todo, de acuerdo a la estimulación que ofrece tanto la madre como la persona que cuida; por ende es de gran importancia dar al niño una buena atención, brindar estímulos adecuados para que su desarrollo sea acorde a la edad.

En la etapa infantil es de gran importancia brindar como estímulo, juegos o actividades lúdicas con la finalidad de hacer que sus aprendizajes sea más fructíferas; ya que en las etapa de la infancia lo que más les importa o les llama la atención es el juego, actividades de movimiento, que les permita ser ellos, es decir expresarse, divertirse sin presiones.

2.8. Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina.

Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la coordinación viso- motriz en donde se enlazan una buena conexión entre el sistema nervioso y el aparato locomotor; en donde se debe tomar en cuenta que cualquier objeto que se utilice como móvil, es favorable para establecer relaciones de comunicación motriz. También se puede aplicar dentro como fuera de clases, dependiendo de los logros que se pretenda alcanzar y los contenidos de ámbitos de aprendizaje en que se utilice. Es importante que al concluir con la actividad o juego se debe felicitar a los niños para que a en las aproximadas clases haya una mayor motivación durante la participación en la actividades planteadas.

Los niños que tienen problemas en la motricidad fina tienen dificultades en la manipulación o manejo de lápiz sobre el papel por tal razón es importante brindar actividades lúdicas ya que en esta edad de 4 a 5 años es donde ya deben empezar a fortalecer las partes más finas del cuerpo especialmente lo que es la coordinación viso manual que posteriormente

le servirá para la lectoescritura, por ende le damos a conocer algunas actividades que se pueden aplicar para el desarrollo de la psicomotricidad fina.

2.8.1. Actividades según Margaret.

Actividades según Margaret (1990) citado en la tesis de Diana Guachichulca, María Matamoros (2012):

- Moldear y enrollar plastilina en bolitas usando las palmas de ambas manos y con los dedos.
 - Moldear y enrollar plastilina en bolitas - usando solamente los dedos.
 - Cortar plastilina con un cuchillo de plástico.
 - Rasgar periódico o papel maché en tiras y luego arrugarlo haciendo pelotas.
 - Usar una botella de spray para regar plantas agregar al spray agua con color comestible sobre la nieve, o derretir monstruos.
 - Usar pequeños destornilladores, cubos, legos, rompecabezas, puzles.
 - Ensartar macarrones, bolas, botones.
 - Usar un gotero para tomar agua coloreada y hacer una obra de arte.
 - Hacer pequeñas pelotitas de papel higiénico y después pegarlas sobre papel de construcción haciendo lindos diseños.
 - Voltar cartas, monedas, botones sin llevarlos previamente al borde de la mesa
 - Jugar con las marionetas de los dedos (el pulgar, el índice y el dedo corazón)
- (p. 24)

2.8.2. Juegos según Larrea Arcos Patricia Elizabeth.

Otros juegos que favorecen al desarrollo de la motricidad fina según Larrea Arcos Patricia Elizabeth (2015)

2.8.2.1. Juegos con los dedos.

- Cerrar las manos con fuerza y soltarlas suavemente

- Unir cada yema de los dedos con el pulgar, uno por uno.
- Con las manos en puño, sacar cada de dedo y moverlo.
- Estos pueden ser acompañados con música y canciones.

2.8.2.2. *Juego con las manos.*

- Jugar palmaditas golpeando las manos en forma de cruzada.
- Lanzar objetos a un punto determinado (cartón, caja, aro)
- Empujar una botella haciéndola por una línea

2.8.2.3. *Juegos con los pies.*

- Levantar pañuelos con los dedos de los pies y ponerlos en una caja.
- Patear una pelota a un arco
- Rodar una pelota por una línea o camino. (p. 26)

Las actividades y juegos mencionados según los autores, para niños de 4 a 5 años tienen similitud con la diferencia en que algunos juegos se utilizara materiales concretos y en los otros será solo utilizando las partes finas como los dedos las palmas de las manos y los pies con la finalidad de desarrollar la coordinación viso manual, la pinza digital y también ayudando a la concentración y el aprendizaje a través de la manipulación de los objetos. En estos tipos de juegos también es importante tomar en cuenta la edad del niño para que los juegos no sean tan fáciles, pero tampoco tan complejos que los pequeños no puedan ejecutar. Por ende es de suma importancia conocer el proceso de evolución de desarrollo de los niños para que puedan brindar juegos o actividades en beneficio al progreso de la motricidad del niño.

f. METODOLOGÍA

Tipo de Estudio

El presente proyecto de investigación es de tipo cualitativo ya que tratará de identificar la naturaleza de la realidad y su estructura eficiente, que da razón a las manifestaciones. Es por ello que este proyecto se basará en la interacción de las actividades lúdicas y la incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, obteniendo así conocimiento directo sobre la estrategia más ideal para lograr la estimulación motriz.

Métodos de la Investigación.

En la presente investigación se utilizará los siguientes métodos:

Método científico: que permitirá recolectar información bibliográfica sobre las actividades lúdicas y la motricidad fina para fundamentar el análisis de la información y datos obtenidos en el proceso investigativo.

Método Descriptivo.

“El método descriptivo consiste en describir el estado actual de casos, hechos, fenómenos, personas o cosas, explicando sus distintas partes, cualidades, propiedades o circunstancias para dar una idea completa del contexto dando una interpretación real” (Arellano, 2010). Por lo que este método permitió constatar el beneficio de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños a través de una descripción de las mejoras que se vio plasmada durante la ejecución de la propuesta.

Método Deductivo-Inductivo

Se parte de lo particular a lo general por ende servirá para la delimitación del problema y plantear soluciones es decir para generalizar todo aquellos conocimientos particulares.

La deducción que parte de la teoría general y contrastar con los hechos por lo que servirá para guiar el presente trabajo de investigación por lo tanto ayudará a la recolección

de la información de cada variable, desarrollo y análisis de datos para alcanzar un conocimiento más profundo de los objetos de investigación para así llegar a las conclusiones y recomendaciones.

Método analítico –Sintético

Este método se utilizará al momento de la lectura de las diferentes fuentes bibliográficas para el análisis y la síntesis al momento de elaborar el marco teórico.

Método Estadístico.

Servirá para recopilar y elaborar e interpretar datos numéricos por medio de la búsqueda de los mismos.

Técnicas e instrumentos.

Las técnicas que se utilizará son:

Entrevista: La misma que será aplicada a la maestra Parvularia de la escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” con la finalidad de conocer la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina.

Instrumentos de investigación.

Los instrumentos a utilizar para la investigación son:

Guía de entrevista: preguntas preparadas sobre el conocimiento de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años.

Test “Dexterimetro de Goodard” que se aplicará a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” con la finalidad de diagnosticar el desarrollo de la motricidad fina.

Población y muestra

La población a ser estudiada estará conformada por 1 docente, 17 niños de 4 a 5 años del paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” dando un porcentaje del 100% de la Población a evaluar, de la Ciudad de Loja, periodo 2017-2018.

Tabla 1

Datos de la muestra de la población a investigar.

Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso de la Ciudad de Loja.		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Docente	1	100%
Niños	17	100 %
Total	18	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”

Elaborado: Silvia Patricia Cango Guamán

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2

Presupuesto estimado para la realización del proyecto y la tesis periodo 2017-2018.

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS FINANCIEROS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Recursos Materiales			
Bibliografía	2	30,00	60,00
Movilización	20	3,00	60,00
Internet	100	1,00	100,00
Copias	100	0.05	5,00
Material de Escritorio		5,00	5,00
Impresión	200	0.10	20,00
Anillados	3	1.50	4,50
Empastado de tesis	1	10.00	10,00
Recursos tecnológicos			
Computadora	1	650,00	700,00
Impresora	1	100,00	100,00
Memoria	1	10,00	10,00
Cámara	1	150,00	150,00
Reproducción de tesis	2	50,00	100,00
Diseño de diapositivas	1	50,00	50,00
Imprevistos	100,00	100,00	100,00
Recursos humanos			Financiado por el autor
TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO			\$1.474,50

i. BIBLIOGRAFÍA

- Anonimo. (2003). *Pedagogia y Psicología Infantil* (2003 ed., Vol. Tomo II). Madrid- España: cultural .S.A. Recuperado el 23 de Agosto de 2017
- Antoranz Simón, E., & Indurría, V. J. (2010). *Desarrollo Cognitivo y Motor* (Consuelo Clemente ed.). Madrid: Editex,S.A. doi:978-84-9771-753-3
- Baque Guale, J. V. (s/n de s/n de 2013). *Actividades ludicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educacion basica*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upse.edu.ec>
- Baquiáx, J. C. (2014). *Implementacion de Actividades Ludicas a traves de baul de juego*. Campus de Quetzaltenango. Recuperado el 17 de Agosto de 2017, de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiáx-Judith.pdf>
- Camesella, R. P. (2005). teoria y praxias del desarrollo psocomotor en la infancia. En R. P. Camesella, *Psicomotriz* (pág. 9). s/n: Ideas propias S.L.
- Cultural. (2003). *Pedagogia y Psicología Infantil* (Vol. Tomo II). Madrid-España: Cultural,S.A. Recuperado el 23 de Agosto de 2017
- Diana Guachichulca, M. M. (s/n de s/n de 2012). *dspace.unl.edu.ec*. Obtenido de dspace.unl.edu.ec:
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3740/1/GUACHICHULCA%20DIANA%20-%20%20MATAMOROS%20MARIA.pdf>
- Domínguez, D. M. (2012). *psicomotricidad e intervencion Educativa* (Piramide ed.). Madrid: Piramide(Grupo Anaya,S.A). doi:ISBN:978-84-368-2163-5
- Elizabeth, L. A. (2015). *Tecnicas Grafoplasticas y si incidencia en el Desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años*. Diseño de trabajo de Investigación previo a la obtencion de titulo de Licenciada de ciencias de la Educación., Troncal,Cañar. Recuperado el 25 de Noviembre de 25, de

<http://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/reducacue/7230/3/TESIS%20PATRICIA%20LARREA.pdf>

Entsakua, C. C. (15 de febrero de 2015). *http://dspace.ups.edu.ec*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>

Flores León, S. C., & Rodríguez Medina, P. A. (2013). *de Estrategias para contribuir al desarrollo motriz*: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>

Geraldine, M., & Torres, M. (20 de Febrero de 2015). *http://mriuc.bc.uc.edu.ve*. Tesis de Licenciatura en Educación, Universidad de Carabobo, Departamento de Pedagogía Infantil y Diversidad trabajo de Grado, Barbula. doi:123456789/2929/1

Gracia Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego Infantil y su Metodología*. Editex. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA2&dq=CLASIFICACION+DE+LAS+ACTIVIDADES+LUDICAS&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=CLASIFICACION%20DE%20LAS%20ACTIVIDADES%20LUDICAS&f=false

José Antonio Prieto, M. d. (2012). *Estimulación Tempra y Psicomotricidad* (Primera ed.). España: wanceulen Editorial Deportiva,S.L. doi:978-84-9993-2507

Larrea Arcos, P. E. (2015). *Técnicas grafopálticas y su incidencia en la motricidad fina de los niños de 3 a 4 años de edad*. Diseño de trabajo de investigación para la obtención de título de licenciada en Ciencias de la educación, Universidad Nacional de Loja, Sede de la Troncal, Troncal. Recuperado el 25 de 11 de 2017, de <http://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/reducacue/7230/3/TESIS%20PATRICIA%20LARREA.pdf>

Linares Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed., Vol. I). (M. Lope Rose, Ed.) Madrid, España: Paraninfo. Recuperado el 22 de 11 de 2017

- M^a del Carmen Ordoñez Legarda, A. T. (2015). *Estimulación Temprana*. Madrid, España: MMIX Equipo Cultural.
- Masa, J. E. (2003). <http://dspace.unl.edu.ec>. Recuperado el 26 de Agosto de 2017, de <http://dspace.unl.edu.ec>:
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6216/1/Juana%20Edirma%20Sarangano%20Maza.pdf>
- Medina Salazar, A. (2016). *La practica de ctividades Ludicas para fortalecer el Desarrollo de la Motor Fino en los niños y niñas de Primero Año de Educación Basica de la Escuela Simon Bolivar*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja, Loja. Recuperado el 19 de Agosto de 2017, de unl.edu.com:
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9265/1/TESIS%20Ana%20Karen%20Medina%20Salazar.pdf>
- Mesonero Valhondo, A. (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz* (ilustrada ed.). (U. d. Oviedo, Ed.) Universitario ediuno. doi:8474688051,97884744688054
- Ricardo Pérez Camesella, I. (2004). *Psicomotricidad: Desarrollo Psicomotriz en la infancia* (Primera Edición ed.). España: Ideaspropias. Recuperado el 23 de Agosto de 2017, de <http://media.axon.es/pdf/90072.pdf>
- Vázquez Neira, R. (s.f.). *Juego en la Educacion Escolar*. (Lulu.com, Ed.) doi:1445748428,978144574842

OTROS ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA

Estimada Docente

Como estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia de la Universidad Nacional de Loja, solicito a usted respetuosamente se digne a contestar las siguientes preguntas, con el propósito de efectuar el trabajo de investigación sobre **las actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso”**, mismo que su respuesta es de total importancia para poder culminar el estudio planteado.

1. **¿Usted considera importante las actividades lúdicas para el desarrollo del niño?**
2. **¿Con qué frecuencia realiza las actividades en donde interviene el juego?**
3. **Las actividades lúdicas que realiza con los niños ¿Como los ejecuta?**
4. **¿Considera importante tomar en cuenta los espacios para la ejecución de actividades lúdicas?**
5. **¿Qué tipos de juegos usted realiza con los niños?**
6. **: ¿Considera importante la utilización de juegos de construcción, de movimiento, habilidades y destrezas para el desarrollo de la motricidad fina?**
7. **¿Cree que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años?**
8. **¿Es importante que el niño desarrolle una buena motricidad fina?**

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2

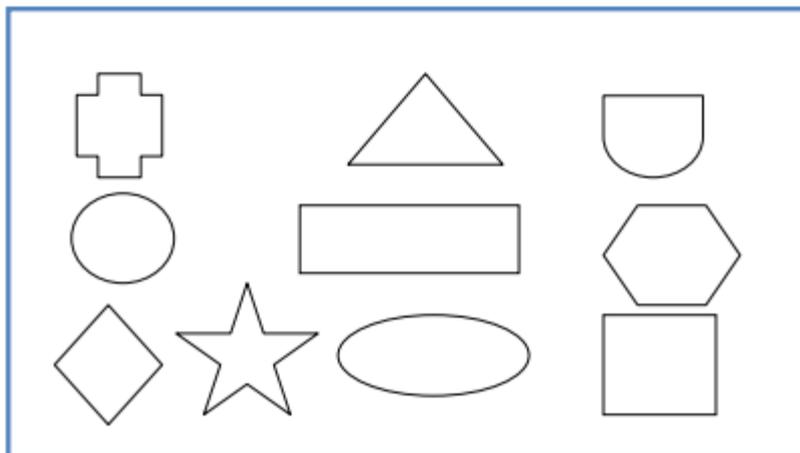
Test de dexterimetro de Goodard

Este dexterimetro mide la velocidad y precisión de los movimientos de los brazos y de las manos que tiene, para determinar el nivel de desarrollo psicomotriz fino del niño o niña.

Materiales

- **Consta de un tablero de madera.**

Mide de 50 x 35 cm, en la cual existen 10 excavaciones geométricas ordenadas en tres filas.



Primera fila: Cruz, triángulo, semicírculo.

Segunda Fila. Círculo, Rectángulo, Romboedro.

Tercera fila: Rombo, Estrella, Elipse, Cuadrado.

- **Diez piezas que encajen en las excavaciones Geométricas.**
- **Cronometro.**
- **Hoja de respuesta.**
- **Lápiz.**

- **Mesa**
- **Silla**

Técnica del examen

El sujeto deberá estar de pie frente al tablero que se encontrará en una mesa adecuada, el examinador le imparte al sujeto la siguiente instrucción: en cada excavación de este tablero descansa una pieza, voy a proceder a retirar las piezas y a colocarlas en tres grupos para que tú las vuelvas a encajar correctamente. El examinador procede agrupar las piezas cerca del borde inferior del tablero en tres momentos.

- **Grupo al lado izquierdo:** Círculo (sirve de base), estrella (intermedia), rombo (superior).
- **Grupo intermedio:** cuadrado (sirve de base), romboedro y semicírculo (intermedio en su orden), cruz (superior).
- **Grupo del lado derecho:** rectángulo (sirve de base), elipse (intermedio) y triángulo (superior)

Una vez agrupadas así las piezas, el examinador le indica al sujeto: ahora va a proceder a encajar las piezas, utilizando la mano más hábil en el menor tiempo posible.

Duración.

El examinador pone en marcha el cronómetro y lo detiene al momento en que el sujeto encaja la última pieza. Tiempo varía en segundos dependiendo de cada sujeto examinado.

La misma experiencia ejecuta el sujeto tres veces.

Valoración.

Tabla 2

Baremos para sacar el resultado del test de Goodard

Tiempo en segundos	Edad		Escala de cociente psicomotriz		Equivalencia
	años	meses			
222"O+	1	9	140	0 +	Muy Superior
1092"-221"	3	2	120	- 139	Superior
72"-108"	3	6	110	- 119	Muy Bueno
63"-71"	4	0	90	- 109	Bueno
40"-62"	4	7	80	- 89	Regular
37"-39"	5	0	70	- 79	Deficiente
34"-36"	5	4	69 o menos		Muy Deficiente
30"-33"	5	6			
26"-29"	5	9			
25"	6	0			
24"	6	8			
23"	7	0			
22"	7	4			
21"	7	8			
20"	8	0			
19"	8	6			
18"	9	0			
17"	9	6			
16"	10	0			
15"	11	0			
14"	12	0			
13"	12	6			
12"	13	0			
11"	4	0			

Nota: Datos de esta tabla contiene los baremos que se utilizara para sacar los resultados después del test aplicado.

El examinador escoge el tiempo menor de las tres anotaciones en segundos y lo confronta con el baremo respectivo para obtener la edad psicomotriz y luego se procede a calcular el cociente psicomotriz.

Cálculo de cociente psicomotriz: el cociente psicomotriz se calcula de acuerdo con la siguiente fórmula:

$$\text{Cociente psicomotriz} = \frac{\text{Edad psicomotriz en meses}}{\text{Edad cronológica en meses}} \times 100$$

Obteniendo el cociente psicomotriz, mediante la fórmula anotada, se lo confronta con el baremo de cociente psicomotriz para el diagnóstico, del desarrollo psicomotriz manual. Además, durante el desarrollo de la prueba, se anotan las siguientes manifestaciones: Preciso, Impreciso, Tranquilo, Nervioso, Alegre, Disgustado, Apático.

HOJA DE APUNTES DEL EXAMEN DEL DEXTERIMETRO DE GOODARD

Datos:

Apellidos y Nombres:

Fecha de Nacimiento:

Fecha de aplicación del test:

Edad años: meses:

Nombre del plantel:

Nivel inicial:

Resultados cuantitativos:

Primera experiencia: Tiempo en segundos:

Segunda experiencia: Tiempo en segundos:

Tercera experiencia: Tiempo en segundos:.....

Edad cronológica en meses:

Edad psicomotriz en meses:

Cuociente psicomotriz:

Apreciación cualitativa:

.....
.....
.....

Diagnóstico:

.....
.....

Examinadora

Anexo 3

DESARROLLO ÓCULO-MANUAL

SESIÓN N°01

ACTIVIDAD: Construcción de torres

DESCRIPCIÓN:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?, Luego se tomó la lista para registrar la asistencia.
- Se realiza la motivación y ejercicio de las manos cantando la canción de mis manitos.
- Seguidamente se procede a dar las indicaciones sobre el juego que vamos realizar con el material que se les va a entregar, con lo que primeramente socializamos con los niños sobre el material, en este caso vamos a jugar construyendo torres con los vasos plásticos que se va asignar a cada uno de los niños.
- Luego se les dio un tiempo de 30 minutos para que jueguen de manera libre con los vasos, en donde los niños van a construir de acuerdo a su creatividad.
- Después se realiza una competición que consiste en construir una torre con todos los vasos dados a cada uno en un tiempo máximo de tres minutos. Los niños que termina en ese tiempo serán los ganadores.

MATERIALES:

- Mesa
- Silla
- Vasos plásticos
- Cronometro

INDICADORES DE EVALUACION	DE	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
¿Participa activamente en el juego de construcción?		17		
¿Realiza con agilidad y presión la construcción de torres utilizando su mano dominante?		17		

DESARROLLO ÓCULO MANUAL

SESIÓN: 02

ACTIVIDAD: Pasando el agua

DESCRIPCIÓN:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?, Luego se tomó la lista para registrar la asistencia.
- Se realiza la motivación y ejercicio de las manos cantando la canción “Mis manitos son traviesas”
- Seguidamente se procede a dar las indicaciones sobre el juego que vamos realizar dando una demostración de la actividad, que consiste en destapar la botella, ensartar el agua del vaso en la botella tratando de no regar a los lados y tapar la nuevamente la botella.
- Luego se entregó a cada niño la botella tapada con un vaso de agua para que empiecen a practicar en un tiempo de 20 minutos.
- Después se formó parejas para que pasen al frente a realizar la actividad en cuenta de tres, pero en este caso el niño que lo realiza en menos tiempo toda la indicación es el ganador.

MATERIALES:

- Mesas
- Botellas
- Vasos plásticos
- Agua

INDICADORES DE EVALUACION	DE	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
¿Participa activamente en el juego de pasando agua?		17		
¿Realiza la acción de tapar –destapar la botella?		17		
¿Ensarta el agua con precisión en la botella?		14	3	

DESARROLLO DE LA PRESIÓN DIGITAL

SESIÓN: 03

ACTIVIDAD: Jugando a encajar fichas

DESCRIPCIÓN:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia.
- Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “saco una manito y lo hago bailar”
- Indicaciones sobre el juego que vamos a realizar. Luego se socializó el juego en donde los niños manipulan las fichas, arma el rompecabeza a su ritmo de manera libre.
- Luego se formó las parejas para que luego pasan al centro a armar el rompecabeza en menor tiempo posible.
- El que termina en menos tiempo es el ganador.

MATERIALES

- Mesas
- Sillas
- Rompecabezas
- Cronometro

INDICADORES DE EVALUACION	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego	17		
Coloca las fichas correctamente en cada excavación utilizando una sola mano	17		

COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL, PINZA DIGITAL

SESIÓN: 04

ACTIVIDAD: Pintando mi dibujo

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?,
- • Luego se tomó la lista para registrar la asistencia.
- Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “saco una manito y lo hago bailar” y también se reforzó la lateralidad derecha e izquierda con una canción infantil.
- Después se realizó la explicación de la actividad que consiste en pintar el árbol utilizando un cotonete con la mano dominante para ello se dio la demostración de cómo debemos coger el cotonete para meter en la pintura y después pintar el árbol sin salir del contorno de la imagen.
- Luego se pasará adelante con sus dibujos para felicitarlos por sus esfuerzos.

Materiales:

- Canción infantil derecha - izquierda

Mi mano derecha al frente Mi mano derecha atrás Sacudo mi mano derecha Y la pongo en su lugar.

Mi mano izquierda al frente Mi mano izquierda atrás Sacudo mi mano izquierda Y la pongo en su lugar

- Laminas con un árbol para pintar.
- Acuarelas
- Cotonetes

INDICADORES DE EVALUACION	DE	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego		17		
Logra el control de la pinza digital		17		
Coordina los movimientos óculo-manual		17		

COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

SESIÓN: 05

ACTIVIDAD: canicas al hoyo

DESCRIPCIÓN:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia. Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “Mis manitos son traviesas”
- Seguidamente la explicación del juego que consiste en hacer rodar las canicas de una distancia predeterminada con la finalidad de meter en el hoyo utilizado el dedo índice y el pulgar.
- Luego se formó dos grupos para realizar una práctica previa del juego, esto se realizó en el aire libre.
- Luego se hizo una competición entre los dos grupos.
- El grupo que meta más canicas en el hoyo es el ganador.

MATERIALES:

- Canicas

INDICADORES DE EVALUACION	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego	17		
Realiza movimientos controlado de los dedos	17		
Logra meter las canicas en el hoyo con facilidad	9	7	1

PINZA DIGITAL

SESIÓN: 06

ACTIVIDAD: Abotonando mi camisa

DESCRIPCION:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia. Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “Mis manitos son traviesas”
- Seguidamente se explicado como abotonar y botonar una camisa utilizando una el dedo índice y el pulgar.
- Se hará una práctica para lo cual se pasará por cada asiento con la camisa para que abotonen y desabotonen.
- Después se hará una competición para lo cual se formará dos equipos.
- Cada miembro del equipo deberá pasar al frente para abotonar y desabotonar.
- El equipo que termina más rápido será el ganador.

MATERIALES:

- Camisas que tenga botones

INDICADORES DE EVALUACION	DE	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego		17		
Abotona y desabotona la camisa utilizando el dedo índice y el pulgar con facilidad		10	7	

**FORTALECIMIENTO DE LA COORDINACION OCULO MANUAL Y
CONTROL DE LA PINZA DIGITAL**

SESIÓN: 07

ACTIVIDAD: Recolectando copitos de nieve

DESCRIPCION:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia. Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “Mis manitos son traviesas”
- Seguidamente se explicó la actividad de juego dando una demostración que se va realizar con los niños que consiste en recolectar los copitos de nieve utilizando un pincho con su mano dominante.
- Socialización de los materiales. Cada niño dispondrá de una cierta cantidad de bolitas de espuma Flex y un pincho.
- Este juego consiste en utilizar el pincho para recolectar los copitos de nieve y ponerlo en una botella decorada.

MATERIALES:

- Silla
- Mesa
- Bolitas de espuma flex.
- Pinchos

INDICADORES DE EVALUACION	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego.	17		
Logra la posición de la pinza digital.	17		
Introduce el pincho con facilidad en las bolitas de espuma flex.	15	2	

COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

SESION: 08

ACTIVIDAD: Los agujeros de colores

DESCRIPCIÓN:

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia. Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “Mis manitos son traviesas”
- Seguidamente se explicó la actividad de juego dando una demostración que se va realizar con los niños que consiste en introducir los cordones de acuerdo al color que corresponde a los macarrones pintados que van a estar pegadas en un tablero de cartón.
- En la cual se hará una práctica individual.
- Los niños que logran introducir los cordones en todos los agujeros en menor tiempo serán los ganadores.

MATERIALES

- Mesa.
- Silla.
- Cordones de los tres colores establecidos.
- Macarrones de los tres colores establecidos.
- Cronometro.

INDICADORES DE EVALUACION	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego	17		
Mantiene la posición de la pinza digital al introducir los cordones con precisión.	17		
Tienen agilidad manual para introducir los cordones.	13	4	

PINZA DIGITAL

SESIÓN: 09

ACTIVIDAD: Recorriendo el Camino de la Tortuga.

- Primeramente, se dio el saludo de bienvenida, para lo cual se cantó la canción de Buenos Días, mis amigos ¿cómo están?
- Luego se tomó la lista para registrar la asistencia. Se realizó los ejercicios de las manos cantando la canción “Saco una manito y la hago bailar”
- Seguidamente se explicó la actividad de juego dando una demostración que consiste, en donde cada niño del equipo deberá pasar al frente con una pintura para trazar una línea sin alzar la mano con el fin de ayudar a la tortuga a llegar a su meta.
- Para ello se formó dos equipos para que pasen a la pizarra donde estará pegado un cartel con el dibujo, El equipo que termina de realizar la actividad serán los ganadores.

MATERIALES

- Pizarra
- Cartel dibuja
- Pinturas rojo y azul

INDICADORES DE EVALUACION	LOGRADO	PROCESO	NO LOGRADO
Participa activamente en el juego	17		
Controla los movimientos de la mano	17		
Traza con facilidad las líneas sin alzar la mano.	13	4	

Fotografías



Aplicación del pre-test de Dexterímetro de Goodard.



Aplicación de la guía de actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina.



Jugando a amasar para fortalecer los movimientos manuales de las manos y dedos



Ensartado: desarrollo óculo manual, pinza digital (Los niños realizan un collar a su gusto)



Pasando agua: desarrollo óculo- manual (los niños ponen agua en una botella sin regar a los lados)



Recorriendo el camino de la tortuga: los niños ayudan a la tortuguita a llegar a la meta.



Aplicación del post-test de Dexterímetro de Goodard

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	9
LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	9
Clasificación de las Actividades Lúdicas	14
Importancia de las Actividades Lúdica	21
LA MOTRICIDAD FINA	25
Desarrollo evolutivo de la motricidad fina	30
El ambiente lúdico que favorece la motricidad fina	37
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	42
f. RESULTADOS.....	45
g. DISCUSIÓN.....	56
h. CONCLUSIONES.....	61
i. RECOMENDACIONES.....	63
➤ PROPUESTA ALTERNATIVA.....	64
j. BIBLIOGRAFÍA.....	104
k. ANEXOS.....	120
a. TEMA.....	121

b. PROBLEMÁTICA.....	122
c. JUSTIFICACIÓN.....	127
d. OBJETIVOS.....	129
e. MARCO TEÓRICO.....	132
f. METODOLOGÍA.....	161
g. CRONOGRAMA.....	164
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	165
i. BIBLIOGRAFÍA.....	166
OTROS ANEXOS	169
ÍNDICE.....	188