



1859

unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

**Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de
subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco
Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**

**Trabajo de integración curricular previo a la
obtención del título de Licenciada en Ciencias
de la Educación Inicial**

AUTORA:

Sheccid Ariana Torres Jaramillo

DIRECTORA:

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2022

Certificación

Loja, 11 de agosto del 2022

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular titulado: Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del instituto educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022., de la autoría de la estudiante Srta. Sheccid Ariana Torres Jaramillo, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

f) 

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Sheccid Ariana Torres Jaramillo**, declaro ser autora del presente trabajo de integración curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de integración curricular en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1150026530

Fecha: 16/09/2022

Correo electrónico: sheccid.torres@unl.edu.ec

Celular: 0985589476

Carta de autorización del trabajo de integración curricular por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica del texto completo.

Yo, **Sheccid Ariana Torres Jaramillo**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular denominado: **Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, 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 del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciséis días del mes de septiembre del dos mil veintidós, firma la autora.

Firma:

Autora:

Sheccid Ariana Torres Jaramillo

Cédula:

1150026530

Dirección:

Loja, Ciudadela Época, calles Estados Unidos y Alemania.

Correo electrónico:

sheccid.torres@unl.edu.ec

Teléfono:

2107216

Celular:

0985589476

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del trabajo de integración curricular: Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

Dedicatoria

El presente trabajo va dedicado primeramente a Dios por guiarme, darme sabiduría y fortaleza en cada etapa de mi vida, a mi familia por apoyarme incondicionalmente, impulsarme a salir adelante con cada decisión que he tomado, por darme ánimo, comprensión, cariño, consejos y ayuda cuando más lo necesitaba, especialmente a mi querida madre quien estuvo a mi lado en los días y noches más arduas de estudio y elaboración de materiales, a mi grupo de amigas quienes compartieron conmigo tantas experiencias y tardes de estudio dentro y fuera de aula a lo largo de nuestra formación.

A todas aquellas personas que de una u otra forma han cooperado desinteresadamente con acompañamiento y motivación en momentos de angustia durante el laborioso recorrido de este trabajo de investigación.

Sheccid Ariana Torres Jaramillo

Agradecimiento

A Dios por todas sus bendiciones en el transcurso de mi vida, de igual manera a la Universidad Nacional de Loja por acogerme y formarme profesionalmente a lo largo de estos años con principios éticos y valores, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación Inicial por haberme brindado tantas experiencias y enriquecerme en conocimiento, a los docentes que me han inspirado con su labor y me han orientado en el desarrollo y culminación de mi carrera académica.

Mi mayor gratitud a la Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc. por su guía, tiempo, paciencia y dedicación brindadas, por abrir espacios de reflexión y búsqueda de la mejor alternativa para expresar con mayor claridad las ideas, agradezco sus consejos y sugerencias que siempre fueron útiles para la culminación del presente trabajo de investigación; a la Dra. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. quien, con su experiencia, conocimiento y motivación me ha orientado y ha hecho posible el desarrollo de la investigación.

Al Instituto Educativo “San Francisco Javier”, a la directora Mgs. Dolores Herminia Cando Jiménez, a la docente y a los niños del subnivel inicial II, por brindarme la apertura y contribuyeron a la realización del trabajo de investigación.

Sheccid Ariana Torres Jaramillo

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación.....	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. Motricidad fina.....	6
4.1.1. La psicomotricidad	7
4.1.1.1. Importancia de la psicomotricidad.....	7
4.1.1.2. Clasificación de la motricidad.	8
4.1.2. Importancia de la motricidad fina	8
4.1.3. Componentes de la motricidad fina	10
4.1.3.1. Coordinación óculo-manual.....	10
4.1.3.2. Coordinación gestual.	10
4.1.3.3. Coordinación facial.....	10
4.1.3.4. Coordinación fonética.....	11
4.1.3.5. Coordinación bimanual.....	11
4.1.3.6. Coordinación óculo-pédica	11
4.1.4. Motricidad fina en niños de Inicial 2 (de 4 a 5 años)	11
4.1.4.1. De 0 a 12 meses.	12
4.1.4.2. De 1 a 3 años.....	13
4.1.4.3. De 3 a 5 años.....	13
4.1.5. Factores que influyen en el desarrollo y evolución de la motricidad fina	13
4.1.5.1. Experiencias de aprendizaje.....	13
4.1.5.2. Los factores socioeconómicos.	14
4.1.5.3. Las actitudes de los adultos.	14
4.1.6. Señales de alarma respecto a la motricidad fina del niño	14
4.2. Actividades lúdicas	16
4.2.1. Definición	16
4.2.2. Teorías del juego a través de la historia.....	16

4.2.2.1. Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller.	16
4.2.2.2. Teoría de recapitulación de Stanley Hall.	17
4.2.2.3. Teoría pragmática o del pre ejercicio de Karl Gross.	17
4.2.2.4. Teoría general del juego de Buytendijk.	17
4.2.2.5. Teoría de la ficción de Claparade.	17
4.2.2.6. Juego y psicoanálisis Sigmund Freud.	17
4.2.2.7. Teoría psicoevolutiva de Piaget.	18
4.2.2.8. Vygotsky y Elkonin.	18
4.2.2.9. Teoría del juego con base al desarrollo social.	18
4.2.2.10. Teorías culturalistas.	18
4.2.3 Importancia de las actividades lúdicas.	19
4.2.4. Tipos de actividades lúdicas.	20
4.2.4.1. Juegos sensoriales y perceptivos.	20
4.2.4.2. Juegos motores.	21
4.2.4.3. Juegos de manipulación y construcción.	21
4.2.4.4. Juegos simbólicos.	21
4.2.4.5. Juegos cooperativos.	21
4.2.4.6. Juego competitivo.	21
4.2.4.7. Juego en paralelo.	21
4.2.4.8. Juego libre.	22
4.2.5. Capacidades que desarrollan las actividades lúdicas.	22
4.2.5.1. Capacidades físicas/sensoriales.	22
4.2.5.2. Desarrollo cognitivo.	22
4.2.5.3. Capacidades socioafectivas.	23
4.2.5.4. Capacidades de imaginación y creatividad.	23
4.2.5.5. Formación de hábitos de cooperación.	23
4.2.5.6. Conocimiento del propio cuerpo.	23
4.2.6 Condiciones ambientales y espaciales para la realización de actividades lúdicas.	24
4.2.7. Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina.	24
5. Metodología	27
6. Resultados	30
6.1. Aplicación del pretest “Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del Subnivel Inicial II. Destrezas de motricidad fina.....	30
6.2. Ejecución de la guía de actividades “Manitos a la obra”.....	33
6.3. Resultados de la aplicación del post test.....	35
7. Discusión	39
8. Conclusiones	42
9. Recomendaciones	43
10. Bibliografía	44
11. Anexos	51

Índice de tablas:

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños del Subnivel Inicial II	30
Tabla 2. Actividades aplicadas de la guía “Manitos a la obra”.	33
Tabla 3. Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del Subnivel Inicial II. Destrezas de motricidad fina.	36

Índice de figuras:

Figura 1. Croquis de la intervención del Instituto Educativo San Francisco Javier	27
--	----

Índice de anexos:

Anexo 1: Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular.	51
Anexo 2: Guía de actividades	52
Anexo 3: Instrumento para diagnóstico.	162
Anexo 4: Imágenes fotográficas intervención	170
Anexo 5: Certificación de traducción de resumen	174

1. Título

Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

2. Resumen

La falta de fortalecimiento de la motricidad fina en edades tempranas impide la adecuada ejecución de acciones precisas y articuladas, dificultando llevar a cabo habilidades caligráficas, actividades cotidianas y en su vida académica. En esta investigación se planteó como objetivo general determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen en el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños de Subnivel Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021 – 2022. Para esto, se utilizó un diseño cuantitativo, con diseño pre experimental, un alcance descriptivo, utilizando los métodos inductivo, deductivo y analítico-sintético, se aplicó una escala valorativa basada en el currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal y motricidad del subnivel inicial II, enfocada en las cuatro destrezas de motricidad fina, la población fue de quince niños y una docente. El presente estudio se lo realizó por fases, la primera de diagnóstico de las habilidades motrices finas, la segunda de diseño y aplicación de 40 actividades lúdicas y la tercera de valoración de la eficacia de estas actividades, a través del análisis pre y post test. Los resultados obtenidos de esta comparación fueron que el 57% se sitúa en el indicador de evaluación “iniciado”, el 28% en el indicador “en proceso” y el 15% en “adquirido”; con la intervención de las actividades lúdicas, se evidenció que solamente el 28% se encuentra en el indicador “iniciado” y el 32% y 40% migraron al indicador “en proceso” y “adquirido” respectivamente. De este modo, se pudo demostrar que en este caso en particular las actividades lúdicas permitieron fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Palabras clave: Actividades lúdicas, motricidad fina, psicomotricidad, lúdica, juegos infantiles.

2.1. Abstract

The lack of strengthening of fine motor skills at early ages prevents the appropriate performance of accurate and articulated actions, making it difficult to carry out calligraphic skills, daily activities and in their academic life. In this research it was proposed as a general objective to determine how recreational activities contribute to the strengthening of fine motor skills in the children of Sub-level Initial II of the San Francisco Javier Educational Institute of the city of Loja, academic period 2021 - 2022. For this, a quantitative design was used with pre-experimental design, a descriptive scope, using inductive, deductive and analytical-synthetic methods. It was applied an assessment scale based on the initial education curriculum in the area of body expression and motor skills of Initial Sub-level II, focused on the four fine motor skills. The population was 15 children and 1 teacher. The present study was carried out in phases, the first one of diagnosis of fine motor skills, the second of design and application of 40 recreational activities and the third of evaluation of the effectiveness of these activities, through pre and post-test analysis. The results obtained from this comparison were that 57% is in the evaluation indicator "initiated", 28% in the "in process" indicator and 15% in "acquired"; with the intervention of the recreational activities, it was evident that only 28% is in the indicator "initiated" and 32% and 40% migrated to the "in process" and "acquired" indicator respectively. In this way, it was shown that in this particular case the recreational activities allowed to strengthen the development of fine motor skills in children.

Key words: Recreational activities, fine motor, psychomotor, ludic, children's games.

3. Introducción

Actualmente el tema de la motricidad fina desde edades tempranas ha tomado una especial relevancia debido a las grandes repercusiones que tiene en el aprendizaje y el desarrollo integral del niño; ejercitar el control y precisión de los músculos pequeños del cuerpo especialmente de las manos y dedos permite ejecutar actividades importantes como la exploración de su medio, la ejecución de acciones académicas como la escritura y de la vida cotidiana, debido a la gran plasticidad cerebral del niño durante los primeros años de vida, es importante iniciar con estimulación a través de estrategias innovadoras y atractivas, tales como las actividades lúdicas que atraigan la atención del niño, motivándolo a participar, convivir con sus pares y en el desarrollo de sus habilidades.

La importancia de la estimulación y fortalecimiento de las habilidades motrices finas a través de actividades lúdicas radica en que esta es una estrategia eficaz para el aprendizaje y desarrollo progresivo de habilidades de una forma sencilla y divertida, las educadoras de nivel inicial deben dominar la aplicación de la lúdica para lograr resultados positivos en los niños, estas actividades divertidas y entretenidas potencian la motivación al involucrar a los infantes activamente con los demás y con su entorno, dándole la oportunidad de asimilar conocimientos y adquirir destrezas naturalmente a través de la experiencia.

En el caso del Instituto Educativo San Francisco Javier se ha detectado un déficit propio del desarrollo, en la obtención de destrezas pertenecientes al eje de desarrollo de expresión corporal y motricidad, específicamente en las habilidades motrices finas, siendo esta área de aprendizaje la menos desarrollada, presentando dificultades para dominar movimientos finos, su fuerza y precisión, presentando inconvenientes al realizar actividades como moldear, escribir, cortar, afectando su autonomía, autoestima y la relación con los demás, cabe recalcar que las causas de este déficit no responden a problemas patológicos, sino de falta de estimulación. Razón por la cual este estudio se plantea dar solución a la problemática descrita a través de la aplicación de actividades lúdicas en una propuesta pre experimental. Tomando en cuenta estos argumentos, la investigación se plantea ¿Cómo las actividades lúdicas fortalecerán el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022?

Se desarrolla la presente investigación debido a la necesidad de darle una solución a la problemática encontrada en esta institución educativa ya que se cuenta con motivación académica, recursos humanos, materiales y financieros para llevarlo a cabo. Los principales beneficiarios con la aplicación de este trabajo investigativo serán los niños de Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier y la docente encargada del grupo quien se favorecerá con nuevas ideas y estrategias llamativas que podrá aplicar posteriormente. Por otro lado, este estudio arrojará nuevos datos acerca de las intervenciones con actividades lúdicas y de su aplicación para el mejoramiento de la motricidad fina en los niños.

El tema ha sido abordado en varios centros educativos, de los que se han obtenido distintos resultados. En Perú, Franco (2020), a través de una investigación cuasi experimental, determinó el efecto de un programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas de 26 niños y niñas de nivel inicial I. Dando como resultado que los estudiantes mejoraron significativamente sus habilidades motrices. En el mismo país, Gamarra (2021), mediante un estudio preexperimental, aplicó un programa para el mejoramiento de las habilidades motrices en 13 niños de 3 años de edad. Se obtuvo que estos en el pre test tuvieron un resultado regular, y en el post test la calificación fue excelente, concluyendo que las actividades lúdicas mejoraron significativamente la motricidad en esta población. De igual manera, Felix (2022) obtuvo resultados similares en su investigación con niños de 4 años de nivel inicial.

La presente investigación se propone los siguientes objetivos específicos, a) Diagnosticar el nivel del desarrollo motriz fino de los niños de Subnivel Inicial II, b) diseñar y aplicar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina de los niños de Subnivel Inicial II, y c) valorar la eficacia de las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina de los niños de Subnivel Inicial II.

El alcance de esta investigación ha sido satisfactorio, puesto que los niños han logrado superar algunas dificultades y han fortalecido habilidades motrices como la coordinación óculo manual, agarre, pinza, coordinación ojo-pie, coordinación óculo manual y coordinación bimanual, notando un positivo avance en el control y la mejora gradual de los movimientos de manos y dedos. Algunas limitaciones importantes fueron la falta de tiempo para ejecutar las actividades debido a programas previstos en el cronograma institucional y a las planificaciones docentes.

4. Marco teórico

Esta investigación se centra en el análisis de las actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de Subnivel Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la Ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022, para ello se conceptualizará primero la psicomotricidad como punto de partida para definir la motricidad gruesa y fina, la importancia de la motricidad fina, sus componentes y su manifestación durante los diferentes períodos que atraviesa el infante; en la segunda parte se analizará las actividades lúdicas, su importancia, las teorías y tipos de juego. En los párrafos siguientes se exponen estos conceptos.

4.1. Motricidad fina

Refiere a los movimientos que involucran grupos musculares pequeños, incluye la ejecución de actividades que requieren un alto nivel de precisión y coordinación, por lo que implica una mayor madurez para la adquisición plena de estas habilidades, interviniendo los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, pies, dedos de manos y pies, los labios y la lengua, generalmente en coordinación con los ojos (García y Batista, 2018).

La motricidad fina incluye la precisión de movimientos finos de las manos, cara y pies para la ejecución de acciones coordinadas que realiza el ser humano en su diario vivir como escribir, recortar, rasgar, doblar, plegar, pegar, trozar, trazar, dibujar, entre otras (Cabrera y Dupeyrón, 2019). Sobre el desarrollo de estas habilidades A. Ruiz e I. Ruiz (2017) refieren que “las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento. El control de la motricidad fina requiere conocimiento, planeación, fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal” (p.24).

La motricidad fina comprende el movimiento de los músculos finos del cuerpo, el dominio de estas habilidades se adquiere progresivamente una vez se haya logrado un control sobre la motricidad gruesa junto a una maduración mental y muscular, pues dado que el desarrollo del niño es céfalo- caudal proximal distal, el control de los músculos más pequeños requieren una mayor complejidad y tiempo para la planeación y perfeccionamiento de acciones que involucren estas habilidades motrices finas. Cabe recalcar que no se puede progresar hacia el desarrollo de la motricidad fina sin antes haber dominado las habilidades motrices gruesas.

4.1.1. La psicomotricidad

Para entender la motricidad fina es importante conocer de dónde proviene y la relación entre el cuerpo y la mente, se recurre primero al análisis de la psicomotricidad, L. Mendieta et al. (2017) definen la psicomotricidad:

Es una tarea educativa, se basa en la concepción integral del niño, concepción que, a su vez, es vista desde la interacción entre el conocimiento del objeto, la percepción de las emociones y las funciones motrices las cuales permiten el mejor desarrollo de los niños, capacidad de moverse de forma espontánea, expresarse sin dificultad y relacionarse en el contexto social desde una construcción multidimensional de respeto hacia su propio cuerpo y el de los demás. (p. 46)

Así la psicomotricidad se cataloga como una disciplina que contribuye, entre otros aspectos, al desarrollo de la motricidad del niño.

Durante la etapa de 3 a 5 años los niños experimentan un avance en la maduración del sistema muscular nervioso y la estructura ósea, esta fase es de suma importancia para la adquisición de las destrezas motoras y de coordinación. Este desarrollo psicomotor sentará valiosas bases para el desarrollo cognitivo, personal, social y mental, por lo que se requiere de una estimulación adecuada durante la educación inicial (Imbernón et al., 2020). Esta etapa es en la que el infante necesita mayor atención en cuanto al desarrollo motriz, la aplicación de la psicomotricidad permitirá un mejor desarrollo integral y motriz del niño dado que la estimulación recibida se verá reflejada en el futuro en el desarrollo de capacidades y habilidades.

4.1.1.1. Importancia de la psicomotricidad. La psicomotricidad estudia el comportamiento del niño en su desarrollo integral, desde sus emociones, el desarrollo de habilidades y destrezas motrices que serán la base para el aprendizaje futuro, de nuevas formas de movimiento y definirá su interrelación con la sociedad, partiendo desde el respeto y aceptación del cuerpo propio y el de los demás (Mendieta et al., 2019). Esta disciplina estudia ampliamente el desarrollo del infante desde una perspectiva holística, dado el aporte que significa en la vida del niño se constituye como fundamental. La psicomotricidad como herramienta alienta al niño a conocer y vivir activa y espontáneamente las posibilidades del movimiento y de su propio cuerpo; de igual manera, le permitirá comprender el mundo, conocer la comunicación y las funciones simbólicas, además de incitar al niño a desarrollar

estrategias para la resolución de problemas (Quiños, 2000, como se citó en Díaz y Quintana, 2016).

4.1.1.2. Clasificación de la motricidad. La motricidad se clasifica en dos grandes habilidades, la motricidad gruesa y la motricidad fina, la motricidad gruesa es el control que se tiene sobre el cuerpo para realizar acciones que implican grandes grupos musculares. Son las acciones o movimientos grandes que involucran todo el cuerpo (Morán, 2017). Así mismo abarca otras actividades como las siguientes: correr, rodar, saltar, girar, entre otras. Esta habilidad a su vez se clasifica en dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.

El dominio corporal dinámico se refiere a la habilidad para controlar las diferentes partes del cuerpo, dentro de este dominio se encuentra el equilibrio que es la capacidad para mantener una postura estable; el ritmo que es la sucesión repetitiva de movimientos corporales regulares; la coordinación general que es la acción conjunta y sincronizada de varias partes del cuerpo para desarrollar una actividad; la coordinación viso-motriz que implica la coordinación conjunta y simultánea de la mano y el ojo para ejecutar movimientos precisos. Por otro lado, el dominio corporal estático se refiere a las experiencias motrices que le permiten al niño interiorizar su esquema corporal para controlar y dominar diferentes partes del cuerpo, este dominio se clasifica en la tonicidad muscular que es la tensión de los músculos del cuerpo para realizar movimientos; el autocontrol que es la capacidad para aumentar o inhibir voluntariamente la tensión muscular para llevar a cabo un movimiento; la respiración que es una función vital que se encarga de administrar oxígeno a todas las partes del cuerpo y de eliminar el dióxido de carbono; y la relajación que es la disminución intencional de la tensión muscular. (A. Ruiz e I. Ruiz, 2017)

4.1.2. *Importancia de la motricidad fina*

El desarrollo de la motricidad durante la primera infancia resulta de vital importancia, desde los primeros movimientos del niño en su primer año de vida que son fundamentales en el desarrollo cognoscitivo, la preparación del niño para las habilidades caligráficas y el desarrollo del pensamiento; un niño con un estímulo motriz realizado apropiadamente, incluso aquel con un trastorno o problema de salud, será un ser humano útil para sí mismo y la sociedad siendo capaz de ser independiente (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Otra parte importante en el desarrollo de la motricidad fina es la exploración, esto se manifiesta en la manipulación de los objetos que forman parte del ambiente durante la infancia del bebé. En primera instancia en la etapa de 2 a 4 meses el bebé intenta sujetar los objetos que ve, de los 6 meses en adelante el bebé ya no solo agarra los objetos que ve durante un tiempo, sino que también se los lleva a la boca, en la etapa de 1 a 3 años la exploración y manipulación de objetos se torna más sofisticada llamando por el nombre al juguete u objeto que sujetan (Pabón y Ortiz, 2016). Bajo esta premisa la exploración se configura como un determinante en el desarrollo de la motricidad fina.

La motricidad fina posibilita el beneficio global al niño, esto se sustenta en que con ella el niño descubre sus propias capacidades, desarrolla habilidades motoras, personales y sociales (Viciano, et al., 2017). Por lo tanto, al desarrollarse la motricidad fina no solamente se perfeccionan los movimientos finos, sino que además permite el desarrollo armónico global del niño, incluyendo la personalidad, el pensamiento, las emociones y la socialización. La motricidad fina también permite que el alumno se desarrolle y adapte en el ámbito educativo, social, familiar, cultural, formando de esta manera su personalidad y su madurez emocional e intelectual (Esteves, et al., 2018).

Durante edad preescolar la evolución y maduración de la neuromusculatura posibilita la ejecución y el mejoramiento en el desempeño de diversas actividades motrices finas, incluyendo las habilidades escolares necesarias para sujetar el lápiz, escribir, pintar, cortar, entre otros (Viciano et al., 2017 y Esteves et al., 2018). Aquí se afirma la existencia de una relación significativa entre el desarrollo motor y el rendimiento académico (Sánchez et al., 2016).

Por otra parte, Viciano et al. (2017) afirman que “La educación motriz asocia estrechamente la consciencia a la acción, la cual permite al niño explorar su medio, posibilitando la apropiación de la información, de donde surgirá la significación, la conservación y la organización de la información cerebral” (p. 92).

Otro punto importante sobre la motricidad fina es que el perfeccionamiento de las habilidades motoras finas le permite al niño realizar cada vez más acciones de forma autónoma, es decir le brinda una mayor independencia en las actividades cotidianas, por lo que va adquiriendo mayor confianza en sí mismo y en las cosas que puede lograr, acrecentando su autoestima, socialización y motivación por continuar aprendiendo (A. Ruiz

e I. Ruiz, 2017). Por tal motivo tiene un gran valor la estimulación de esta área del desarrollo desde edades tempranas, pues no solo se está trabajando en el área motriz, sino también en la capacidad intelectual, afectiva y social y es necesario establecer estas estructuras de manera positiva. Así mismo la motricidad fina permite a los niños la expresión de sus pensamientos a través de gestos, dibujos, etc.; favorece a una mejor interacción y relación con otros niños de su misma edad, además, los movimientos que generen en el niño una satisfacción por haber logrado algo nuevo lo motivará a continuar su proceso de aprendizaje y desarrollarán su autoestima.

4.1.3. Componentes de la motricidad fina

Los componentes de la motricidad fina son aspectos en el movimiento del infante que se desarrollan desde el primer año de vida, Munárriz (2019) plantea cuatro componentes de la motricidad fina, coordinación óculo manual, coordinación gestual, coordinación facial y coordinación fonética, estos conceptos se desarrollan en los párrafos siguientes.

4.1.3.1. Coordinación óculo-manual. Hace referencia a la coordinación simultánea entre el ojo y los movimientos de la mano para la realización de diferentes acciones de la vida cotidiana, el correcto desarrollo de esta coordinación es fundamental para el posterior aprendizaje de procesos importantes como escribir en papel, conducir, deportes, escribir en un ordenador, etc. El Currículo de Educación Inicial (2014) contempla algunas habilidades importantes que forman parte del desarrollo de la motricidad fina (dibujo, agarre, manipulación y pinza digital).

4.1.3.2. Coordinación gestual. Este tipo de coordinación está relacionada con las expresiones corporales o el desarrollo de los gestos con el fin de establecer relaciones interpersonales con los demás, este componente permite al niño expresar sus sentimientos y emociones a través de sus gestos, para ello se requiere de un dominio global de la muñeca, mano y dedos, que realizan la expresión de movimientos gestuales que involucren más partes del cuerpo para comunicar mejor lo que se desea transmitir.

4.1.3.3. Coordinación facial. Consiste en el dominio de los músculos del rostro que permiten expresar los sentimientos a través de gestos. El desarrollo de esta habilidad se realiza a través de actividades que involucren movimientos faciales y expresiones como la mímica.

4.1.3.4. Coordinación fonética. Esta coordinación está relacionada con el desarrollo de la capacidad para emitir sonidos o en otras palabras el acto de fonación, el cual es ejercitado por el niño desde los primeros meses de vida para posteriormente adquirir una mayor madurez con el fin de alcanzar una producción de expresiones lingüísticas o manifestaciones orales más complejas que permitan al niño exteriorizar sus ideas, sentimientos y necesidades.

Sumado a estos, se consideran otros dos componentes importantes como la coordinación bimanual y óculo-pédica.

4.1.3.5. Coordinación bimanual. Consiste en la simultaneidad de movimientos en que implica usar las manos, muñecas, antebrazos y brazos (Quispe, 2021). Las finalidades de estas acciones son manipular o explorar objetos. Algunas actividades que favorecen al desarrollo de esta coordinación son rasgar y cortar papel, etc.

4.1.3.6. Coordinación óculo-pédica. La coordinación óculo-pédica es el conjunto de movimientos realizados por la coordinación de los ojos con los pies, cuya finalidad puede ser usada, por ejemplo, para jugar fútbol, saltar la cuerda, bailar, etc. (Carchipulla, 2021). Además, permite ajustar con precisión las acciones corporales ante los estímulos visuales (Crespo et al., 2019) Aunque, también está inmersa en actividades cotidianas como subir escaleras, caminar o correr.

4.1.4. *Motricidad fina en niños de Inicial 2 (de 4 a 5 años)*

El niño durante sus primeros años de desarrollo motriz, atraviesa por un progresivo dominio corporal que, para Goddar (2017), se ajusta principalmente en dos leyes fundamentales: la ley céfalo-caudal y la próximo-distal. La primera consiste en que se controla primero las partes que están más cercanas a la cabeza para luego extenderse hasta las más alejadas, mientras que la segunda el niño domina las partes que están más cercanas al eje corporal a la parte más alejada.

El desarrollo motor es esencial para la exploración del entorno, lo que repercute en la autonomía motora, el desarrollo psíquico y la concienciación progresiva del entorno (Ochoa et al., 2021). Los autores García y Batista (2018) explican el desarrollo de la motricidad fina como:

Un proceso que surge de la necesidad del cuerpo en crecimiento, en el cual los movimientos se van haciendo más precisos y coordinados, en correspondencia con el propósito de la actividad que quiere realizar el individuo, tiene como base la maduración del sistema nervioso a partir de la estimulación, que permite la coordinación de las acciones en correspondencia con la imagen visual, lo que garantiza la regulación de la interacción que el niño establece con el medio que lo rodea y consigo mismo. (párr. 14)

Las habilidades motrices finas se desarrollan en orden progresivo, que cumple con aspectos generales comunes. Sin embargo, cada niño tiene sus diferencias en su desarrollo motriz, todo dependerá de los estímulos y las actividades empleadas.

4.1.4.1. De 0 a 12 meses. En el bebé recién nacido se puede observar que la mayor parte del tiempo tiene sus manos cerradas y muy poco control sobre las mismas y sobre todo su cuerpo en general. Durante estos primeros meses de vida el niño cierra fuertemente su mano si algo entra en contacto con su palma, esto se trata de un reflejo arcaico que tenemos todos los seres humanos denominado reflejo de prensión palmar o reflejo darwiniano que desaparece hacia los dos o tres meses, al tratarse de un acto involuntario el niño sujetará objetos, pero no con el deseo de explorar (Goddard, 2017).

Cabazuelo y Frontera (2016) sostienen que a partir de los dos meses el niño descubre y empieza a jugar con sus manos a través de su tacto y desde los tres meses se empieza a involucrar la vista en esta interacción. Es así que desde los dos a los cuatro meses inicia el desarrollo de la coordinación óculo manual, dando comienzo a un periodo de ensayo-error para tratar de tomar un objeto que haya observado. Empieza a realizar presiones voluntarias sobre cualquier objeto que esté cerca, incluyendo sus manos para jugar con ellas, aunque está presión todavía es muy imprecisa y suele perder rápidamente el objeto. También, pretende poner en su boca sus manos y los objetos que toma

A los cuatro meses el niño ya puede tomar objetos a su alcance mirando al objeto y no sus manos, esto representa un gran logro en el desarrollo de la motricidad fina denominado “máximo nivel de alcance”. Desde los seis meses los niños son capaces de tomar objetos pequeños, los golpean y los introducen en su boca, los manipulan con toda su mano y con su dedo índice A los doce aparece otro logro motriz fino importante, el poder sujetar objetos utilizando todos sus dedos a manera de pinza (La Torre et al., 2017).

4.1.4.2. De 1 a 3 años. En este periodo el niño logra manipular los objetos de manera más compleja. Puede realizar actividades como pasar las hojas de un libro, marcar números en un teléfono, tirar de cuerdas, utilizar rayones para realizar dibujos con patrones y puede ejecutar juegos más complejos como apilar formando torres de hasta seis cubos. Además, empieza a tener sentido del orden y trata de colocar en su sitio el objeto que no lo está (Rota, 2017).

4.1.4.3. De 3 a 5 años. Cabrera y Dupeyrón (2019) mencionan que durante este periodo el niño se enfrentará a situaciones que involucren una mayor precisión y complejidad en la motricidad fina, tales como atarse los cordones de los zapatos, utilizar los cubiertos de una manera correcta, entre otros. A los tres años muchos niños ya adquieren la habilidad de sujetar y controlar el lápiz para realizar trazos como un círculo o representar personas de manera muy elemental, arrastrar juguetes hacia delante y atrás.

A la edad de cuatro años el niño ya puede hacer uso de las tijeras, copiar formas, letras, introducir botones grandes por ojales, moldear objetos de hasta tres partes con plastilina e incluso algunos niños pueden escribir su nombre con letras mayúsculas, puesto que es capaz de apoyar su pulgar y los dos dedos adyacentes, tal como lo hace un adulto. El niño ya es capaz de imitar o copiar círculos grandes y letras con trazos fáciles, como la “V” o la “T” (Rota, 2017). También, realiza dibujos de mayor complejidad, casas y personas con las partes más importantes.

4.1.5. Factores que influyen en el desarrollo y evolución de la motricidad fina

Existe una gran variedad de factores que contribuyen a la adquisición de habilidades importantes como la motricidad fina, estos están relacionados mayormente con el ambiente y la estimulación, por esta razón Serrano y Luque (2019) enfatizan las oportunidades que brindan los espacios abiertos para la manipulación y juego con elementos de la naturaleza, los cuales son cada vez más desaprovechados debido a la sobreprotección y la falta de dichos espacios. Estas autoras mencionan algunos factores que intervienen en el desarrollo de la motricidad fina, tales como:

4.1.5.1. Experiencias de aprendizaje. Esto permitirá que el niño manipule los objetos que encuentre en su entorno, registrando sensaciones, características, texturas, formas, aromas, incluso sabores. Este acercamiento le permitirá al niño entrar en contacto y recolectar la información necesaria para posteriormente reconocer los objetos de su medio

y emplear la mejor manera de manipularlos, con fuerza, delicadeza, con los dedos en forma de pinza, con ambas manos, etc.

4.1.5.2. Los factores socioeconómicos. Influyen en el desarrollo de la autonomía del niño y por ende en su habilidad motriz, debido a la situación actual en la cual ambos padres deben trabajar, o en familias monoparentales con horarios laborales estrictos, se puede evidenciar el poco o nulo tiempo que se dedica a enseñar y supervisar actividades cotidianas del niño como vestirse, comer y cepillarse los dientes. Por lo que los padres optan por ocuparse de estas actividades por ellos mismos para ahorrar tiempo, lo que desencadenará en niños dependientes que no pueden manipular adecuadamente los cubiertos, atarse los zapatos o abrochar botones. Cabe destacar que las actividades diarias brindan grandes oportunidades para practicar actividades motrices, sin embargo, si estas son limitadas pueden provocar deficiencias.

4.1.5.3. Las actitudes de los adultos. La influencia de las actitudes de los padres se debe tomar en cuenta significativamente, puesto que intervendrá en el desarrollo del niño al momento de manipular y explorar. Una actitud positiva frente al desempeño del niño en las actividades personales y domésticas, lo motivará a continuar desarrollando y mejorando sus habilidades motrices finas e incentivará a participar y contribuir en actividades familiares o tareas de hogar como colocar pinzas en la ropa, ayudar a amasar la masa para un pastel, mezclar, pelar fruta, cortar, abrir cajas, desenroscar envases, verter agua de un recipiente a otro etc.

Los factores que influyen en la motricidad fina mencionados, cobran relevancia para el desarrollo del niño puesto que, dependiendo el grado de su presencia o ausencia, pueden provocar ciertas dificultades o limitaciones en las interacciones y actividades cotidianas del infante. El niño mediante la interacción con sus figuras de apego, con sus iguales y según las experiencias y oportunidades que se le brinde para explorar su medio le permitirá perfeccionar sus habilidades motoras y sensoriales además de crear redes nerviosas y mentales importantes.

4.1.6. *Señales de alarma respecto a la motricidad fina del niño*

Es importante que tanto padres, cuidadores y docentes observen cuidadosamente los avances y desarrollo de los niños para, de esta manera, poder detectar y actuar

tempranamente ante cualquier déficit o retraso en cualquiera área del desarrollo. Romero (2018) menciona algunas alertas a tomar en cuenta en la motricidad fina:

- No sigue con la vista a las personas ni objetos.
- No muestra interés por alcanzar los juguetes.
- Muestra indiferencia excesiva al entorno.
- Le cuesta trabajo manipular objetos pequeños.
- Le cuesta trabajo tomar un lápiz con los dedos índice y pulgar.
- No puede realizar círculos en una hoja de papel.
- No logra imitar trazos más complejos (combinación líneas curvas y rectas)
- Tener dificultad para vestirse al momento de abrochar botones, subir y bajar cierres o hacer nudos.
- No logra ejecutar tareas de ensartar, encajar, rasgar, doblar, amasar, arrugar y pegar papel.
- No pateo una pelota

Se debe prestar atención al desarrollo motriz del niño para que, ante la presencia de cualquiera de estas señales, acudir a un especialista tempranamente para que pueda descartar o diagnosticar posibles problemas motrices, así como indagar en las causas de estas dificultades y de esta manera, tomar las orientaciones, instrucciones y medidas necesarias para lograr que el niño alcance su mayor potencial de desarrollo, como brindar terapia física o actividades que estimulen la motricidad fina dependiendo el grado de dificultades.

4.2. Actividades lúdicas

4.2.1. Definición

Las actividades lúdicas son estrategias de enseñanza que facilitan la adquisición de conocimientos proporcionando disfrute y gozo en el niño. Ortegano y Bracamonte (como se citó en Posligua-Espinoza et al., 2017) afirman que las actividades lúdicas son importantes también para la adquisición de destrezas necesarias para la actuación del sujeto en cualquier área educativa y social.

La lúdica es entendida por Candela y Benavides (2020) como “una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental” (p.78). De esta manera, la actividad lúdica representa acciones agradables, motivadoras, de diversión y entretenimiento, es decir, están íntimamente asociadas al juego y la recreación.

Entendiendo la relación entre el juego y la lúdica, Megías y Lozano (2019) mencionan que esta “satisface necesidades innatas, implica participación activa y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial” (p.9). Además, provocan en el niño diversión a la vez que favorece el movimiento, la creatividad y la imaginación (A. Saleima y M. Saleima, 2018).

En este sentido, las actividades lúdicas son una alternativa a los métodos tradicionales y poco estimulantes de enseñanza, puesto que no solamente promueven aprendizajes duraderos y sientan las bases para el desarrollo de conocimientos, sino que desarrollan al mismo tiempo las habilidades sociales, cognitivas, personales y motrices. Por ello, el juego es una de las herramientas con mayor relevancia para el avance del niño, le permite establecer vínculos, resolver conflictos, desarrollar liderazgo, incrementar su resiliencia y todas las aptitudes esenciales para afrontar el mundo.

4.2.2. Teorías del juego a través de la historia

En los párrafos siguientes se exponen las teorías del juego y su evolución desde la segunda mitad del siglo XIX.

4.2.2.1. Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller. El hombre juega para agotar la energía sobrante del día, luego de haber realizado sus actividades y

necesidades básicas. Por tanto, el juego es una herramienta importante en el desarrollo integral de los niños. La finalidad del juego es siempre la recreativa. Por otra parte, no solo los humanos tenemos este exceso de energía sino también los animales, la diferencia radica en que los humanos consumen la energía a través de la realización de actividades estéticas (A. Ruiz e I. Ruiz, 2017).

4.2.2.2. Teoría de recapitulación de Stanley Hall. Sostiene que los niños al jugar reviven o recrean actividades que realizaban sus generaciones pasadas, así disfrutaban algunas de estas actividades y descartan las que les parecen inútiles para el ser humano. La teoría afirma que los juegos cumplen una función preparatoria para la vida adulta (Gallardo et al., 2019).

4.2.2.3. Teoría pragmática o del pre ejercicio de Karl Gross. Karl Groos sostiene que el juego es una forma de ejercitar una serie de conductas e instintos útiles para la vida adulta. Observando a los mamíferos, los cachorros simulan actividades adultas, tales como: explorar, cazar, pelear. Para este autor el juego es uno de los factores más importantes para el desarrollo (Venegas et al., 2018).

4.2.2.4. Teoría general del juego de Buytendijk. El juego es inherente a los niños, es una expresión de su naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida de la infancia; los niños juegan porque son niños y su naturaleza les impulsa a ello. La dinámica del juego se realiza en cinco puntos: a) el juego siempre se realiza con un objeto y no solo; b) el juego se desarrolla; c) existe un elemento sorpresa; d) existe una demarcación, un campo y reglas; d) existe una alternativa entre tensión y relajación (Gallardo, 2018).

4.2.2.5. Teoría de la ficción de Claparade. Esta teoría considera que el juego tiene fines ficticios; es decir, el juego se convierte para el niño en un refugio donde poder desarrollar sus deseos cuando la realidad no se lo permite, transformando la conducta real en conducta lúdica. (Baena y Ruiz, 2016).

4.2.2.6. Juego y psicoanálisis Sigmund Freud. Para Freud el juego es una forma de poder llevar a cabo los deseos inconscientes y satisfacer las necesidades. “Vincula, por lo tanto, la vida afectiva al instinto de placer, que es el que rige la actividad lúdica infantil, y a las representaciones de naturaleza simbólica, tales como los sueños y el juego” (Peñalver, 2018, p.16). A través del juego el niño puede realizar acciones que en la realidad no ha

podido, logrando de esta manera evadir las prohibiciones de los adultos o practicar alguna situación desagradable que haya vivido hasta dominarla.

4.2.2.7. Teoría psicoevolutiva de Piaget. Las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia de sus estructuras intelectuales. El juego contribuye al desarrollo de nuevas estructuras mentales. Consiste en el predominio de la asimilación sobre la acomodación. (J. Gallardo y P. Gallardo, 2018).

4.2.2.8. Vygotsky y Elkonin. la escuela soviética. Para Vygotsky el desarrollo del niño se produce por la interacción del infante con el medio social y cultural. El juego es un proceso de sustitución, es la realización imaginaria de deseos irrealizables (Castrillon, 2017). Igualmente, los autores J. Gallardo y P. Gallardo (2018) mencionan que la imaginación en la infancia constituye la formación que aún falta en la conciencia del niño; cuando el niño juega crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa en la que el significando, hablando semánticamente, es el dominante. El niño no simboliza el juego, sino que satisface su deseo; es esencial la regla como parte del juego transformada en afecto. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, pues este representa siempre una edad mayor, por lo tanto, está cargado de una serie de conductas con tendencias evolutivas. Durante el juego el niño proyecta las actividades adultas de su cultura, entonces, desde la perspectiva sociocultural el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, relaciones, actividades, transacciones, etc.

4.2.2.9. Teoría del juego con base al desarrollo social. El juego constituye una parte esencial en el desarrollo social del infante. Según Daubeth (2018), este permite que los niños aprendan a cooperar y comportarse según indican las normas sociales. De forma que, mediante el juego los niños desarrollan habilidades sociales que les permiten en un futuro en la vida adulta incorporarse y desenvolverse adecuadamente en su entorno social.

4.2.2.10. Teorías culturalistas. Jerome Bruner afirma que los niños aprenden algunas reglas sociales básicas a través del juego, estas reglas sostienen el desarrollo de la comunicación. El juego, siendo parte del sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje prefigura formas de comunicación (Chausovsky y Rossi, 2018).

El juego debido a su antigüedad y presencia desde el nacimiento del ser humano, tiene diversas concepciones de acuerdo a la corriente en la que ha sido trabajada. Sin embargo, todas concuerdan en que es un medio de diversión y recreación, que en un espacio

correctamente aplicado puede servir para desarrollar desde edades tempranas varias habilidades motrices, cognitivas, sociales y personales.

4.2.3 Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas tienen mucha importancia en varios aspectos relacionados con la adquisición de aprendizajes. Mayolema (2015) afirma que dichas actividades favorecen al desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y motoras, promueven la curiosidad y la adquisición de aprendizajes significativos. Además, contribuyen positivamente en la motivación y disfrute del niño, puesto que a través de su experimentación en escenarios similares a los de su realidad, desarrolla destrezas como la motivación, colaboración, resolución de problemas, al mismo tiempo que se cumple una intención pedagógica. Posligua-Espinoza et al. (2017) manifiestan lo siguiente:

El empleo de actividades lúdicas es de vital importancia para despertar el interés de los estudiantes y así provocar el desarrollo integral, adquieran habilidades, destrezas y la necesidad de crear con voluntad propia, manifestando los contenidos aprendidos en el aula de clase. (p.1035)

El desarrollo de las destrezas y habilidades es evolutivo, por lo tanto, requiere de acciones que lo promuevan. Para ello, se aplican las actividades lúdicas que toman gran importancia en el desarrollo integral del niño, ya que tienen un impacto positivo en la motivación intrínseca o extrínseca del niño, aumentando la efectividad de dichas actividades y garantizando la adquisición de conocimientos o habilidades.

Las actividades lúdicas repercuten positivamente en varios aspectos de la vida de los niños:

- Permiten la construcción de espacios propicios para la interacción y comunicación, donde se desarrolla su creatividad y capacidad de asombro (Hernández y Villavicencio, 2017).
- Aportan en la formación de la identidad y personalidad del niño, el desarrollo de su potencial creativo, la autoconfianza, autonomía, el desarrollo cognitivo y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros (Piedra, 2018).

- Mejoran el desarrollo de las habilidades sociales indispensables en el aspecto personal y de interrelación, tales como la autoestima, asertividad, comunicación y toma de decisiones (Dávila, 2018).
- Favorecen al cociente intelectual de los niños, el cual es mejorado a través de actividades lúdicas que potencien el pensamiento lógico-matemático, espacial y estimulen el pensamiento analítico, lógico y estructurado (Zafra et al., 2016).

Las actividades lúdicas activan en el cerebro del niño una serie de componentes que lo predisponen para el aprendizaje y lo involucran como agente principal de su propia formación. Contribuyen al mejoramiento del pensamiento al mismo tiempo que se integran las destrezas y conocimientos necesarios para su desarrollo integral. Constituyen un recurso que genera diversos beneficios en el aprendizaje y desarrollo global del niño. Lo motivan a adquirir habilidades, a relacionarse con su medio y a desenvolverse de manera eficiente en los aspectos sociales, motrices y psicológicos.

4.2.4. Tipos de actividades lúdicas

A través del juego los niños pueden desarrollar de mejor manera su psicomotricidad y el autoconocimiento (J. Gallardo y P. Gallardo, 2018). Además, brinda otros beneficios, como el mejoramiento físico e intelectual. Entendiendo que los juegos son actividades lúdicas, se mencionan a continuación los tipos de juego más relevantes para esta investigación.

Partiendo de la teoría psicoevolutiva de Piaget se despliegan los siguientes tipos de juego:

4.2.4.1. Juegos sensoriales y perceptivos. Favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento. En los juegos sensoriales estimulan principalmente las capacidades de los sentidos, se manipulan y exploran objetos involucrando movimiento y percepción. Estos juegos corresponden mayormente al periodo sensoriomotor y se los realiza durante toda la etapa de Educación Inicial (López, 2018). Este tipo de juego según Enríquez et al. (2020) potencian la creatividad, favorecen al autoconocimiento y a la interacción social.

4.2.4.2. Juegos motores. Desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal. Los juegos motores involucran actividades de movimiento que incluye la utilización de los grupos musculares del tronco, miembros superiores e inferiores, a través de este tipo de juego se estimula el control y dominio de cada parte del cuerpo (Navarro y Lavega, 2015).

4.2.4.3. Juegos de manipulación y construcción. Potencian la creatividad, la atención y la concentración. Según López (2018) en los juegos de manipulación están involucrados los movimientos musculares finos relacionados con la presión de la mano para agarrar objetos para trazar, encajar, abrochar, ensartar, enroscar, moldear etc.

Del mismo modo, acorde con la teoría de Vygotsky y Elkonin y la Teoría del juego con base al desarrollo social se desprenden los siguientes tipos de juego:

4.2.4.4. Juegos simbólicos. Consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Durante la ejecución de este tipo de juego el niño imita la personalidad, comportamiento o experiencia de una situación, que bien podría ser de la vida real en su entorno o imaginaria, para explicarlo mejor, es el juego de “hacer como si fuera...”, en el que el jugador, en este caso el niño representa un papel en el que se supone qué haría hipotéticamente en tal situación o si fuera tal persona.

4.2.4.5. Juegos cooperativos. Son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común, este tipo de juegos fortalecen el liderazgo y trabajo en equipo, por ejemplo, la búsqueda de tesoros (Peñalver, 2018).

4.2.4.6. Juego competitivo. Para Rodríguez (2019) son juegos que se llevan a cabo bajo reglas definidas, en este tipo de juego los niños aprenden a respetar su turno, trabajar en equipo, resolver problemas, crear estrategias y desarrollar tolerancia a la frustración.

4.2.4.7. Juego en paralelo. Se trata de un juego en que los niños juegan juntos, con juguetes análogos, pero no comparten directamente entre ellos. Cada uno experimenta de diferente manera el juego. Este juego se puede realizar a partir de los tres años, y se pueden realizar en ambientes con variedad de materiales, como cartones, lápices, pinturas, hojas, fichas, entre otros (Paris et al., 2019).

Además, en base a la Teoría general del juego de Buytendijk se deduce el siguiente tipo de juego:

4.2.4.8. Juego libre. Para Y. Figueroa y M. Figueroa (2019) el juego libre es el entretenimiento y placer de los niños de una actividad espontánea. Permite desarrollar la autonomía a través de la toma de decisiones, logrando fortalecer su desarrollo cognitivo y motriz. Convirtiendo al niño, de esta manera, en su ser íntegro en el marco social. El juego libre en la escuela se da principalmente en los recesos, aunque también se puede dar en el aula donde el educador facilita las condiciones que permitan el juego (Venegas et al., 2018).

Las actividades lúdicas están presentes a lo largo de la vida del ser humano, mientras el niño se desarrolla el juego también va evolucionando y adquiriendo cada vez mayor complejidad y madurez, de ahí que existen diferentes tipos de actividades lúdicas clasificadas según diferentes criterios como la edad del niño, el número de participantes, el espacio, el papel del adulto, las capacidades que desarrollan, etc. Cada juego cumple con funciones importantes y aporta al desarrollo integral del niño en las diferentes áreas de conocimiento, su clasificación permite a los docentes seleccionar la mejor opción de acuerdo a la competencia que se desee trabajar, se recalca la importancia de la ejecución de todas las actividades lúdicas expuestas en los párrafos anteriores, puesto que posibilitan el desarrollo del niño en sus diferentes capacidades, como el trabajo en equipo, el liderazgo, crear estrategias, entre otros.

4.2.5. Capacidades que desarrollan las actividades lúdicas

Megías y Lozano (2019) manifiestan ciertas capacidades que son desarrolladas a través de la aplicación de actividades lúdicas:

4.2.5.1. Capacidades físicas/sensoriales. Las actividades lúdicas propician el desarrollo físico ya que generalmente estas actividades son dinámicas y los niños están en constante movimiento, contribuyendo al desarrollo de la motricidad fina y gruesa, la coordinación psicomotriz. Algunas de estas actividades son correr, saltar, hacer uso de objetos con sonidos y colores para manipular.

4.2.5.2. Desarrollo cognitivo. Para lograr este desarrollo se realizan desde edades tempranas actividades que favorezcan la capacidad intelectual y la concentración con juegos

que permitan practicar la discriminación de tamaños, formas, colores, texturas. Actividades como rompecabezas, juegos de memoria, juegos de reglas.

4.2.5.3. Capacidades socioafectivas. Las actividades lúdicas permiten al niño experimentar diferentes emociones como asombro, alegría o interés, las cuales posteriormente serán reconocidas, nombradas y reguladas, lo cual es esencial para su desarrollo personal.

Las actividades colaborativas permiten interactuar con otros niños y desarrollar relaciones sociales con juegos como “guiar al ciego”, representar personajes, reconocer estados de ánimo en películas les permitirá relacionarse con sus emociones y las de los demás.

4.2.5.4. Capacidades de imaginación y creatividad. Estas capacidades se desarrollan en el niño de forma natural, desarrolla su imaginación mediante la imitación de otras personas, utilizan su creatividad para desarrollar juegos simbólicos. Se pueden desarrollar actividades de disfrazarse y personificar profesiones o sus personajes favoritos.

4.2.5.5. Formación de hábitos de cooperación. Se puede desarrollar esta capacidad a través de actividades que propicien el trabajo en equipo tales como realizar construcciones de castillos, robots, etc. con elementos de su medio, circuitos, etc.

4.2.5.6. Conocimiento del propio cuerpo. Mediante actividades que permitan conocer y ejecutar acciones de coordinación de su propio cuerpo, con juegos como “Simón dice” o juegos para conocer la función y utilidad de cada una de las partes de su cuerpo.

Las actividades lúdicas deben ser incorporadas permanentemente en la educación inicial, de modo que mientras el niño experimenta vivencias significativas mediante acciones que realiza de forma espontánea y que le producen bienestar, está desarrollando contenidos académicos y estimulando todas las áreas para poder desenvolverse adecuadamente en la sociedad y enfrentar los retos que se le presenten en la vida, ensaya acciones de su cotidianidad, aprende normas de convivencia, resuelve problemas, coopera, desarrolla valores, reafirma su autoestima y personalidad, etc.

4.2.6 Condiciones ambientales y espaciales para la realización de actividades lúdicas

Es necesario recordar que dentro de la construcción de las condiciones ambientales están involucrados docentes y estudiantes, con respecto al papel del docente Quispe (2021) menciona que “influye indirectamente en la actuación de los niños cuando diseñan actividades, otorgan su tiempo y ambiente, proporcionan materiales y, en especial, fomentan juegos en función a la edad del estudiante” (p.81).

El docente se configura como guía indispensable en el proceso de juego y aprendizaje, llegando inclusive a influir en el juego, en este punto su intervención debe tornarse en apoyo y motivación al infante, de esta manera el docente intervendrá modificando el ambiente y el juego con propósitos pedagógicos, además de la orientación verbal, física y afectiva que interviene directamente en el comportamiento del niño.

En el ambiente escolar para que se produzcan e incorporen las actividades lúdicas, debe existir una relación cordial y participativa entre los actores principales, como lo indican Robayo y Felicetti (2018) se debe tomar en cuenta la dimensión social, que involucra los aspectos comunicativos, motivacionales, de acompañamiento, de reflexión conjunta y colaborativa. En pocas palabras un ambiente propicio para aprender es aquel que mantenga la motivación constante y otorgue un clima de diversión, confianza y comunicación con el docente.

Por otro lado, deben existir ciertas condiciones espaciales, como ser seguro, estético, atractivo, funcional y adaptable, debe potenciar las capacidades, cubrir las necesidades, atender la diversidad, favorecer la participación, y debe estar organizado por rincones. El espacio debe considerar los cambios a medida que el niño crece, ya sea dentro del aula como en espacios abiertos (Megías y Lozano, 2019).

4.2.7. Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina

Los agentes principales de toda actividad pedagógica y el centro de todo proceso educativo deben ser los niños, es por ello que la construcción y planificación de cualquier actividad dedicada a estimular el desarrollo y adquisición de habilidades motrices finas deben establecerse en base a los intereses, necesidades y edad de los niños (García y Batista, 2018). Dichas habilidades pueden ser logradas a través de actividades como pintar con los dedos, punzar, rasgar, arrugar, recortar, manipular objetos pequeños, ensartar, abrochar,

desabrochar, encajar, desencajar, enroscar, desenroscar, etc. Lo que contribuirá favorablemente al desarrollo de la actividad intelectual, permitiendo el beneficio morfofuncional del organismo y mejorando la comunicación y relación del niño con su medio (Ochoa et al., 2021).

Las actividades lúdicas son un instrumento que repercute directamente en la motricidad del niño, puesto que le permite alcanzar la madurez psicomotriz de una forma atractiva y entretenida. De este modo, a través del juego el niño puede resolver sus problemas y potenciar su cognición y su afectividad. En este sentido, el juego debe utilizarse como una herramienta para el desarrollo motriz cotidianamente para obtener resultados positivos (Moreira y Alcivar, 2022).

Dada la gran importancia de la estimulación de la motricidad fina durante la primera infancia, especialmente durante el periodo de maduración motriz, Moreno y Yarelis (2018) mencionan que las actividades lúdicas son un recurso conveniente para el desarrollo de la misma, pues favorecen el paulatino control y perfeccionamiento de los movimientos de manos y dedos, necesarios para el desarrollo de la fuerza requerida para llevar a cabo acciones como escritura y trabajos manuales, cuanto mayor variedad de materiales y juegos se presenten a los niños basados en sus intereses, edad y maduración, se lograrán mayores experiencias y se incrementarán las posibilidades de ejercitar los músculos de las manos y la imaginación

Para el desarrollo de la motricidad fina a través de las actividades lúdicas, se debe tomar en cuenta los instrumentos que se usarán para dichas acciones, que “son un conjunto de objetos concretos manipulables que, aplicados adecuadamente y en forma lúdica, desarrollan en los niños determinada acción motriz fina, contribuye de manera muy efectiva al desarrollo de la habilidad digital, máxima expresión del desarrollo motor humano” (Almeida et al., 2015, p.315). Además, estos autores manifiestan que el niño disfruta de la lúdica, pues el juego revela desafíos para desarrollar movimientos a través de la manipulación.

Para Venegas et al. (2018) los juegos que favorecen a la coordinación de los movimientos finos son encajar, atornillar, serruchar, juegos que permitan el movimiento de manos y dedos como objetos para apilar, encajar, asimismo actividades cotidianas como

abotonar, subir y bajar cierres, transportar objetos frágiles sin dejarlos caer o juegos que beneficien la coordinación óculo manual como recortar, ensartar, amasar, modelar, etc.

En sí, estos instrumentos deben permitir el desarrollo de la motricidad fina a través de la diversión. Algunos de estos elementos para Almeida et al. (2015), basados en el desarrollo motor fino, pueden ser los siguientes:

- La coordinación óculo-manual. Un espiral de alambre o plástico con 30 anillos y una cuenta pequeña para hacerla girar alrededor de los anillos hasta terminar el espiral.
- Coordinación óculo motriz: Una caña de pescar elaborada de un palo de pincho sostenido por una cuerda y una cuenta, en un extremo adherido un imán para que el niño pesque y coloque tapillas en un recipiente utilizando la mano dominante y venciendo la dificultad de envolver y desenvolver la cuerda en el palo
- Habilidad digital: Pinza digital, a través de un mini circuito construido con un clip mariposa y 30 cuentas de 5 mm para ensartarlos y llenar los tres lados.

Estos instrumentos pueden ser aplicados con juegos cooperativos, competitivos, sociales y sensoriales. Dado que estos instrumentos pondrán en manifiesto la actividad muscular de las manos, muñecas y dedos, favoreciendo al mejoramiento de las habilidades de motricidad fina.

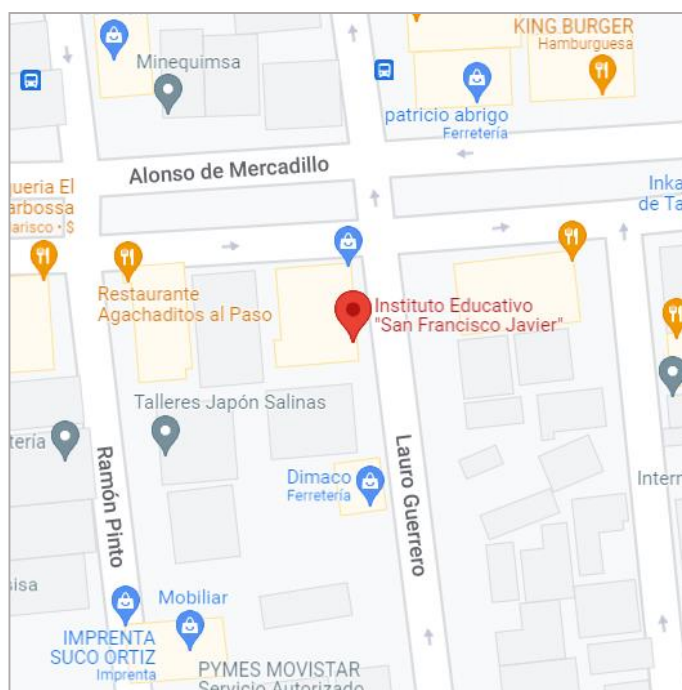
Dada la enorme trascendencia de la motricidad fina para el desarrollo integral del niño es fundamental brindar un ambiente propicio para el aprendizaje y utilizar herramientas motivadoras y agradables que llamen la atención del niño. Las actividades lúdicas son estrategias óptimas que fomentan la madurez motriz al mismo tiempo que desarrollan su capacidad de resolver problemas, su socialización, cognición y afectividad. Es frecuente observar que padres de familia pasan por desapercibidas ciertas dificultades en el desarrollo motriz de sus hijos, aquí es donde la educación inicial cobra una vital importancia al momento de percibir estas falencias y proponer estrategias para estimular y reforzar la adquisición de estas habilidades motrices fundamentales.

5. Metodología

La presente investigación se llevó a cabo en el Instituto Educativo San Francisco Javier, ubicado en las calles Lauro Guerrero 12-31 Mercadillo y Teniente Maximiliano Rodríguez de la parroquia San Sebastián, del cantón y provincia de Loja, esta institución particular brinda una formación regular desde el nivel inicial hasta el séptimo grado de educación general básica, labora bajo la modalidad presencial durante la jornada matutina, brindando una instrucción que fomente el mejoramiento académico y personal de los estudiantes, necesarios para enfrentar a la sociedad actual.

Figura 1

Croquis de la intervención del Instituto Educativo San Francisco Javier



Nota. La figura muestra el mapa satelital de la ubicación del Instituto educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja. Fuente: Google maps. [google.com/maps/place/Instituto+Educativo+San+Francisco+Javier/@-4.0018364,-79.2060576,19z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xbb2b1c90baa23c8!8m2!3d-4.0018073!4d-79.2056413](https://www.google.com/maps/place/Instituto+Educativo+San+Francisco+Javier/@-4.0018364,-79.2060576,19z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xbb2b1c90baa23c8!8m2!3d-4.0018073!4d-79.2056413)

Se ha utilizado para el desarrollo de la investigación diferentes materiales de tipo bibliográfico, dentro de los cuales se encuentran el currículo de educación inicial, artículos científicos, revistas y libros; tecnológicos como laptop, internet, impresora, dispositivo móvil y parlante; didácticos como cuentas, pompones, cubos, pinzas, pelotas, pinos, cuerdas, rompecabezas, laberintos, tizas, bocas de botellas con tapas, limpiapiipas, globos; y materiales de oficina como marcadores, pliegos de cartulina, cartón, tijeras, silicón y espuma flex.

Se empleó un enfoque cuantitativo, puesto que se orienta a dar respuesta a los objetivos y a la pregunta general de investigación de forma imparcial, por medio de la recolección, medición y análisis estadístico de datos numéricos a través de una escala valorativa, así como los datos de la ejecución de una guía de actividades y de la aplicación del post test, gracias a lo cual se podrá obtener una mayor precisión en la investigación y se podrá generalizar resultados, siendo este enfoque el que mejor se adapta a las necesidades del estudio.

Por otro lado, se aplicó un diseño de investigación preexperimental, de preprueba y posprueba con un solo grupo, por cuanto se ejerció control en un grado mínimo sobre un grupo único de niños, existiendo la aplicación de un pre test para conocer su nivel en la variable dependiente, la administración de la propuesta alternativa o estímulo y posterior a ella el empleo de un post test, con los cuales se ejerció una comparación para obtener resultados.

Con respecto al alcance, se trató de un estudio descriptivo, puesto que se buscó recabar información y precisar la definición, componentes y aspectos relevantes de las variables que conforman el trabajo investigativo, es decir, motricidad fina y actividades lúdicas, así como también mostrar los aspectos que fueron sometidos a medición y revelen dimensiones del problema a investigar.

Para cumplir con los objetivos propuestos se utilizó los métodos descritos a continuación: **Método inductivo**, el cual se fundamenta de lo particular a lo general, se empleó para que a partir del acercamiento con el objeto de estudio elaborar el planteamiento del problema y las interrogantes de la investigación, de igual manera que la selección de las técnicas e instrumentos a utilizar para recabar la información necesaria; el **método deductivo**, que se establece de lo particular a lo general, fue utilizado para el planteamiento del problema y en la redacción y elaboración de las conclusiones; y **método analítico-sintético** que se empleó para delimitar el tema de estudio, la redacción del problema, objetivos, marco teórico, presentación de resultados y conclusiones.

La técnica que se utilizó para la recopilación de la información necesaria para el desarrollo de la investigación fue una escala valorativa elaborada por la autora basada en el currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal y motricidad del subnivel inicial II, del cual se tomaron las destrezas que pertenecen a las habilidades de motricidad

fina, relacionadas a coordinación óculo manual, coordinación ojo-pie, pinza digital y dibujo, esta escala se administró de manera individual en dos momentos, inicialmente para conocer el nivel de desarrollo motriz fino de los niños y finalmente para valorar si posterior a la aplicación de la propuesta alternativa ha existido o no una mejora.

Se contó con una población de 16 personas que conforman el subnivel inicial II del Instituto educativo San Francisco Javier entre las que se encuentran 1 docente y 15 infantes, dado que la población es pequeña y el grupo de niños ya estaba previamente conformado, no se extrajo muestra y se trabajó con toda la población.

Toda la metodología expuesta anteriormente se sustenta en la obra Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta de Sampieri y Mendoza (2018).

6. Resultados

6.1. Aplicación del pretest “Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del Subnivel Inicial II. Destrezas de motricidad fina

Con el objetivo de diagnosticar el nivel del desarrollo motriz fino de los niños de Subnivel Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021 – 2022, se aplicó la escala valorativa basada en el currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal y motricidad del subnivel inicial II, enfocada en las cuatro destrezas de motricidad fina, fue aplicada a 15 niños durante la semana del 02 al 05 de mayo del 2022 en el horario de 09:00 a 10:00 y de 10:45 a 12:00 de la mañana, cuyos resultados se exponen a continuación:

Tabla 1

Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños del Subnivel Inicial II.

Destrezas	Actividades	Iniciado		En proceso		Adquirido		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.	Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.								
	Construye torre de 10 cubos.								
	Enrosca y desenrosca una tapa.								
	Recorta tiras de papel utilizando tijeras.	7	47	5	33	3	20	15	100
	Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.								
	Enhebra una aguja.								
Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.	Introduce objetos dentro de una botella utilizando la pinza digital.								
	Ensarta un cordón en cuentas con movimiento de pinza.	10	67	3	20	2	13	15	100
	Sube y baja cierres.								

Destrezas	Actividades	Iniciado		En proceso		Adquirido		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
	Realiza laberinto sencillo sin salirse de la línea utilizando un marcador.								
	Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una pinza.								
	Abotona y desabotona.								
Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos.	Dibuja un sol.	11	73	3	20	1	7	15	100
	Dibuja una flor.								
	Dibuja una escalera.								
	Dibuja un gato.								
	Dibuja una figura humana. Dibuja una casa.								
Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie.	Patea pelota hacia un punto fijo determinado derribando pinos.	6	40	6	40	3	20	15	100
	Detiene al menos 5 pelotas con sus pies.								
	Coloca pelotas dentro de un recipiente usando sus pies.								
	Sigue con sus pies un pequeño laberinto.								
	Arruga papel con los pies.								
	Pisa los círculos rojos con su pie derecho y azules con su pie izquierdo teniendo como referencia una cinta con el color correspondiente colocada en cada pie.								
Promedio			57		28		15		100

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de escala valorativa basada en el currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal y motricidad del subnivel inicial II

En la tabla 1 se puede evidenciar que el 15 % de niños que conforman el subnivel inicial II se encuentra en el indicador “adquirido”(El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado) mientras que el 28% se sitúa en el nivel “en proceso” (El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.), en tanto que el 57% restante se sitúa en el nivel “iniciado” (El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje).

Estos resultados reflejan problemas en las destrezas de: realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales al momento de realizar actividades de enroscar y desenroscar tapas, construir torre de 10 cubos, enhebrar una aguja; utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales con actividades como introducir objetos dentro de una botella utilizando sus dedos índice y pulgar, realizar un laberinto sencillo sin salirse de la línea, pasar objetos de un recipiente a otro utilizando una pinza; realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie en actividades de patear una pelota hacia un punto fijo determinado, coloca pelotas dentro de un recipiente usando sus pies, arrugar papel con los pies; y en especial existió dificultad para realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos en actividades como dibujar una escalera, un gato, una figura humana y una casa.

Siendo necesario estimular y fortalecer los músculos pequeños a través de actividades lúdicas que les permitan a los niños desarrollar habilidades, competencias y mejorar las capacidades motrices importantes para el desarrollo integral del niño, dado que como lo indica, (Yugang et al., 2018) un adecuado desarrollo de las habilidades motrices finas en edades tempranas beneficiará el aprendizaje y rendimiento escolar de los niños, así como su capacidad para llevar a cabo acciones de la vida diaria, concordando con García y Batista (2018), quienes exponen que además el desarrollo motriz fino consolida una conciencia y estructuración adecuadas del propio cuerpo y una correcta organización espacio-temporal.

Por el contrario, según Chuva (2016) la falta de estimulación puede desencadenar en una motricidad deficiente, ocasionando dificultades en la escritura y en el desarrollo

global, impidiendo que los niños desarrollen al máximo su potencial durante esta etapa tan crucial en la que los infantes toman conciencia de sí mismos, de su entorno y maduran su desarrollo global, intelectual y emocional.

6.2. Ejecución de la guía de actividades “Manitos a la obra”

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina de los niños de Subnivel Inicial II, se llevó a cabo una guía de actividades (ver anexo B) misma que fue evaluada mediante indicadores. A continuación, se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2.

Actividades aplicadas de la guía “Manitos a la obra”

N°	Actividades	Iniciado		En Proceso		Adquirido		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Enrosca enrosca, la rosca	1	7	5	33	9	60	15	100
2	Abotono y desabotono mis figuritas	-	-	5	33	10	67	15	100
3	Pescando a Nemo	1	7	3	20	11	73	15	100
4	Pescando tapitas	-	-	6	40	9	60	15	100
5	Arañita vanidosa	-	-	5	33	10	67	15	100
6	Collarcito de colores	-	-	4	27	9	60	13	87
7	Recortar, está de pelos	2	13	5	33	8	53	15	100
8	Pelo a pelo	2	13	4	27	9	60	15	100
9	Armamos el gusanito	3	20	5	33	7	47	15	100
10	Intercalando voy ganando	-	-	5	33	10	67	15	100
11	Sirenita colorida	1	7	2	13	12	80	15	100
12	Tiburónsín	2	13	2	13	11	73	15	100
13	Pon el Pompón	1	7	4	27	10	67	15	100

N°	Actividades	Iniciado		En Proceso		Adquirido		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
14	Sigue el caminito	-	-	5	33	10	67	15	100
15	Gota a gota voy pintando	3	20	2	13	10	67	15	100
16	Retratando a mi amiguito	-	-	7	47	8	53	15	100
17	Uniendo puntitos	1	7	5	33	9	60	15	100
18	Sigue el arcoíris	2	13	3	20	10	67	15	100
19	Esquiva las tapitas	1	7	5	33	9	60	15	100
20	Pizarrita divertida	2	13	5	33	8	47	15	100
21	Reviento y me divierto	2	13	5	33	8	53	15	100
22	Piecititos haladores	-	-	3	20	12	80	15	100
23	Piecitito dibujante	2	13	5	33	8	53	15	100
24	Conectando colores	-	-	5	33	10	67	15	100
25	Mete gol	1	7	5	33	9	60	15	100
26	Pasa pelota	2	13	5	33	8	53	15	100
27	Poniendo el sombrerito	3	20	5	33	7	47	15	100
28	Manitos sincronizadas	2	13	6	40	7	47	15	100
29	Derribando los pinos	3	20	4	27	8	53	15	100
30	Cubo sobre cubo	2	13	5	33	8	53	15	100
31	Amasa la masita	1	7	5	33	9	60	15	100
32	Arena mágica	1	7	6	40	8	53	15	100
33	Jugando con slime	-	-	4	27	11	73	15	100
34	Pizza de plastilina	2	13	4	27	9	60	15	100
35	Atrapo y gano	1	7	4	27	10	67	15	100
36	Encajando las figuras	2	13	6	40	7	47	15	100
37	Picafruta	2	13	6	40	7	47	15	100
38	Construyamos con palillos	3	20	5	33	7	47	15	100
39	Torre de vasos	3	20	4	27	8	53	15	100
40	Pequeños constructores	3	20	5	33	7	47	15	100
Promedio				10	31	59			100

Nota. Datos obtenidos de la aplicación de la guía de actividades a los niños de subnivel inicial II

Dando cumplimiento al objetivo se diseñó y planificó 40 actividades lúdicas direccionadas al fortalecimiento de la motricidad fina, entre las que se encuentran juegos manipulativos, cooperativos, competitivos, colectivos, simbólicos, sensoriales, paralelos, motores, libres, y de construcción, las mismas fueron aplicadas diariamente a los niños de subnivel inicial II en horarios indistintos con una duración de cuarenta y cinco minutos aproximadamente en cada sesión, reflejando los resultados detallados en la Tabla 2, en los cuales se puede evidenciar que el 59% se encuentra en el indicador “adquirido” mientras que el 31% se encuentra en el indicador “en proceso” y el 10% en el indicador “iniciado”, constituyendo así la lúdica una alternativa eficaz para estimular los componentes de la motricidad fina como el agarre, la pinza, la coordinación ojo-pie, la coordinación óculo manual y la coordinación bimanual; a más de fortalecer los grupos musculares pequeños importantes para desarrollar la escritura y tareas de la vida cotidiana, cualquier ejercicio motriz modificado a manera de actividad lúdica motivará y atraerá la atención del niño, permitiéndole superar pequeños retos hasta alcanzar logros importantes.

La efectividad de la lúdica además está ratificada en Currículo de Educación Inicial (2014) ya que lo plantea como lineamiento metodológico para el desarrollo de las destrezas motrices y principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, los niños que alcanzaron los indicadores “en proceso” e “iniciado” y basada en la observación directa durante la aplicación de la propuesta alternativa no lograron alcanzar el indicador adquirido debido a que un niño presenta retraso motriz diagnosticado y otra niña tuvo hipoxia al nacer, a quienes por su propia condición se les dificulta mover sus dedos y muñeca, así como controlar el lápiz para realizar representaciones gráficas, además algunos niños mostraban una actitud de dependencia al pedir ayuda para realizar las actividades y no llevarlas a cabo por ellos mismos, y la distracción que generaban algunos juegos grupales en los que se requería esperar turnos. Se estima que con un poco más de tiempo y constancia podrán superar esas dificultades propias de su desarrollo.

6.3. Resultados de la aplicación del post test

Para dar cumplimiento al objetivo de valorar la eficacia de las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina de los niños de Subnivel Inicial II se presentan los resultados obtenidos antes y después de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades.

Tabla 3

Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación de la Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del Subnivel Inicial II. Destrezas de motricidad fina.

Destrezas	Actividades	Pre test						INTERVENCIÓN	Post test									
		Iniciado		En proceso		Adquirido			Iniciado		En proceso		Adquirido					
		F	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%				
Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.	Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.																	
	Construye torre de 10 cubos.																	
Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.	Enrosca y desenrosca una tapa.																	
	Recorta tiras de papel utilizando tijeras.																	
	Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.	7	47	5	33	3	20		2	13	4	27	9	60				
	Enhebra una aguja.																	
	Introduce objetos dentro de una botella utilizando la pinza digital.																	
	Ensarta un cordón en cuentas con movimiento de pinza.																	
	Sube y baja cierres.																	
	Realiza laberinto sencillo sin salirse de la línea utilizando un marcador.	10	67	3	20	2	13		4	27	6	40	5	33				
	Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una pinza.																	
	Abotona y desabotona.																	

Destrezas	Actividades	Pre test						INTERVENCIÓN	Post test									
		Iniciado		En proceso		Adquirido			Iniciado		En proceso		Adquirido					
		F	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%				
Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos.	Dibuja un sol.																	
	Dibuja una flor.																	
	Dibuja una escalera.																	
	Dibuja un gato.	11	73	3	20	1	7											
	Dibuja una figura humana.																	
Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie.	Dibuja una casa.																	
	Patea pelota hacia un punto fijo determinado derribando pinos.																	
	Detiene al menos 5 pelotas con sus pies.																	
	Coloca pelotas dentro de un recipiente usando sus pies.																	
	Sigue con sus pies un pequeño laberinto.	6	40	6	40	3	20											
Promedio	Arruga papel con los pies.																	
	Pisa los círculos rojos con su pie derecho y azules con su pie izquierdo teniendo como referencia una cinta con el color correspondiente colocada en cada pie.																	
			57		28		15				28		32					40

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del pre test y post test escala valorativa basada en el currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal y motricidad del subnivel inicial II.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 3 se evidenció que en el pretest el 57% de los niños que conforman el subnivel inicial II se encuentra en el indicador iniciado, mientras que posterior a la aplicación de la guía de actividades “Manitos a la obra” este disminuyó a un 28%. En el pretest el 28% de los niños se sitúa en el nivel “en proceso” y al finalizar las actividades se observa una mejora en el post test de un 32%. Finalmente, en el pre test el 15% de niños se ubicaron en el indicador adquirido, en cambio, en el post test este resultado tuvo un notable aumento al 40% en este indicador. Por tanto, se deduce que la mejora mayormente está en los niños que ascendieron de “iniciado” a “adquirido” y en minoría, al indicador “en proceso”, específicamente un niño pasa del indicador iniciado a en proceso y 4 niños de iniciado a adquirido.

Demostrando que la aplicación de las actividades lúdicas contribuye al desarrollo de la motricidad fina en los niños, fortaleciendo las habilidades motrices finas como coordinación óculo manual, agarre, pinza, coordinación ojo-pie, coordinación óculo manual y coordinación bimanual. Así como Moreno y Yarelis (2018) mencionan, las actividades lúdicas son un recurso útil para el desarrollo de la motricidad fina, ya que facilitan el control y la mejora gradual de los movimientos de manos y dedos necesarios para desarrollar la fuerza y control requeridos para ejecutar movimientos más complejos como la escritura, siempre acorde a los intereses, la edad y la madurez del niño.

7. Discusión

Durante la fase diagnóstica se pudo conocer que los niños del subnivel inicial II presentaban dificultades propias del desarrollo en el área motriz fina al ejecutar actividades como agarre, pinza, coordinación ojo-pie y coordinación bimanual, concluyendo que a través del diálogo con la docente se encontró como posibles causas la falta de aprendizaje práctico ya que producto del aislamiento social originado por la pandemia impidió realizarlo de manera presencial, por tanto siendo esta etapa crucial en la vida del niño, puede afectar el adecuado desarrollo motor fino. Ante ello se planteó como objetivo general: Determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen en el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños de Subnivel Inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021 – 2022.

Para dar cumplimiento a este objetivo macro, inicialmente se aplicó como instrumento una Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del Subnivel Inicial II, Destrezas de motricidad fina y ante las dificultades detectadas, se diseñó y aplicó una guía de actividades lúdicas evaluada a través de indicadores, con el fin de valorar la eficacia de dichas actividades se aplicó un post test con la misma Escala, y se realizó una comparación de los resultados alcanzados antes y después de la propuesta.

Obteniendo que en el pre test el 57% de los niños se encontraba en el indicador iniciado, y posterior a la aplicación de la guía de actividades este disminuyó a un 28%. Antes, el 28% de los niños se situaba en el nivel “en proceso”, ahora ese porcentaje ascendió a un 32%. Por último, inicialmente solamente el 15% de niños se encontraban en el indicador adquirido, luego de las actividades, esta cifra aumentó al 40%, constatando que la mayoría de los niños que presentaban dificultades mejoró considerablemente ascendiendo del indicador iniciado al indicador en proceso y adquirido, quienes mostraron una notable mejoría en las habilidades motrices finas, especialmente aquellos niños con dificultad para utilizar las tijeras, realizar representaciones gráficas y realizar la pinza digital, con la obtención de estos resultados se puede confirmar la efectividad de la utilización de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños del subnivel inicial II.

Los resultados obtenidos en la presente investigación tienen relación con lo descrito por Ochoa et al. (2021) en su estudio: Desarrollo de la motricidad fina con actividades

lúdicas en niños preescolares, cuyo objetivo fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina de niños preescolares de la IEP "Cyberkids", Ayacucho, con una muestra de 30 niños, los datos se recolectaron con una ficha de observación (pre-test y post-test), comprobándose al 95 % de confianza que las actividades lúdicas desarrollan la motricidad fina, incluyendo la coordinación viso-manual, gestual y facial de los niños.

Otro estudio similar es el desarrollado por Rodríguez (2017) titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013, con una población y muestra de 18 niños, se diseñó y aplicó una lista de cotejo que permitió registrar el progreso de los estudiantes, las actividades desarrolladas permitieron que los niños mejoren su coordinación motora fina entre un 70%, logrando precisiones en el trazo de acuerdo a su edad, llegando a la conclusión que las actividades lúdicas incidieron positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina para posteriormente enfrentar con éxito el aprendizaje de la escritura.

De acuerdo a Caldas (2017) en su estudio: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 794 "Aguashi Molote" - La Morada – 2015, con una población y muestra de 15 niños y niñas de 4 años, los que estuvieron sometidos a un trabajo empírico mediante juegos. Se comparó los resultados entre el pre y post test sobre el desarrollo de la coordinación motriz fina en los niños de 4 años, encontrándose que el 46.7% logran en el pre test el nivel bajo y después que se les aplicó el post test disminuyen al 13.3% y en el nivel alto se incrementa desde un 20% a un 73.4% en el desarrollo de su motricidad; por lo que se concluye que hay una ganancia pedagógica porcentual de 53.4% sustraído de las diferencias porcentuales.

Lazaro (2021) realizó una investigación titulada: Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de "t" de Student para la prueba de hipótesis de la investigación., la coordinación manual de la motricidad fina de los niños y niñas antes de aplicar el programa de actividades lúdicas tuvo un desarrollo en promedio de 23,54 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,49%, demostrando un desarrollo del 56,53%, con dichos resultados se concluye que la

utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina en las dimensiones de coordinación manual, coordinación visomotriz y coordinación visomanual.

Con respecto al estudio desarrollado por A. Fonseca e Í. Fonseca. (2018) titulado: Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, cuya población fue de 19 niños residentes en la zona rural, utilizando como instrumento una escala de observación, los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pretest) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada.

Corroborando los resultados con otros estudios similares existentes, se confirma que la implementación de las actividades lúdicas favorece en gran medida al desarrollo de habilidades motrices finas.

Quienes no avanzaron a desarrollar estas destrezas de manera idónea que son un 28% de niños, que equivale a 4 niños, se explica por las programaciones internas de la institución y el cronograma de contenidos de la docente, además de la inasistencia de algunos niños, así como la existencia de problemas médicos de dos niños.

8. Conclusiones

- Mediante la aplicación de una Escala Valorativa basada en el Currículo de Educación Inicial en el Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad, Destrezas de motricidad fina se pudo constatar que la mayoría de los niños de subnivel inicial II se diagnosticaron en un nivel de “iniciado” evidenciándose problemas para ejecutar actividades de coordinación óculo manual, agarre, pinza, coordinación ojo-pie y coordinación bimanual.
- Se diseñó y aplicó una propuesta alternativa basada en la lúdica, con 40 actividades para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II, mismas que se ejecutaron en 4 semanas con sesiones diarias de cuarenta y cinco minutos, logrando que el 59% de niños se posicionen en el indicador “adquirido” en las destrezas propuestas por cada actividad.
- Tras la comparación de los resultados del pre-test y post-test, se observó una notable mejora en la ejecución de movimientos y acciones que requerían el empleo de músculos pequeños del cuerpo, donde el 57% de niños que en el pre test se encontraba en el indicador “iniciado”, migró a los indicadores “en proceso” y “adquirido”, reduciendo este porcentaje en el pos-test a un 28%, asegurando no solamente el desempeño satisfactorio de los niños en el ámbito educativo sino también en actividades de la vida cotidiana.

Las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento de la motricidad fina puesto que responde a una forma natural del niño de expresarse y relacionarse con su medio, además de representar en el currículo de educación inicial un lineamiento metodológico para el desarrollo de las destrezas motrices, en este estudio se determina la eficacia de la lúdica.

9. Recomendaciones

- Se recomienda al centro educativo, evaluar periódicamente durante el ciclo escolar, con el fin de conocer el nivel de desarrollo motriz fino de los niños de educación inicial y de esta manera implementar estrategias para tratar a tiempo dificultades en esta área del desarrollo.
- Siendo las actividades lúdicas una estrategia eficaz para el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II, se recomienda que en las planificaciones cotidianas de la docente se tenga en cuenta la guía de actividades propuesta y ejecutada en la presente investigación.
- Se recomienda a las docentes de subnivel inicial II implementar la guía de actividades “Manitos a la obra” tomando en cuenta los intereses de los niños, su curiosidad y atracción innatos por explorar con sus sentidos e interactuar con sus pares, fortaleciendo no solo su desarrollo motriz sino también el personal, social e intelectual.

10. Bibliografía

- Almeida, I., Cando, E. y Panchi., E. (2015). Aplicación de instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 4 años de edad con variables de género, clase, etnicidad y territorial, incluye uso de TIC's. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(373), 311-327.
- Baena, A. y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*, 7, (38), 73-86.
- Cabazuelo y Frontera (2016). *El desarrollo Psicomotor. Desde la infancia hasta la adolescencia*. Narcea. <https://es.scribd.com/read/332158562/El-desarrollo-psicomotor-Desde-la-infancia-hasta-la-adolescencia#>
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *MENDIVE*, 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500043
- Caldas, A. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N°794 "Aguashi Molote"-La Morada-2015*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.pe/handle/USANPEDRO/3878>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo*, 5(3), 78-86.
- Carchipulla, S. (2021) Contenido de coordinación óculo-pédica en conducción del balón para fútbol femenino juvenil. Validación por especialistas. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16, (1), 201-212.
- Castrillón, L. (2017) Los Juegos y su Rol en el Aprendizaje de una Lengua. *Revista La Tercera Orilla*, (19), 87-93. <https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893>
- Chausovsky, A. y Rossi, L. (2018). La comunicación como centro de investigaciones sobre el juego. *Intersecciones en comunicación*, 1(13).

- Chuva, P. (2016). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafopásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suárez. *Universidad Politécnica Salesiana*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>
- Crespo, M., Morales, L., Gómez, R., Pulido, J., Torres, M. y González, T. (2019). Implementación de la estrategia interventiva para la recuperación funcional de la coordinación viso-motriz en la parálisis cerebral adulta. *Revista cubana de Tecnología de la Salud*, 10, (3), 39-57.
- Daubeth, E. (2018). El aprendizaje basado en el juego y el desarrollo social. *Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*, 1-8.
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor*, 2(1), 77-87.
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/97>
- Díaz, R. y Quintana, A. (2016). Percepción de los profesores sobre la importancia de la psicomotricidad en educación infantil. *Acción motriz*, (17), 7-20.
- Enríquez, J., Abril, M. y Sandoval M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista caribeña de ciencias sociales*, 1-14.
- Esteves, Z., Toala, V., Poveda, E. y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA*, 155-167.
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/896>
- Figueroa, Y. y Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-Hacer. Revista de investigación y cultura*, 8(3), 17-28.
[Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años \(redalyc.org\)](http://redalyc.org)
- Fonseca, A., y Fonseca, Í. (2018). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCTB_09f2fc6c791ff9000770c196329467aa

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia 2018 IV Congreso virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa*. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo, J., García, I. y Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian journal of development*, 5, (8), 12172-12186.
- García, M. y Batista, L. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia. *Atlante*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- Goddard, S. (2017). *El niño bien equilibrado*. ING. <https://es.scribd.com/read/436172968/El-nino-bien-equilibrado-Claves-del-desarrollo-neurologico-para-un-buen-aprendizaje#>
- Hernández, M., y Villavicencio, M. (2017). Ambientes lúdicos para la enseñanza del electromagnetismo en el bachillerato. *Latin-American Journal of Physics Education*.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5
- Imbernón, S., Díaz-Suárez, A., y Martínez-Moreno, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*, 228-237.
- La Torre, P., Moreno, R., García F. y Párraga J. (2017). *Motricidad y salud en Educación Infantil*. PIRÁMIDE

- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis de pregrado. Universidad técnica de Ambato]. Repositorio digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>
- Lazaro Santiago, R. (2021). Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_33fb07ebf69e4a3ed2de57c54cd4413d
- Mayolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento críticoreflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de La Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACT%20VIDADES%20L%20C3%20ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Editex.
- Mendieta, L., Calderón, J., Valverde, M., y Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la. *Ciencia y Desarrollo* 47-67. <file:///C:/Users/HP/Downloads/1738-6270-3-PB.pdf>
- Mendieta, L., Mendieta, R. y Vargas, T. (2017). Psicomotricidad Infantil. *CIDE*. <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 1(3), 8-17. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11>

- Moreira., M. y Alcivar, S. (2022). Implementación de los rincones lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 2 a 3 años del centro de Desarrollo Infantil “Luz y Pograma”. *Polo del conocimiento*, 7(2), 1866-1833. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i2.3686>
- Moreno, I., y Yarelis, L. (2018). El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar. *Scielo*, 9(2).
- Moreno, F. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial e infantil. *Opción*, 31(2), 772 -789. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Munárriz, P. (2019). *Temario Oposiciones Bolsa de Trabajo para Técnicos de Educación Infantil*. Madrid, España: Paraninfo.
- Navarro, V., y Lavega, P. (2015). La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54241416006>
- Ochoa, M., Ochoa, W. y Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *MENDIVE*. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/1815-7696-men-19-02-600.pdf>
- Pabón, J. y Ortiz L. (2016). Importancia del juego como herramienta en el aprendizaje y desarrollo motor mediante la estimulación temprana en niños de primera infancia (0-5 años) [Tesis de pregrado, Universidad del Valle]. Biblioteca digital
- Paris, J., Ricardo, A., Raymond, D. y Johnson, A. (2019). *Desarrollo y crecimiento en la niñez*. Libtext.
- Peñalver, E. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan Advantage.
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108.
- Posligua-Espinoza, J., Chenche-García, W. y Vallejo-Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de

- educación general básica. *Dominio de las ciencias*, 3(3), 1020-1052.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19, 78-95.
<http://revistas.unsch.edu.pe/revistasunsch/index.php/educacion/article/view/198>
- Robayo, A. y Felicetti, V. (2018). Comprensiones sobre la práctica Pedagógica del profesor: la lúdica en la Hora del Cuento. *Educação*, 393-412
- Rodríguez, E. (2019). *La Mente es Maravillosa*. <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil>
- Rodríguez, S. (2017). Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo].
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_a7ccedb48edb412ab40b88e373335b09
- Romero, M. (2018). *Alertas del neurodesarrollo de la infancia*. SEDUNAC.
- Rota, J. (2017). *La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Octaedro Recursos
- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017). *Madurez Psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad*. Guayaquil, Ecuador: Compás. <https://isbn.cloud/9789942750976/madurez-psicomotriz-en-el-desenvolvimiento-de-la-motricidad-fina/>
- Saleima, A. y Saleima, M. (2018). Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador. *Megraf*.
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez, A., Calderón, A., Mesa, C., Rojas, I., Guevara, M., Trejos, P. y López, C. (2016). Perfil Psicomotor de niños entre 4 y 5 años Centro de Desarrollo Infantil Otún, Pereira Colombia 2016. *Cuaderno De Investigaciones: Semilleros Andina*, 60-64.
<https://revia.areandina.edu.co/index.php/vbn/article/view/822>
- Serrano, P. y Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evolución*. narcea.

- Venegas, F., García, M. y Venegas A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Ic. <https://es.scribd.com/read/494616621/El-juego-infantil-y-su-metodologia-SSC322-3#>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R. y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF. Revista digital de educación física*, 89-105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>
- Yugang, Q., Sijie, T., Mingyang, S. y Jianxiong, W. (2018). El entrenamiento físico supervisado mejora las habilidades motrices finas de niños de 5 años. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 9-12. http://old.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-86922018000100009&script=sci_abstract&tlng=es
- Zafra, S., Vergel, M. y Martínez, J. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 7(2), 14-22. <https://revistalogos.policia.edu.co:8443/index.php/rlct/article/view/234>

11. Anexos

Anexo 1: Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Of. Nro. 008-CEI-FEAC-UNL
Loja, 03 de mayo del 2022.

Sra. Dra.

Alba Susana Valarezo Cueva. Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel Inicial II del Instituto educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, de la autoría de la alumna Srta. Sheccid Arianna Torres Jaramillo, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A)** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA


Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Anexo 2: Guía de actividades.



Universidad
Nacional
de Loja



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

GUÍA DE ACTIVIDADES



“MANITOS A LA OBRA”

Autora

Sheccid Ariana Torres Jaramillo

Loja-Ecuador

2022

1. Presentación

Ante la importancia que representa la puesta en práctica de las actividades lúdicas y debido a los grandes beneficios que evidencia en desarrollo global del ser humano es fundamental su ejecución en la etapa inicial, que es donde existe una mayor plasticidad cerebral y se puede aprovechar la curiosidad natural del niño y su capacidad para sorprenderse ante lo nuevo para crear experiencias que estimulen distintas áreas del desarrollo y permitan relacionarse de mejor manera con el mundo que los rodea.

La presente guía de actividades lúdicas está dirigida a los niños del subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, con el fin de desarrollar una serie de ejercicios de estimulación de los músculos implicados en acciones motrices finas, ayudando a superar algunas dificultades detectadas y estimulando habilidades importantes para el desarrollo integral del niño como el agarre, la coordinación viso-motriz, la pinza digital, la coordinación ojo-pie, el dibujo, la manipulación y la coordinación manual.

Así mismo, se pretende aportar con actividades lúdicas innovadoras, que brinden otra perspectiva a las docentes sobre impartir experiencias divertidas y motivadoras para la estimulación y el fortalecimiento de competencias motrices finas, a través del uso de materiales o recursos que permitan una participación activa del niño, convirtiéndolo en el protagonista del proceso educativo y que despierten su interés y emoción, dado que las actividades lúdicas desarrollan habilidades cognitivas, motoras, sociales, emocionales, potenciando la curiosidad, motivación, imaginación, cooperación, creatividad, capacidad de asombro, autonomía, autoestima, exploración del medio y la resolución de problemas, al mismo tiempo que se adquieren aprendizajes significativos y se cumple con un fin pedagógico.

Se trabajará con una metodología que involucra al niño como agente principal de su aprendizaje, empleando material manipulable y didáctico; para la ejecución de las actividades propuestas se desarrollarán diariamente con una duración de cuarenta y cinco minutos cada una, contando con un total de cuarenta actividades lúdicas, las cuales estarán estructuradas por objetivos, procedimiento y una evaluación individual diaria.

2. Evaluación

Se desarrollará individualmente a través de una escala valorativa según la participación y desempeño de cada niño en la realización de las actividades lúdicas planteadas en la guía, la cual permitirá verificar el nivel de logro de los indicadores, así mismo, al finalizar la aplicación de la guía de actividades se realizará una evaluación que consistirá en una escala valorativa basada en el currículo de Educación Inicial cuyos resultados serán comparados con los obtenidos inicialmente para evidenciar si hubo o no mejoras en el desarrollo de la motricidad fina y evidenciar la eficacia de las actividades lúdicas para la adquisición y fortalecimiento de habilidades motrices finas, así como comprobar el logro de los objetivos previstos.

Aspectos a evaluar

- Coordina las manos y ojos para pescar objetos a través del juego manipulativo-competitivo.
- Utilizar sus manos para manipular y dar alargamiento a la plastilina formando cilindros a través del juego manipulativo-sensorial.
- Utiliza la pinza digital para ensartar objetos pequeños a través del juego manipulativo.
- Realiza representaciones con detalles a través del juego manipulativo.
- Coordina movimiento de pies y ojos para patear hacia un punto fijo a través del juego motor-competitivo.
- Utiliza la coordinación ojo mano para intercalar vasos mediante el juego manipulativo-competitivo.
- Mantiene la coordinación bimanual para trazar líneas a través del juego manipulativo-competitivo.
- Coordina el procesamiento visual con el acto motor para buscar y colocar pinzas donde corresponden a través del juego manipulativo-paralelo.

3. Desarrollo de actividades

Actividad 1

Enrosca enrosca, la rosca



Nota. La imagen muestra la actividad de enrosca tapas de botellas.

Fuente: Bedebrincadeira. (2021). https://www.instagram.com/reel/CU-Cbg3FaA-/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Coordinar el ojo y la mano para encajar y enrosca a través del juego manipulativo-colectivo.

Materiales

- Cartón con bocas de botellas
- Tapas de botellas
- Figuras de cartón con forma de cabezas de hongos
- Base con flores y picos de botellas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-cooperativo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “saco una manito” (ver anexo 1) la cual se acompañará de gestos con las manos. Se darán instrucciones a los niños sobre la actividad a trabajar. La actividad consiste en previamente tener preparada una base de cartón en la pared que contendrá figuras de tallos de hongos y bocas de botellas, además se debe preparar figuras desmontables con la forma de la cabeza de los hongos y que en ella consten el mismo número de agujeros que las bocas de las botellas, de tal manera que encajen las cabezas del hongo en las bocas de botella y con el tallo del hongo. Se conformarán dos grupos, en la que por turnos cada niño tomará una figura de la cabeza del hongo y según el número de agujeros de la figura la encajará sobre las bocas de las botellas, luego de colocar la cabeza del hongo

sobre el cuerpo correspondiente se procederá a enroscar las tapas en cada pico de botella. Ganará el equipo que más rápido encaje las figuras y enrosque las tapas.

Para el cierre se les entregará una base con flores de colores, en cuyo centro se encuentra una boca de botella, el niño deberá enroscar la tapa en el centro de la flor.

Indicador de evaluación	Coordina el ojo y la mano para encajar y enroscar a través del juego manipulativo-colectivo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 2

Abotono y desabotono mis figuritas



Nota. La imagen muestra niño abotonando figuras de fieltro. Fuente: Wordpress. (2013). https://learninginperu.files.wordpress.com/2013/09/100_5543.jpg

Objetivo: Realizar la pinza digital con sus dedos índice y pulgar para abotonar y desabotonar mediante el juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Base con botones
- Recortes de fieltro de colores y formas distintas
- Base con flores y centro de botón y círculos de fieltro

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “La princesa y la sal” (ver anexo 2), seguidamente se formarán dos grupos y cada grupo contará con una base con fieltro donde se ha cosido botones de colores, se ubicará a dos metros de la base una cesta con diferentes figuras de fieltro, entre la base y la cesta se colocará una línea recta con una cinta. Para iniciar el juego los niños formarán dos filas junto a la base, la docente dará la consigna de una figura específica, el primer niño de cada fila deberá ir saltando de lado a lado de la cinta que se colocó en el piso hasta llegar a la cesta, recoger la figura de fieltro solicitada y regresar igualmente saltando por la cinta para finalmente abotonar la figura en la base de fieltro, siempre utilizando su dedo índice y pulgar para abotonar. Ganará el grupo que haya terminado bien su pinza digital y cumplido con las consignas

Para el cierre se entregará al niño una base con flores en cuyo centro se encontrarán botones, el niño deberá ir abotonando círculos de fieltro para completar la flor

Indicador de evaluación	Realiza la pinza digital con sus dedos índice y pulgar para abotonar y desabotonar mediante el juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 3

Pescando a Nemo



Nota. La imagen muestra niño pescando peces de limpiapipas con un palillo
Fuente: aktivitepaylasimi. (2021) https://www.instagram.com/p/CV7O0H0tmpM/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Coordinar las manos y ojos para pescar objetos a través del juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Peces elaborados con limpiapipas
- Recipientes de colores
- Palillos de pincho
- Recipiente grande con agua
- Ligas de colores

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la dinámica y canción “Soy una serpiente” (ver anexo 3), Se dará instrucciones a los niños sobre la actividad a trabajar. La actividad consiste en previamente tener preparada una tina con agua y peces elaborados con limpiapipas, se formarán dos filas de niños, los dos primeros niños de cada fila tomarán un palillo grueso cada uno y tratarán de tomar un pez de limpiapipas con el palillo, sin ayuda de su otra mano, una vez haya pescado uno lo deberá colocar en el recipiente que corresponda al color del pez, le cederá el palillo al siguiente niño en la fila para que pueda tomar su turno y se colocará al final de la fila. Ganará el grupo que haya pescado más peces.

Para el cierre se entregará a los niños un palillo pequeño a cada niño y deberán pescar ligas de colores que se han colocado en el recipiente con agua.

Indicador de evaluación	Coordina las manos y ojos para pescar objetos a través del juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 4

Pescando tapitas



Nota. La imagen muestra niño pescando tapas utilizando dos palitos.

Fuente: Google. (2015). <https://actividadesinfantil.com/wp-content/uploads/2015/09/Pescamos-tapones-con-palos-de-polo.jpg>

Objetivo: Emplear ambas manos de forma coordinada para pescar tapas a través del juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Palitos de pincho
- Lavacara con agua y tapas
- Pelota

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “La piel del cocodrilo” (ver anexo 4), para esta actividad se entregará a cada niño dos palitos de pincho sin punta, se colocará en un lavacara con agua tapas de varios colores, se formarán dos grupos, un niño de cada grupo tomará los palillos, uno en cada mano y tratará de sacar las tapillas que están flotando en el agua, cuando el niño haya sacado una tapa avanzará el siguiente compañerito, el juego termina cuando no queden tapas en el agua, el grupo que tenga mayor número de tapas será el ganador.

Para el cierre se jugará tingo tingo pasando una pelota con las manos.

Indicador de evaluación	Emplea ambas manos de forma coordinada para pescar tapas a través del juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 5

Arañita vanidosa



Nota. La imagen muestra figura de araña con patas de limpiapipas.

Fuente: atividadesdamanu2020. (2021). https://www.instagram.com/p/CWdFdBmF-qw/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Coordinar las manos y ojos para ensartar cuentas a través del juego manipulativo-colectivo.

Materiales

- Cuentas de colores
- Figura de araña con patas de limpiapipas de colores
- Fideos de tubo
- Cordón
- Cordón

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo- colectivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Witzy witzy araña” (ver anexo 5) con mímica de manos y dedos. La actividad consiste en previamente tener preparada una base de una cabeza de araña hecha de cartón y patas de limpiapipas de colores. Se dará instrucciones a los niños sobre la actividad a trabajar, a continuación, se formarán grupos de tres niños, se entregará a cada grupo el material, para desarrollar la actividad cada niño debe tomar con su dedo pulgar e índice una cuenta y ensartarla en las patas de la araña elaboradas con limpiapipas. Una vez que haya terminado el primer niño de completar una pata, le entregará a su otro compañero para que complete la siguiente pata y así sucesivamente hasta completar las ocho patas de la araña.

Para el cierre se les entregará a los niños cordón y fideos de tubo para que elaboren una pulsera.

Indicador de evaluación	Coordina las manos y ojos para ensartar cuentas a través del juego manipulativo- colectivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 6

Collarcito de colores



alamy

Image ID: 2A4NEEG
www.alamy.com

Nota. La imagen muestra collar hecho con cuentas de colores y lazo Fuente: Google. (s/f).
<https://c8.alamy.com/compes/2aa0n8g/collar-de-abalorios-de-madera-aislado-sobre-fondo-blanco-2aa0n8g.jpg>

Objetivo: Utilizar la pinza digital para ensartar objetos pequeños a través del juego manipulativo.

Materiales:

- Cuentas de diferentes formas y colores
- Sorbetes
- Cordón
- Dado
- Plastilina
- Palito de pincho

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Estrellita, ¿Dónde Estás?” (ver anexo 6), a continuación, se les entregara a los niños sorbetes, los mismos que tendrán que cortar en partes pequeñas, luego se le entregará cuentas de diferentes formas y un cordón, los niños deberán ensartar en el cordón intercalando una cuenta de color y un trocito de sorbete que se cortó anteriormente hasta formar un collar. El orden de las cuentas lo definirá el dado, el cual contendrá en sus caras las figuras de las cuentas.

Para el cierre se le entregará a cada niño plastilina y un palito de pincho, la plastilina servirá como base para que el niño introduzca sobre ella el pincho, luego el niño procederá a ensartar una a una las cuentas en el palito utilizando los dedos índice y pulgar.

Indicador de evaluación	Utiliza la pinza digital para ensartar objetos pequeños a través del juego manipulativo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 7

Recortar, está de pelos



Nota. La imagen muestra niño recortando tiras de papel que simulan cabello. Fuente: Mundo de Rukkia / Maternal, Inicial y Preescolar (s/f). <https://www.pinterest.com/pin/654218283353573564/>

Objetivo: Ejecutar movimientos coordinados de ojos y manos mientras recorta siguiendo la línea a través del juego simbólico-manipulativo.

Materiales

- Cartón con la silueta de una cabeza
- Tiras de papel crepé
- Tijeras
- Goma
- Tarjetas con líneas recortables

Tipo de actividad lúdica: Juego simbólico-manipulativo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Si eres feliz aplaude así” (ver anexo 7) acompañada con mímica de aplausos. La actividad consiste en previamente tener preparada una base de cartón con la silueta de una cabeza, se formarán grupos de cuatro niños, se entregará a cada grupo el material y un marcador para que le dibuje una cara, posterior a ello se les entregará goma y varias tiras largas de papel crepé, las que deberán pegar una por una en la cabeza de cartón simulando el cabello, posterior a ello se pegará la cabeza de cartón en el respaldo de una silla de manera que el cabello de papel quede hacia la parte trasera de la silla y los niños trabajarán de pie imitando a un peluquero, se entregará a cada grupo una tijera con la que recortarán el cabello de papel de poco a poco hasta dejarlo muy corto. El grupo que mejor haya realizado la actividad será el ganador.

Para el cierre se les entregará a los niños una tarjeta con el dibujo de una cara y sobre la cabeza líneas recortables para formar el cabello, el niño deberá recortar siguiendo las líneas.

Indicador de evaluación	Ejecuta movimientos coordinados de ojos y manos mientras recorta siguiendo la línea a través del juego simbólico-manipulativo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 8

Pelo a pelo



Nota. La imagen muestra hojas de papel con un rostro animado y cabello hecho de plastilina.

Fuente: Google. (s/f). [https://2.bp.blogspot.com/-](https://2.bp.blogspot.com/-9061BI_CqVI/WgHbDSeaDbI/AAAAAAAAAFIQ/wcb_Uz0Nu8Qr8Nm0Ac3g3hmaQIS142xxwCLcBGAs/s1600/4.png)

[9061BI_CqVI/WgHbDSeaDbI/AAAAAAAAAFIQ/wcb_Uz0Nu8Qr8Nm0Ac3g3hmaQIS142xxwCLcBGAs/s1600/4.png](https://2.bp.blogspot.com/-9061BI_CqVI/WgHbDSeaDbI/AAAAAAAAAFIQ/wcb_Uz0Nu8Qr8Nm0Ac3g3hmaQIS142xxwCLcBGAs/s1600/4.png)

Objetivo: Utilizar sus manos para manipular y dar alargamiento a la plastilina formando cilindros a través del juego manipulativo-sensorial.

Materiales

- Plastilina de colores
- Base grande con dibujo de una cabeza

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-sensorial

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “La patita Lulú” (ver anexo 8), seguidamente se formarán tres grupos, a cada grupo se les entregará una base grande con el dibujo de una cabeza (ver anexo 41), a cada grupo se le entregará plastilina de colores para que la extiendan, formen tiras y las coloquen sobre la cabeza del dibujo, dándole forma de cabello, cada niño colocará el cabello de plastilina de forma libre.

Para el cierre los niños harán tiritas con plastilina para rellenar la figura de una estrella que se encuentra impresa sobre una hoja de papel.

Indicador de evaluación	Utiliza sus manos para manipular y dar alargamiento a la plastilina formando cilindros a través del juego manipulativo-sensorial.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 9

Armemos el gusanito



Nota. La imagen muestra base de cartón con la figura de un gusano cuyo cuerpo está formado por un cordón y fichas de diferentes figuras. Fuente: bedebrincadeira. (2022). https://www.instagram.com/p/CYjRoSnLp3J/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Coordinar el ojo y la mano para ensartar cordón en fichas a través del juego manipulativo-paralelo.

Materiales

- Figuras variadas de fomix con agujeros
- Cordón
- Base con cabeza de gusano
- Dado con figuras

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-paralelo

Procedimiento: Se iniciará contando el cuento “Tío Tigre y Tío Conejo” (ver anexo 9), seguidamente se dará comienzo a la actividad que consiste en previamente tener preparada una base de cartón con la cabeza del gusanito a la cual irá pegada un cordón, se entregará a cada niño la base y diferentes figuras de cartón, a continuación, se les explicará a los niños la actividad, en la cual cada niño por turnos irá lanzando un dado grande y la figura que haya salido será la cual todos deben enhebrar en el cordón para formar el cuerpo del gusano, así con cada una de las piezas.

Para el cierre se le entregará a cada niño una base de cartón con la figura de una serpiente, a lo largo del cuerpo de la serpiente se encontrarán fideos de tubo, por los cual el niño deberá enhebrar un cordón.

Indicador de evaluación	Coordina el ojo y la mano para ensartar cordón en fichas a través del juego manipulativo-paralelo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 10

Intercalando voy ganando



Nota. La imagen muestra niñas intercalando vasos plásticos utilizando sus manos.
Fuente: Power Kids. (2018). https://www.youtube.com/watch?v=2_Rlsnpq0gY

Objetivo: Utilizar la coordinación ojo mano para intercalar vasos mediante el juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- 20 vasos blancos y 2 rojos
- Fichas de colores
- Cuentas de diferentes colores y figuras geométricas
- Limpiapipas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Pimpón” (ver anexo 10), posteriormente se dará paso al juego, el cual consiste en formar 2 grupos, los cuales se turnarán para realizar el juego, se entregarán 10 vasos blancos y uno rojo a cada niño, se apilarán los vasos uno sobre otro y el vaso rojo se colocará en la parte superior de la pila de vasos, los niños empezarán a intercalar los vasos y el primero el lograr sacar el vaso rojo será el ganador, y así irán pasando cada uno de los integrantes de cada grupo.

Para el cierre se entregará al niño cuentas de diferentes colores y figuras geométricas y un limpiapipas, el niño deberá intercalar una cuenta y una figura geométrica de acuerdo a las consignas dadas.

Indicador de evaluación	Utiliza la coordinación ojo mano para intercalar vasos mediante el juego manipulativo-competitivo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 11

Sirenita colorida



Nota. La imagen muestra el dibujo de una sirena en una base de cartón con hisopos de colores en la parte inferior. Fuente: bedebrincadeira. (2022). https://www.instagram.com/reel/CSzDaVqjfyX/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Utilizar la pinza digital para insertar objetos pequeños mediante el juego manipulativo.

Materiales

- Palillos de colores
- Base de cartón con figura de sirena
- Lápices de colores
- Tubo de papel higiénico con agujeros
- Limpiapipas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Familia dedo de colores” (ver anexo 11) con mímica de dedos. La actividad consiste en previamente tener preparada una base de cartón con el dibujo de una sirena (ver anexo 42), en cuya cola se dibujarán puntos de colores diferentes, invitamos a los niños a que inserten los palitos de color haciéndolo coincidir con el color del punto que se ha pintado previamente. Luego los niños podrán colorearla a su gusto.

Para el cierre se le entregará a cada niño un tubo de papel higiénico al que se le han realizado muchos agujeros por todas partes, además se les entregará limpiapipas para que los niños empiecen a cruzarlos de un lado a otro del tubo.

Indicador de evaluación	Utiliza la pinza digital para insertar objetos pequeños mediante el juego manipulativo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 12

Tiburónsín



Nota. La imagen muestra bolsa Ziploc con el dibujo de un tiburón, en cuyo interior se encuentran peces y gel.
Fuente: bedebrincadeira. (2022). https://www.instagram.com/reel/CSt6TeyFfaK/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Deslizar objetos con sus dedos fortaleciendo la coordinación visomotriz mediante el juego manipulativo-sensorial.

Materiales

- Funda ziploc con gel, agua y peces de limpiapipas en su interior
- Pintura
- Hoja de papel

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-sensorial

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Dos pececitos se fueron a nadar” (ver anexo 12), previamente en una bolsa plástica se dibujará la boca de un gran tiburón, luego dentro de la bolsa se introducirán pececitos hechos con limpiapipas y se le colocará un poco de gel y un poco de agua, se sellará herméticamente la bolsita y estas se procederán a entregar a cada uno de los tres grupos formados, el juego consiste en que los niños muevan con sus dedos los peces y los arrastren hacia la boca del tiburón.

Para el cierre los niños pintarán utilizando sus dedos un pez y finalmente se expondrán los trabajos para la apreciación de todos.

Indicador de evaluación	Desliza objetos con sus dedos fortaleciendo la coordinación visomotriz mediante el juego manipulativo-sensorial.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 13

Pon el Pompón



Nota. La imagen muestra un niño introduciendo pompón en pico de botella utilizando pinza digital. Fuente: Google. (s/f).
<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRFmEDB2hLlqfN40L3H1Y80FrhanDskJ9LTIA&usqp=CAU>

Objetivo: Utilizar la pinza digital como herramienta para insertar a través del juego manipulativo-paralelo.

Materiales

- Pompones de colores y tamaños diferentes
- Pinza de motricidad fina
- Vasos de plástico
- Tarjetas con patrón de colores
- Hojas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-paralelo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “El regalo de la princesa” (ver anexo 13), a continuación, se les entregará a los niños pompones de colores y varios vasos de plástico, para desarrollar la actividad el niño deberá utilizar la pinza de motricidad fina para tomar un pompón e insertarlo dentro del vaso, clasificándolos por colores.

Para el cierre se le entregará a cada niño una tarjeta con un patrón de colores a seguir (ver anexo 43) y una hoja en blanco para que el niño coloque los pompones utilizando la pinza de motricidad fina.

Indicador de evaluación	Utiliza la pinza digital como herramienta para insertar a través del juego manipulativo-paralelo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 14

Sigue el caminito



Nota. La imagen muestra niño siguiendo un laberinto sobre una hoja con un lápiz. Fuente: Google. (s/f). <https://www.aprenderjuntos.cl/wp-content/uploads/2014/05/1-1.jpg>

Objetivo: Realizar movimientos controlados de mano-ojo para trazar líneas a través del juego manipulativo.

Materiales

- Laberinto con lámina de acetato
- Marcador
- Hoja de papel

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “La oveja y el cerdo” (ver anexo 14), para realizar este juego se formarán dos grupos, pasará un niño de cada grupo y se le entregará un laberinto (ver anexo 44) al que se le ha colocado una lámina de acetato para que pueda ser borrado fácilmente, además se les entregará un marcador, los niños empezarán a tratar de resolver el laberinto sin salirse de la línea, si falla en el intento tendrá que iniciar nuevamente, quien logre pasar dará paso al siguiente participante y así sucesivamente hasta que todos hayan participado, ganará el grupo que termine primero.

Para el cierre el niño colocará su mano sobre un papel y con un lápiz trazará el contorno de su mano izquierda.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos controlados de mano-ojo para trazar líneas a través del juego manipulativo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 15

Gota a gota voy pintando



Nota. La imagen muestra mano sujetando un gotero sobre una hoja con manchas de pintura Fuente Wordpress. (2014). <https://learninginperu.files.wordpress.com/2014/07/2014-07-24-09-45-58.jpg>

Objetivo: Coordinar y regular la fuerza en los dedos pulgar e índice para usar el gotero mediante el juego manipulativo-libre.

Materiales

- Goteros
- Témperas
- Agua
- Vasos de plástico
- Hojas de papel con dibujo de pez
- Disco de algodón

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-libre

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Esta mano quiere jugar” (ver anexo 15), para iniciar la actividad previamente se diluirá en un poco de agua distintos colores de témperas en varios recipientes, luego, se entregará a los niños los recipientes con los colores, un gotero y una hoja con un dibujo de pez (ver anexo 45), cada niño usará los goteros para tomar la pintura de los recipientes y echar por gotas sobre el dibujo de manera libre.

Para el cierre se entregará al niño un disco de algodón para que puedan dibujar alrededor del disco la forma que ellos quieran y luego colorearlo con el gotero.

Indicador de evaluación	Coordina y regula la fuerza en los dedos pulgar e índice para usar el gotero mediante el juego manipulativo-libre.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 16

Retratando a mi amiguito



Nota. La imagen muestra niño dibujando el rostro de otro niño que se encuentra tras una tapa transparente. Fuente: Facebook. (2021). <https://fb.watch/b1KGgDZpp1/>

Objetivo: Realizar representaciones con detalles a través del juego manipulativo.

Materiales

- Lámina de acetato con marco de cartón
- Marcadores
- Hoja con plantilla
- Lápices de colores

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo

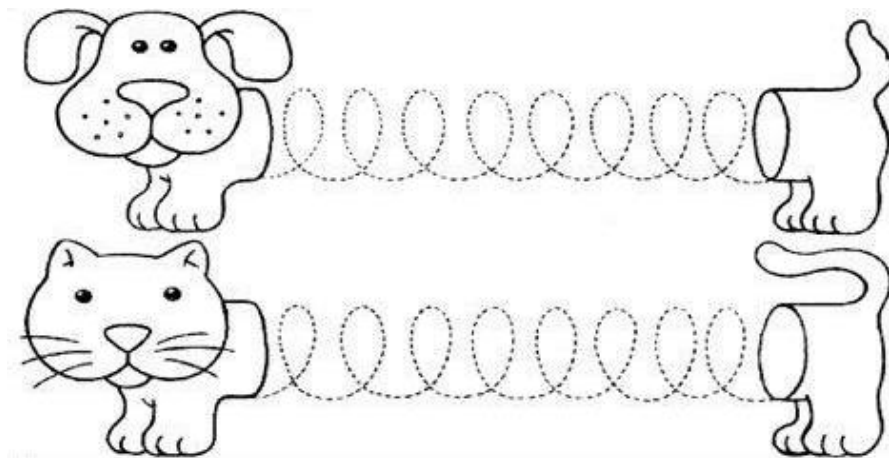
Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “A mis manos” (ver anexo 16), posteriormente se formarán parejas, a cada niño se le entregará una lámina de acetato con un marco de cartón, la actividad consiste en que un niño sostendrá con sus manos la lámina de acetato frente su rostro y el compañerito con un marcador tratará de dibujar sus rasgos físicos que se transparentan a través de la lámina de acetato, luego lo borrarán y será el turno de su otro compañero

Para el cierre se entregará a cada niño una plantilla con la mitad izquierda del dibujo de un rostro (Anexo 48), el niño deberá completar la otra mitad y colorearla.

Indicador de evaluación	Realiza representaciones con detalles a través del juego manipulativo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 17

Uniando puntitos



Nota. La imagen muestra dibujo de perro y gato con cuerpo de líneas punteadas en forma de bucle. Fuente: Google. (s/f). <https://actividadesinfantil.com/archives/2402>

Objetivo: Realizar el trazo espiral para mejorar las representaciones gráficas mediante el juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Plantillas con forma de espiral
- Marcador
- Hojas de papel con puntos de colores
- Lápices de colores

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Canción de los trazos” (ver anexo 17), para iniciar la actividad previamente se deben preparar tres plantillas en tamaño A3 (ver anexo 46) de trazos en espiral con una cubierta de una lámina de acetato, se formarán grupos de 5 niños que se colocarán en tres filas, frente a cada fila se encontrara pegado en la pared la lámina con el patrón a seguir, al primer niño de cada fila se le entregara un marcador y tendrá que seguir los puntos para formar el espiral, el grupo que lo haga mejor y más rápido irá ganando estrellas, el grupo que haya acumulado más estrellas será el ganador.

Para el cierre se entregará al niño una hoja con puntos de colores dispersos a lo largo de la misma, los niños deberán conectar los puntos de los colores iguales con trazos en bucle y en espiral.

Indicador de evaluación	Realiza el trazo espiral para mejorar las representaciones gráficas mediante el juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 18

Sigue el arcoíris



Nota. La imagen muestra dibujo de arcoíris de colores en fondo negro. Fuente: Google. (s/f).
<https://thumbs.dreamstime.com/b/dibujando-arco-iris-con-una-tiza-en-la-pizarra-negra-160024277.jpg>

Objetivo: Realizar el trazo de línea curva para mejorar las representaciones gráficas a través del juego manipulativo-paralelo.

Materiales

- Cartulina negra
- Tizas de colores

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-paralelo

Procedimiento: Se iniciará narrando el cuento “La ratita presumida” (ver anexo 18), para desarrollar la actividad se formarán grupos de 4 niños, a cada grupo se le entregará tizas de colores y un pliego de cartulina negra, la cual estará colocada en el piso, en cada una de las mismas se realizará un trazado de línea curva que les servirá como base para que los niños continúen realizando líneas curvas de mayor tamaño hasta formar un arcoíris.

Para el cierre los niños seguirán los puntos para formar líneas curvas con tizas de colores sobre la cartulina negra.

Indicador de evaluación	Realiza el trazo de línea curva para mejorar las representaciones gráficas a través del juego manipulativo-paralelo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 19

Esquiva las tapitas



Nota. La imagen muestra niño realizando dibujo de ondas sobre un papel esquivando tapas.
Fuente: Google. (s/f). https://2.bp.blogspot.com/-y0S4oedTGRE/WXUq2bgCstI/AAAAAAAAAMis/vne51i2W3v0_19zTs-qkYeo21QY83aYzgCLcBGAs/s1600/APRENDER%2BA%2BTRAZAR%2B2.jpg

Objetivo: Realizar el trazo de líneas en onda y curva para mejorar las representaciones gráficas mediante el juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Tapa de botellas
- Dos pliegos de cartulina
- Marcador
- Hojas
- Pintura
- Hisopos

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se dará inicio entonando la canción “Las manos hacia arriba” (ver anexo 19), posterior a ello se colocará sobre las mesas dos pliegos de cartulina con dos filas de tapas colocadas a lo largo de las mismas, en la primera cartulina los niños deben esquivar las tapillas formando ondas y en la segunda cartulina los niños deben unir las tapas en forma de “U”, se formarán dos equipos, cada equipo se colocará en fila, una a cada lado de la mesa, cada niño tendrá un lápiz de color diferente, a la señal los primeros niños de cada fila realizarán los trazos sin levantar la mano, el niño que termine primero tocará una campana

que se encontrará al final y dará paso al siguiente compañero y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado.

Para el cierre se entregará al niño una hoja, un hisopo y un pequeño recipiente con pintura, el niño tomará el hisopo, lo llenará de pintura y dibujará sobre la hoja trazos en forma de ondas y en forma de u.

Indicador de evaluación	Realiza el trazo de líneas en onda y curva para mejorar las representaciones gráficas mediante el juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 20

Pizarrita divertida



Nota. La imagen muestra niños realizando trazos con sus dedos sobre harina. Fuente: Google. (2018). <https://colegiosigloxxi.org/wp-content/uploads/2018/10/otras-formas-de-jugar4.jpg>

Objetivo: Realizar trazos en harina fortaleciendo su coordinación óculo manual a través del juego libre-sensorial.

Materiales

- Plato desechable
- Harina
- Tarjetas con patrones

Tipo de actividad lúdica: Juego libre-sensorial

Procedimiento: Se iniciará narrando el cuento “El enano saltarán” (ver anexo 20), luego se entregará a cada niño un plato desechable en cuyo interior se encuentra la harina, en la cual los niños podrán realizar trazos siguiendo patrones de tarjetas (ver anexo 47) según su elección, de líneas, figuras geométricas, dibujos sencillos utilizando su dedo índice.

Para el cierre el niño realizará dibujo libre en la harina.

Indicador de evaluación	Realiza trazos en harina fortaleciendo su coordinación óculo manual a través del juego libre-sensorial.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 21

Reviento y me divierto



Nota. La imagen muestra niños con globos atados en sus tobillos Fuente: Google. (2020). https://comunaslitoral.com.ar/03-2020/resize_1583456402.png

Objetivo: Coordinar el ojo y el pie para reventar globos mediante el juego motor-competitivo.

Materiales

- Globos
- Cuerda
- Cesta
- Pelotas

Tipo de actividad lúdica: Juego motor-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la ronda “juguemos en el bosque” (ver anexo 21), a continuación, se procederá a amarrar un globo en el tobillo de cada uno de los niños, se trabajará por equipos, cada equipo tendrá un color distintivo de globo, primero se enfrentarán dos equipos, luego los dos restantes y los equipos ganadores se enfrentarán para obtener un solo grupo ganador. La actividad consiste en que los niños de cada equipo deben reventar con los pies los globos del equipo contrario, al niño a quien hayan reventado su globo quedará eliminado y el equipo que más globos tenga sin reventar será el ganador.

Para el cierre se entregará al niño un globo inflado el cual tendrá que patear dentro del cesto.

Indicador de evaluación	Coordina el ojo y el pie para reventar globos mediante el juego motor-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 22

Piecititos haladores



Nota. La imagen muestra niño sentado en una silla halando con sus pies una cuerda en cuyo extremo se encuentra un plato. Fuente: bedebrincadeira. (2022). https://www.instagram.com/reel/CX_i7aeIHmO/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Realizar movimientos coordinados de ojo-pie para alternar los pies de manera rápida a través del juego motor-competitivo.

Materiales

- Plato desechable pegado a una cuerda
- Fichas de figuras
- Tablero con siluetas de figuras
- Pelotas y arco

Tipo de actividad lúdica: Juego motor-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “El zapatero” (ver anexo 22), para empezar la actividad previamente se ha pegado un plato desechable al extremo de una cuerda de 2 metros y un tablero con las siluetas de figuras que se lo pegará en una pared. En el plato desechable se irán colocando una a una las fichas de las figuras, los niños estarán sentados en una silla y con sus pies irán halando poco a poco la cuerda hasta acercar el plato con la ficha hasta donde están ellos, luego cogerán la ficha del plato y la pegarán en el tablero de acuerdo a la silueta que corresponda a la figura.

Para el cierre se colocarán en el piso pelotas y el niño tendrá que patear las pelotas hacia un arco alternando pie derecho e izquierdo.

Indicador de evaluación	Realiza movimientos coordinados de ojo-pie para alternar los pies de manera rápida a través del juego motor-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 23

Piecito dibujante



Nota. La imagen muestra niños sujetando con sus pies un pincel para pintar sobre una hoja de papel. Fuente: Google. (s/f). https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTQfd4TUrmKo9PaXRHmMSl5mu4bFr2Ho4jt1XNnQPpLNkpXLPoEGXpcF2wM1D84Vuq_kDY&usqp=CAU

Objetivo: Coordinar ojos y pies para realizar trazos a través del juego libre-manipulativo.

Materiales

- Papelógrafos
- Marcadores

Tipo de actividad lúdica: Juego libre-manipulativo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “pie pie pie” (ver anexo 23), a continuación, se colocarán en el piso papelógrafos, los niños se deberán sentar alrededor de los mismos, se les pedirá que se retiren los zapatos y medias y se le entregará un marcador para que lo coloquen entre los dedos de su pie y dibujen libremente.

Para el cierre los niños tratarán de dibujar con sus pies una figura de acuerdo a la consigna dada.

Indicador de evaluación	Coordina ojos y pies para realizar trazos a través del juego libre-manipulativo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 24

Conectando colores



Nota. La imagen muestra base de cartón con líneas de colores que se conectan a los extremos con pinzas. Fuente: Montessorionerileri. (2022). https://www.instagram.com/p/CZEgMePtSQ3/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Coordinar el procesamiento visual con el acto motor para buscar y colocar pinzas donde corresponden a través del juego manipulativo-paralelo.

Materiales

- Cartón con líneas de colores
- Pinzas de colores
- Círculo de cartón amarillo

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-paralelo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “La torre que alcanzó el cielo” (ver anexo 24), se entregará a cada niño un cartón con líneas de colores que se desplazan de un extremo a otro del cartón, la actividad consiste en que los niños tendrán que buscar las pinzas de colores que previamente se han escondido dentro del aula, una vez que hayan encontrado las pinzas, las colocarán en los bordes del cartón de acuerdo al color marcado.

Para el cierre se entregará a cada niño un círculo de cartón en cartón amarillo y los niños deberán colocar las pinzas alrededor formando los rayos del sol.

Indicador de evaluación	Coordina el procesamiento visual con el acto motor para buscar y colocar pinzas donde corresponden a través del juego manipulativo-paralelo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 25

Mete gol



Nota. La imagen muestra niño pateando una pelota de fútbol hacia un arto Fuente: Google. (s/f).
[https://www.semana.com/resizer/VPvSeV_ZRaxadQedWfShGr3FAzw=/1200x646/filters:format\(jpg\):quality\(50\)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/semana/3E4Z2NICO5DWFLR5LOIU4G2CI.jpg](https://www.semana.com/resizer/VPvSeV_ZRaxadQedWfShGr3FAzw=/1200x646/filters:format(jpg):quality(50)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/semana/3E4Z2NICO5DWFLR5LOIU4G2CI.jpg)

Objetivo: Coordinar movimiento de pies y ojos para patear hacia un punto fijo a través del juego motor-competitivo.

Materiales

- Pelotas
- Cesto

Tipo de actividad lúdica: Juego motor-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Cabeza, hombros, rodillas, pies” (ver anexo 25) con mímica, el juego consiste en formar dos equipos, y a cada equipo se le entregará una pelota, los niños se colocarán en dos filas, cada niño tendrá la oportunidad de patear la pelota al cesto, el equipo que más rápido complete 10 goles será el equipo ganador. Para el cierre los niños se colocarán en dos filas, uno frente a otro, patearán la pelota a su compañero de en frente y así sucesivamente hasta que hayan participado todos los niños de las dos filas

Indicador de evaluación	Coordina movimiento de pies y ojos para patear hacia un punto fijo a través del juego motor-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 26

Pasa pelota



Nota. La imagen muestra niño sentado pasando pelotas de un recipiente a otro utilizando sus pies. Fuente: Google. (s/f). <https://i.ytimg.com/vi/qfdOFXaTNm0/maxresdefault.jpg>

Objetivo: Dominar la coordinación óculo-pédica para tomar y transportar objetos con los pies mediante el juego motor-competitivo.

Materiales

- Recipientes
- Cesta
- Pelotas
- Cinta masking

Tipo de actividad lúdica: Juego motor-competitivo

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “El campesino y el duende” (ver anexo 26), para esta actividad se formarán dos equipos, se colocarán dos filas de sillas una frente a la otra, frente a cada silla se colocará un recipiente y en los extremos de cada fila se colocarán dos cestas, en un extremo una cesta con pelotas y al otro extremo una cesta vacía. Se invitará a los niños de cada grupo que se sienten en las sillas, el juego consistirá en colocar una bola en el recipiente del primer niño de cada fila y luego el primer niño con sus pies llevará la pelota hasta el recipiente del siguiente compañero y así sucesivamente hasta llegar al último niño, el cual colocará con sus pies la pelota en la cesta vacía, así lo harán con todas las pelotas hasta llenar la cesta, el equipo que más rápido logre llenar la cesta con las pelotas será el equipo ganador

Para el cierre se colocará una línea recta con cinta masking, el niño saltará con una pelota entre sus pies de un lado al otro de la cinta hasta llegar al otro lado.

Indicador de evaluación	Domina la coordinación óculo-pédica para tomar y transportar objetos con los pies mediante el juego motor-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 27

Poniendo el sombrerito



Nota. La imagen muestra manos que halan una cuerda a través de un tubo, al extremo de la cuerda se encuentra atado un vaso. Fuente: Aquarelle passion. (2020). <https://fb.watch/b0qNi7ioXy/>

Objetivo: Controlar los músculos manuales y su coordinación con la vista para enrollar un hilo mediante el juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Base con tubo de papel, hilo y vaso
- Recipiente
- Tiras de papel crepé
- Palito de pincho

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

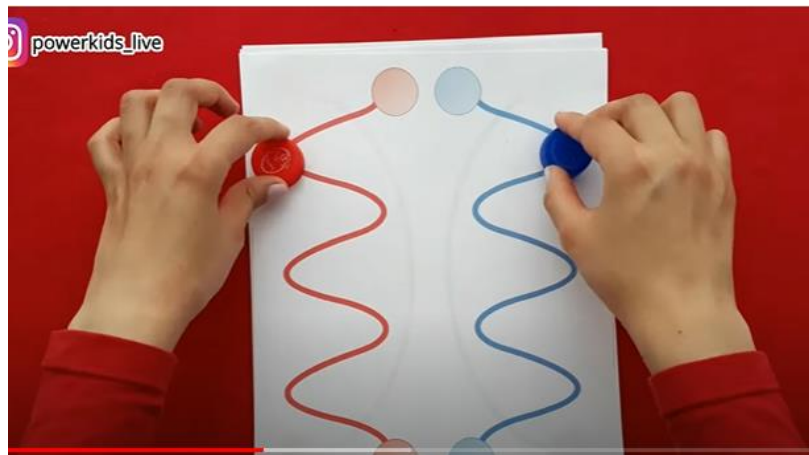
Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “Las dos ranitas de Japón” (ver anexo 27), se construirá previamente dos bases, en cada una se colocará sobre la base un tubo de papel de cocina y en la parte superior del tubo se realizará un agujero por donde se pasará un hilo, en un extremo de este hilo estará amarrado un vaso desechable, en el otro extremo se amarrará una paleta, para desarrollar esta actividad, los niños formarán dos grupos, el primer integrante de cada grupo tomará el hilo del extremo donde se encuentra la paleta y comenzará a enrollarla y hacer que el vaso entre en el tubo, el grupo que ejecute más rápido el juego será el ganador.

Para el cierre los niños deberán entorchar tiras de papel crepé en un palito de pincho para formar gusanos.

Indicador de evaluación	Controla los músculos manuales y su coordinación con la vista para enrollar un hilo mediante el juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 28

Manitos sincronizadas



Nota. La imagen muestra manos sujetando tapas siguiendo líneas curvas al mismo tiempo. Fuente: Power Kids. (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=bVCPKIV29tM>

Objetivo: Mantener la coordinación bimanual para trazar líneas a través del juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Bases con líneas
- Tapas rojas y azules
- Marcadores
- Hoja con figura

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando y bailando la canción “El twist de los ratoncitos”, (ver anexo 28) para esta actividad se organizará dos grupos, se utilizarán 6 bases, (ver anexo 49), 3 para cada grupo, en la que estarán dibujadas diferentes tipos de líneas rojas y azules, los niños utilizarán dos tapas una roja y una azul, para trazar las líneas según como lo indique el dibujo, en esta actividad trazarán las líneas al mismo tiempo con las dos manos en ambos lados de la cartulina. Las bases estarán colocadas a lo largo de las mesas, tres en la parte derecha y tres en la izquierda, los grupos se colocarán en dos filas, cada una frente a cada lado de las mesas, los niños irán pasando uno por uno realizando la actividad, el grupo que termine la actividad más rápido será aquel que gana.

Para el cierre los niños deberán seguir los puntos para completar la figura sobre la hoja de papel (ver anexo 50) utilizando sus dos manos al mismo tiempo para sostener los marcadores y trazar.

Indicador de evaluación	Mantiene la coordinación bimanual para trazar líneas a través del juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 29

Derribando los pinos



Nota. La imagen muestra niño lanzando pelota para derribar pinos. Fuente: Google. (s/f).
<https://previews.123rf.com/images/olgysha/olgysha0904/olgysha090400008/4613374-juego-de-bolos-un-ni%C3%B1o-lanza-una-pelota.jpg>

Objetivo: Mantener la coordinación entre el ojo y la mano para derribar pinos a través del juego manipulativo-competitivo.

Materiales

- Pinos
- Pelota
- Canasta

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “La mané” (ver anexo 29), para esta actividad se formarán dos grupos, a una distancia considerable se colocarán los pinos de manera horizontal, los niños ubicados en su punto de partida lanzarán la pelota contra los pinos y tratarán de derribarlos en su totalidad, si no logra derribarlos lo intentará de nuevo, ganará el grupo cuyos integrantes logren derribar todos los pinos de manera rápida.

Para el cierre los niños encestarán la pelota en una canasta.

Indicador de evaluación	Mantiene la coordinación entre el ojo y la mano para derribar pinos a través del juego manipulativo-competitivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 30

Cubo sobre cubo



Nota. La imagen muestra niño colocando cubos uno sobre otro. Fuente: Google. (s/f).
<https://www.healthychildren.org/SiteCollectionImages/Preschool-Cognitive.jpg?RenditionID=6>

Objetivo: Coordinar ojos y manos para agarrar cubos y colocarlos en equilibrio a través del juego manipulativo-competitivo.

Materiales.

- 12 cubos
- Legos

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-competitivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “El marinero baila” (ver anexo 30), para esta actividad se formarán dos grupos, a cada grupo se le entregará 6 cubos, el juego comienza cuando los primeros niños de cada grupo colocarán un cubo sobre el otro hasta formar la torre de 6 cubos sin que se caiga la torre, si se caen los cubos el niño deberá empezar a armarlo desde el primer cubo, el niño que arme su torre de seis cubos cederá el paso al siguiente compañero hasta que hayan participado todos los integrantes, ganará el equipo que forme la torre más rápido.

Para el cierre los niños armarán diferentes figuras con legos según su imaginación.

Indicador de evaluación	Coordina ojos y manos para agarrar cubos y colocarlos en equilibrio a través del juego manipulativo-competitivo..		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 31

Amasa la masita



Nota. La imagen muestra niña amasando con sus manos. Fuente: Google. (s/f).
<https://espaciociencia.com/wp-content/uploads/plastilina-casera-amasar-600x400.jpg>

Objetivo: Ejercer presión sobre la masa para moldear figuras a través del juego manipulativo-sensorial.

Materiales.

- Recipientes
- Vaso con agua
- Recipiente con harina

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-sensorial

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “Rayo de Fuego” (ver anexo 31), para desarrollar la actividad, se entregará a cada niño un recipiente con harina, y otro recipiente con agua, el niño empezará vaciando la harina en un recipiente más grande donde pueda revolver, luego irá colocando poco a poco el agua sobre la harina hasta que quede una masa homogénea, una vez hecha la masa, los niños procederán a jugar con ella y rellenar una lámina que se les entregará con bolitas o tiritas de masa.

Para el cierre todos los niños con la masa realizada anteriormente harán figuras de acuerdo a la consigna dada.

Indicador de evaluación	Ejerce presión sobre la masa para moldear figuras a través del juego manipulativo-sensorial.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 32

Arena mágica



Nota. La imagen muestra niña comprimiendo con sus puños arena mágica. Fuente: Google. (s/f). <https://i1.wp.com/por4pavos.com/wp-content/uploads/2020/03/como-hacer-arena-magica-cinetica-1-e1584635325411.jpg?resize=600%2C371>

Objetivo: Moldea con sus manos arena mágica controlando su fuerza a través del juego libre-sensorial.

Materiales

- Arena mágica
- Moldes de plástico

Tipo de actividad lúdica: Juego libre-sensorial

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “Anansi se quedó calvo” (ver anexo 32), posteriormente se realizará un calentamiento de dedos, con los puños cerrados se deben ir levantando uno a uno los dedos de ambas manos, luego juntar los dedos de ambas manos y ejercer fuerza, luego soltar y relajar los dedos moviéndolos de manera rápida y lenta de manera libre, a continuación se entregará a cada niño un recipiente que contendrá arena mágica y moldes de plástico, se dejará que manipulen y moldeen libremente con sus manos

Para el cierre los niños utilizando moldes armarán un pequeño castillo de arena.

Indicador de evaluación	Moldea con sus manos arena mágica controlando su fuerza a través del juego libre-sensorial.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 33

Jugando con slime



Nota. La imagen muestra niños manipulando slime con sus manos. Fuente: Google. (s/f).
https://entrenosotros.consum.es/public/Image/2018/2/slime2_Mediano.jpg

Objetivo: Manipular slime con ambas manos fortaleciendo su agarre y habilidad bimanual a través del juego manipulativo-sensorial

Materiales.

- Slime
- Bolitas de plástico

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-sensorial

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “El baile de los animales” (ver anexo 33), para esta actividad se les entregará a los niños slime, la primera actividad que harán los niños será manipular el slime, estirar, amasar, de la manera que ellos prefieran, a continuación, los niños formarán figuras de manera libre sobre el plato.

Para el cierre colocaremos sobre el slime bolitas pequeñas y los niños mezclarán con el slime para luego tratar de separarlas del mismo.

Indicador de evaluación	Manipula slime con ambas manos fortaleciendo su agarre y habilidad bimanual a través del juego manipulativo-sensorial		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 34

Pizza de plastilina



Nota. La imagen muestra la figura de una pizza hecha con plastilina. Fuente: Aquarelle passion. (2020). <https://www.facebook.com/576105673082360/posts/fruta-y-pizza-comida-saludable-y-no-saludable-en-plastilina-by-daniela/657366011622992/>

Objetivo: Emplear ambas manos simultáneamente para aplanar plastilina estimulando la coordinación bimanual a través del juego manipulativo-sensorial.

Materiales.

- Plastilina de colores amarillo, rojo, verde y blanco
- Rodillo
- Pompones
- Paletas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-sensorial

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “Juan y el caldero” (ver anexo 34), para esta actividad se entregará a cada niño plastilina de colores amarillo, rojo, verde y blanco, además se le entregará un rodillo, los niños empezarán formando con sus dos manos bolas de plastilina, una amarilla grande que será la masa y bolitas pequeñas color rojo para el salami, tiritas verdes para el pimiento y cuadritos de color blanco para el queso, de igual manera utilizarán las dos manos para aplanar con el rodillo las bolas de plastilina e ir armando la pizza.

Para el cierre los niños utilizarán el rodillo para realizar otras figuras de plastilina a su elección.

Indicador de evaluación	Emplea ambas manos simultáneamente para aplanar plastilina a través del juego manipulativo-sensorial.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 35

Atrapo y gano



Nota. La imagen muestra niño caminando mientras sujeta una pelota con dos matamoscas Fuente: bedebrincadeira. (2022).
https://www.instagram.com/reel/CU2rB_rFcFr/?utmmedium=copy_link

Objetivo: Mantener el equilibrio con las manos para evitar dejar caer la pelota mediante el juego manipulativo- colectivo.

Materiales

- Manos de cartón con pincho
- Manos de cartón con paletas
- Pelotas
- Cesta

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo- colectivo

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Sol solecito” (ver anexo 35), para esta actividad se deberá elaborar previamente cuatro manos de cartón cada una pegada al extremo de un pincho, para desarrollar el juego se formarán dos grupos, los cuales se colocarán en dos filas, en el punto de partida de cada fila se ubicarán las cestas donde se encuentran las pelotas que los niños deberán transportar entre las manitas de cartón hacia la cesta vacía que se encontrará dos metros frente a cada fila y depositarla.

Para el cierre se realizará un juego de tingo tingo pasando una pelota pequeña de un compañero a otro utilizando dos paletas con un cartón en forma de mano adheridas a las mismas.

Indicador de evaluación	Mantiene el equilibrio con las manos para evitar dejar caer la pelota mediante el juego manipulativo- colectivo		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 36

Encajando las figuras



Nota. La imagen muestra niño caminando sobre figuras geométricas. Fuente: psicopedagogiandope. (2022). https://www.instagram.com/reel/CYmBICvhpjJ/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Emplear el agarre para encajar figuras a través del juego manipulativo-motor.

Materiales

- Cesta
- Figuras de cartón
- Varias figuras tamaño A4 en cartulina
- Cajas para encajar figuras
- Rompecabezas

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-motor

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Arroz con leche” (ver anexo 36), para esta actividad se formarán dos grupos, en el punto de partida de cada grupo se colocará una cesta con diferentes figuras de cartón, y a una distancia de dos metros se colocarán cajas para encajar las figuras, entre la cesta y las cajas se encontrarán en el piso figuras iguales a las que el niño tiene que encajar en la base, los primeros niños de cada grupo tomarán una ficha de la cesta y según la figura tendrán que ir avanzando pisando solamente la figura que ellos han elegido hasta llegar a la base y encajar con su respectiva figura.

Para el cierre los niños encajarán las piezas de un rompecabezas.

Indicador de evaluación	Emplea el agarre para encajar figuras a través del juego manipulativo-motor.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 37

Picafruta



Nota. La imagen muestra niño comiendo fruta de una brocheta, manos pelando una manzana y frutas picadas. Fuente: Google. (s/f). https://escuelainfantildelphos.es/wp-content/uploads/2017/11/IMG_1040-COLLAGE-300x300.jpg

Objetivo: Coordinar movimientos fortaleciendo su habilidad bimanual mediante el juego manipulativo-colectivo.

Materiales.

- Platos desechables
- Bananas, fresas
- Pinchos
- Jarabe de chocolate

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-colectivo

Procedimiento: Se iniciará entonando y bailando la canción “Soy una taza” (ver anexo 37), para esta actividad se entregará a cada niño un plato desechable, media banana, dos fresas y un cuchillo de plástico, los niños deberán retirar la cáscara de la fruta y luego con una mano sostener la banana y con la otra cortarla en pequeñas rebanadas al igual que la fresa, luego procederán a colocar la fruta en el pincho. Para el cierre los niños colocarán jarabe de chocolate sobre el pincho sosteniendo con una mano una cuchara con el jarabe y con la otra el pincho de fruta, luego podrán degustar de la brocheta.

Indicador de evaluación	Coordinar movimientos fortaleciendo su habilidad bimanual mediante el juego manipulativo-colectivo.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 38

Construyamos con palillos



Nota. La imagen muestra niño armando una estructura con plastilina y palillos. Fuente: Google. (s/f). <https://www.mumuchu.com/blog/wp-content/uploads/2017/03/Estructura-con-plastilina-y-palillos.jpg>

Objetivo: Agarrar objetos pequeños para ensartarlos fortaleciendo el control de sus dedos a través del juego manipulativo-de construcción.

Materiales.

- Cubos de espuma flex
- Palillos

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-de construcción

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “El perro y su reflejo” (ver anexo 38), para esta actividad se formarán grupos de 3 niños, se le entregará a cada grupo cubos de espuma flex y palillos, la actividad consistirá en que los niños de cada grupo tendrán que ir conectando las piezas de espuma flex con los palillos de forma ascendente para formar una torre lo más alta posible, los niños utilizarán su creatividad.

Para el cierre los niños armarán la figura de una persona con los palillos y los cubos de espuma flex.

Indicador de evaluación	Agarra objetos pequeños para ensartarlos fortaleciendo el control de sus dedos a través del juego manipulativo-de construcción		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

Actividad 39

Torre de vasos



Nota. La imagen muestra niña y maestra construyendo dos pirámides de 6 vasos sobre una mesa. Fuente: etkinlik.esma. (2022). Instagram. https://www.instagram.com/reel/CYqJTTQhERz/?utm_medium=copy_link

Objetivo: Agarrar vasos para colocarlos en equilibrio fortaleciendo su control muscular a través del juego manipulativo-motor.

Materiales

- Vasos con base de cartulina de colores
- Tarjeta con patrones de colores
- Pelota

Tipo de actividad lúdica: Manipulativo-motor

Procedimiento: Se iniciará entonando la canción “Pollito amarillito” (ver anexo 39), para esta actividad se formarán dos grupos, se les entregará a cada equipo 6 vasos en cuya base se encontrará un círculo de cartulina de varios colores, los mismos que se encuentran en un patrón (ver anexo 51) que los niños tendrán que seguir para armar la torre, un niño de cada equipo tomará un vaso de la mesa y tendrá que correr hacia otra mesa que se ubicará a una distancia prudente y en la cual se localiza el modelo de colores que deberán seguir, luego de colocar el primer vaso tomará el segundo y así sucesivamente, una vez haya terminado de armar su torre dará paso al siguiente compañero, el equipo ganador será aquel en el que todos sus miembros hayan armado su torre de vasos en el menor tiempo.

Para el cierre los niños armarán la torre de vasos y lo derrumbarán con una pelota.

Indicador de evaluación	Agarra vasos para colocarlos en equilibrio fortaleciendo su control muscular a través del juego manipulativo-motor.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

Actividad 40

Pequeños constructores



Nota. La imagen muestra torre hecha con rollos de papel higiénico.
Fuente: Google. (s/f). <https://colegiolasdunas.es/wp-content/uploads/2020/05/escultura2.jpeg>

Objetivo: Llevar a cabo el agarre de piezas haciéndolas calzar mediante el juego manipulativo-de construcción.

Materiales.

- Tubos de papel higiénico previamente pintados y con pequeños cortes

Tipo de actividad lúdica: Juego manipulativo-de construcción

Procedimiento: Se iniciará con la lectura del cuento “La mosca y la polilla” (ver anexo 40), para esta actividad se entregará a cada uno de los niños tubos de papel higiénico previamente pintados y con pequeños cortes de aproximadamente 1 cm en su borde inferior, que servirán para encajar un tubo sobre otro, los niños armarán libremente la figura que ellos deseen.

Para el cierre se jugará a quién construye la torre más alta con tubos de papel higiénico.

Indicador de evaluación	Lleva a cabo el agarre de piezas haciéndolas calzar mediante el juego manipulativo-de construcción.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

4. Anexos

Anexo 1. Canción “Saco una manito” (Actividad 1)

Saco una manito
Y la hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar
Saco otra manito
Y la hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar
Saco dos manitos
Las hago bailar
Las cierro, las abro
Y las vuelvo a guardar
Y las vuelvo a guardar
Saco una manito
La hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar
Saco otra manito
La hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar

Y la vuelvo a guardar
Saco dos manitos
Las hago bailar
Las cierro, las abro
Y las vuelvo a guardar
Saco una manito
La hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar.
Saco otra manito
La hago bailar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar

Fuente: Plim Plim (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=4MbJkxsLd4>

Anexo 2. Cuento “La princesa y la sal” (Actividad 2)



Érase una vez un rey orgulloso que vivía con sus tres hermosas hijas. Un día les preguntó cuánto lo amaban. La hija mayor respondió:

—Te amo más que al oro y la plata.

La segunda hija respondió:

—Te amo más que a los diamantes, rubíes y perlas.

La hija menor respondió:

—Te amo más que a la sal.

El rey se enojó con su hija menor por comparar su amor con una especia común, y la desterró de su reino.

Una anciana cocinera de la corte, lo había escuchado todo y acogió a la princesa, enseñándole a cocinar y cuidar de su humilde cabaña. La joven era una buena trabajadora y nunca se quejó. Aun así, cada vez que pensaba en su padre, le dolía el corazón por haber malinterpretado su amor.

Muchos años después, el rey convocó a los más nobles y ricos a un banquete en celebración de su cumpleaños. Cuando la hija menor del rey se enteró de la noticia, le pidió a la anciana cocinera que le permitiera cocinar para el rey y los invitados.

El día de la majestuosa fiesta, se sirvió un exquisito plato tras el otro hasta que no quedó espacio en la mesa. Todo estaba preparado a la perfección, y todos los asistentes elogiaron a la cocinera. El rey esperaba ansioso su plato favorito, el cual lucía delicioso, pero al probarlo se llenó de ira:

—Este plato no tiene sal — dijo —, tráiganme a la cocinera.

Entonces la hija menor se presentó ante su padre que sin reconocerla le preguntó:

—¿Cómo puedes olvidar ponerle sal a mi platillo favorito?

La joven princesa le respondió serenamente:

—Un día desterraste a tu hija menor por comparar el amor con la sal. Sin embargo, tu cariño le daba sabor a su vida, así como la sal le da sabor a tu plato. Al escuchar estas palabras, el rey reconoció a su hija.

Avergonzado, le suplicó que lo perdonara y aceptara regresar al palacio. Nunca más volvió a dudar del amor de su hija.

Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.

Fuente: Artmann, P. (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/la-princesa-y-la-sal>

Anexo 3. Canción “Soy una Serpiente” (Actividad 3)

Soy una serpiente que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola

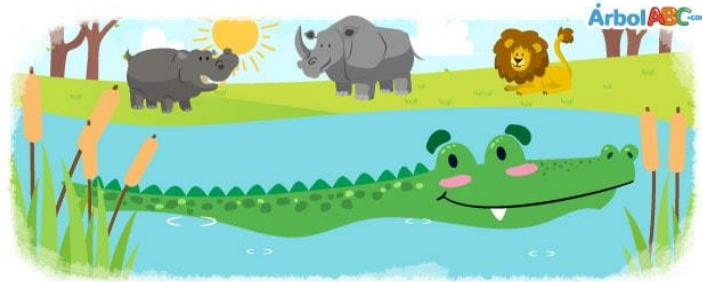
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Fuente: Dúo Tiempo de Sol (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=R6HogbnuRaw>

Anexo 4. Cuento “La piel del cocodrilo” (Actividad 4)



Cuenta la leyenda africana que, antes de que el hombre habitara la Tierra, el cocodrilo tenía una piel suave, lisa y dorada que resplandecía con los rayos del sol y a la luz de la luna.

El cocodrilo se pasaba todo el día sumergido en las aguas fangosas protegiendo su piel del sol y solo salía de noche. Los otros animales del pantano comenzaron a notar la belleza de la piel del cocodrilo y llegaban en manada para admirarlo.

El cocodrilo se sintió muy orgulloso de su piel y comenzó a salir durante el día para deleitarse con la admiración de los otros animales. Cada día, pasaba más y más tiempo fuera de las aguas fangosas, exponiendo su piel a los abrasadores rayos del sol africano.

—Soy muy hermoso, ¿no les parece? —les preguntaba a sus admiradores.

—¡Claro que sí! —respondían todos deslumbrados.

Pronto, los animales se cansaron de la actitud presumida del cocodrilo y dejaron de visitarlo.

El cocodrilo, con la esperanza de recuperar la atención perdida, pasó todo el día, todos los días, bajo el sol. Su piel se tornó gris, abultada y escamosa.

El cocodrilo nunca se recuperó de la vergüenza e incluso hoy desaparecerá de la vista ante la presencia de otros, dejando solo sus ojos y sus fosas nasales sobre la superficie del agua.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/mitos-y-leyendas-para-ni%C3%B1os/la-piel-del-cocodrilo>

Anexo 5. Canción “Witzy witzy araña” (Actividad 5)

Witzy-Witzy araña subió a su telaraña
Vino la lluvia y se la llevó
Salió el sol y se secó la lluvia
Y Witzy-Witzy otra vez subió

Witzy-Witzy araña subió a su telaraña
Vino la lluvia y se la llevó
Salió el sol y se secó la lluvia
Y Witzy-Witzy otra vez subió

Fuente: Chiquitinestv (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=bobnlw0KHQM>

Anexo 6. Canción “Estrellita, ¿Dónde Estás?” (Actividad 6)

Estrellita, ¿dónde estás?	Cuando el Sol se ha ido ya
Me pregunto quién serás	Cuando nada brilla más
En el cielo o en el mar	Tú nos muestras tu brillar
Un diamante de verdad	Brillas, brillas sin parar
Estrellita, ¿dónde estás?	Estrellita, ¿dónde estás?
Me pregunto quién serás	Me pregunto quién serás

Fuente: El Reino Infantil (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=7hyDbcnV30w>

Anexo 7. Canción “Si eres feliz aplaude así” (Actividad 7)

Si eres feliz y lo sabes aplaude así	Si eres feliz y lo sabes grita ¡Hurra!
Si eres feliz y lo sabes aplaude así	Si eres feliz y lo sabes grita ¡Hurra!
Si eres feliz y lo sabes y tu cara lo demuestra	Si eres feliz y lo sabes y tu cara lo demuestra
Si eres feliz y lo sabes aplaude así	Si eres feliz y lo sabes grita ¡Hurra!
Si eres feliz y lo sabes zapatea	Si eres feliz y lo sabes ház los tres (Aplaudes, zapatea, grita ¡Hurra!)
Si eres feliz y lo sabes zapatea	Si eres feliz y lo sabes ház los tres (Aplaudes, zapatea, grita ¡Hurra!)
Si eres feliz y lo sabes y tu cara lo demuestra	Si eres feliz y lo sabes y tu cara lo demuestra
Si eres feliz y lo sabes zapatea	Si eres feliz y lo sabes ház los tres (Aplaudes, zapatea, grita ¡Hurra!)

Fuente: Super Simple Songs (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=WFBczSrhfRQ>

Anexo 8. Canción “La patita Lulú” (Actividad 8)

Quack quack	Lulú es una patita que es muy divertida
Quack quack	Todo el día se ríe a carcajadas
Quack, quacka, quack quack, quack	Con su quack quack quack, por aquí y
Lulú es una patita que es muy divertida	por allá
Todo el día se ríe a carcajadas	Porque hoy es un día especial
Con su quack quack quack, por aquí y	¿A dónde vas Lulú, corriendo tan
por allá	deprisa?
Por que hoy es un día especial	¿Con tu vestido rojo y tus blancas
¿A dónde vas Lulú, corriendo tan	zapatillas?
deprisa?	El baile va a empezar, y no quiero llegar
¿Con tu vestido rojo y tus blancas	tarde
zapatillas?	Y bailar hasta que salga el sol
El baile va a empezar, y no quiero llegar	Lulú menea la patita, menea la colita
tarde	Mueve las alitas y se da una vueltecita
Y bailar hasta que salga el sol	Se agacha despacito, se levanta bien
Lulú menea la patita, menea la colita	prontito
Mueve las alitas y se da una vueltecita	Y sigue así hasta que salga el sol
Se agacha despacito, se levanta bien	Lulú menea la patita, menea la colita
prontito	Mueve las alitas y se da una vueltecita
Y sigue así hasta que salga el sol	Se agacha despacito, se levanta bien
Lulú menea la patita, menea la colita	prontito
Mueve las alitas y se da una vueltecita	Y sigue así hasta que salga el sol
Se agacha despacito, se levanta bien	Lulú menea la patita, menea la colita
prontito	Mueve las alitas y se da una vueltecita
Y sigue así hasta que salga el sol	Se agacha despacito, se levanta bien
Hola LulúQuack quack	prontito
Saluda el teus amigo	Y sigue así hasta que salga el sol
Para que bailen contigo	Y sigue así hasta que salga el sol
Quack quack	Y sigue así hasta que salga el sol
	Quack quack

Fuente: El Reino Infantil (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk>

Anexo 9. Cuento “Tío Tigre y Tío Conejo” (Actividad 9)



Una calurosa mañana, se encontraba Tío Conejo recolectando zanahorias para el almuerzo. De repente, escuchó un rugido aterrador: ¡era Tío Tigre!

—¡Ajá, Tío Conejo! —dijo el felino—. No tienes escapatoria, pronto te convertirás en un delicioso bocadillo.

En ese instante, Tío Conejo notó unas piedras muy grandes en lo alto de la colina e ideó un plan.

—Puede que yo sea un delicioso bocadillo, pero estoy muy flaquito —dijo Tío Conejo—. Mira hacia la cima de la colina, ahí tengo mis vacas y te puedo traer una. ¿Por qué conformarte con un pequeño bocadillo, cuando puedes darte un gran banquete?

Como Tío Tigre se encontraba de cara al sol, no podía ver con claridad y aceptó la propuesta. Entonces le permitió a Tío Conejo ir colina arriba mientras él esperaba abajo.

Al llegar a la cima de la colina, Tío Conejo gritó:

—Abre bien los brazos Tío Tigre, estoy arreando la vaca más gordita.

Entonces, Tío Conejo se acercó a la piedra más grande y la empujó con todas sus fuerzas. La piedra rodó rápidamente.

Tío Tigre estaba tan emocionado que no vio la enorme piedra que lo aplastó, dejándolo adolorido por meses.

Tío Conejo huyó saltando de alegría.

Moraleja: Más vale ser astuto que fuerte.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os/tio-tigre-y-tio-conejo>

Anexo 10. Canción “Pimpón” (Actividad 10)

Pimpón es un muñeco
muy guapo de cartón
se lava la carita
con agua y con jabón,

Pimpón siempre se peina
con peine de marfil
y aunque se hace tirones
no llora ni hace así

Pimpón dame la mano
con un fuerte apretón
que quiero ser tu amigo
pimpón, pimpón, pimpón

Fuente: Toy Cantando (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMgn7c>

Anexo 11. Canción “Familia dedo de colores” (Actividad 11)

Dedo rojo, dedo rojo
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo azul, dedo azul
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo verde, dedo verde
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo amarillo, dedo amarillo
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo naranja, dedo
naranja
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo rojo, dedo rojo
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo azul, dedo azul
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Dedo verde, dedo verde
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar
Dedo amarillo, dedo
amarillo
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar
Dedo naranja, dedo
naranja
¿Dónde vas?
Así me voy, así me voy
A descansar

Fuente: El Reino Infantil (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=aDMHVV6ECr4>

Anexo 12. Canción “Dos pececitos se fueron a nadar” (Actividad 12)

Dos pececitos se fueron a nadar
el más pequeño se fue al fondo del mar
ven para acá, le dijo un tiburón
ven ven ven, ven para acá
ven ven ven, ven para acá

No, no, no, no, no, no
no, no, no, no, no, no
Ay no, no, no, no, no
porque se enoja mi mamá

Porque se enoja
porque se enoja
porque se enoja
se enoja mi mamá

Tres pececitos se fueron a nadar
el más pequeño se fue al fondo del mar
ven para acá, le dijo un tiburón
ven ven ven, ven para acá
ven ven ven, ven para acá

Fuente: Toy Cantando (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=DQb5F26YoLA>

Anexo 13. Cuento “El regalo de la princesa” (Actividad 13)



Érase una vez una pequeña princesa que al cumplir los diez años tuvo una fantástica fiesta. Había músicos, flores, helado de fresa y pasteles con glaseado rosa. Los invitados trajeron los más maravillosos regalos.

El rey, su padre, le regaló un poni blanco con una cola larga y un arnés azul plateado. La reina, su madre, la sorprendió con una vajilla de oro para sus muñecas. Había muchos regalos hermosos: un anillo de piedras preciosas, una docena de vestidos de seda, un ruiseñor en una jaula de oro; pero todos esperaban saber cuál sería el regalo del hada madrina de la pequeña princesa.

Igualmente, especulaban cómo llegaría a la fiesta, pues el hada era impredecible. Algunos decían que llegaría volando con sus alas doradas, otros, la imaginaban sobre el palo de una escoba. Pero para la fiesta de la princesa, el hada llegó a pie, con un vestido rojo y delantal

blanco. Sus ojos brillaron cuando le entregó su regalo a la princesa. El regalo era muy extraño: ¡solo una pequeña llave negra!

—Esta llave abrirá una pequeña casa al final del jardín, ese es mi regalo de cumpleaños— dijo el hada madrina—. En la casita encontrarás un tesoro.

Entonces, tan repentinamente como había llegado, el hada madrina se había marchado con una sonrisa entre los labios.

Los invitados se preguntaban acerca de la casita, algunos de ellos fueron al final del jardín para verla. Sin embargo, lo que encontraron fue una pequeña cabaña con techo de paja, limpia y ordenada, pero ordinaria. Así que alzaron la nariz y regresaron al castillo.

—¡Qué regalo tan corriente y pobre! —dijeron.

La pequeña princesa puso la llave en su bolso de seda y se olvidó de ella por el resto de la fiesta. Al final, decidió visitarla.

La casita despertaba su curiosidad, porque era muy diferente a su castillo. El castillo tenía grandes ventanas de colores, pero la casita tenía geranios carmesíes que colgaban de las ventanas y cortinas blancas.

Entonces, abrió la puerta y entró. El castillo tenía muchas habitaciones, grandes y solitarias, pero la casita tenía una habitación, pequeña y muy acogedora. Allí encontró una chimenea cuyo fuego parecía bailar al son del agua que burbujeaba en un pequeño fogón.

La mesa estaba puesta para el té. Era un té común, acompañado de pan blanco, mantequilla, miel y leche. La princesa se sentó a tomar el té.

—Qué agradable era la casita— pensó—. ¡Qué inusualmente hambrienta estaba!

Aunque podía degustar los más exquisitos manjares en su castillo; en su propia casita descubrió que nada era tan delicioso como el pan con mantequilla, y que su leche sabía tan dulce como la miel.

Después del té, la princesa notó en un rincón de la casita, una máquina de coser con tela de lino y se puso a coser. El fuego de la chimenea bailó, el agua del fogón cantó y la máquina de coser zumbó alegremente. Fue tan maravilloso ese momento en la casita, que la princesa también comenzó a cantar. Ella cantaba como un pajarito, sin embargo, nunca antes lo había intentado.

—Te escuché cantar y me detuve—dijo una voz muy suave.

La princesa vio a un niño de su misma edad. Su cara era muy agradable, pero estaba vestido con ropa harapienta. Su camisa estaba tan llena de agujeros que apenas cubría su espalda.

—¿Qué estás cosiendo? — le preguntó.

La princesa no sabía hasta ese momento qué estaba cosiendo, pero lo comprendió de inmediato.

—Estoy cosiendo una camisa nueva para ti — respondió.

—¡Oh, gracias! — dijo el niño sonriendo.

Entonces, la pequeña princesa pensó en lo que había dicho su madrina:

—En la casita encontrarás un tesoro.

En la casita no había oro, ni nada de lo que ella consideraba un tesoro. Pero su corazón también cantaba. Eso lo era todo; su hada madrina le había dado el regalo de un corazón contento.

Fuente: Sherwin (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/el-regalo-de-la-princesa>

Anexo 14. Cuento “La oveja y el cerdo” (Actividad 14)



A primera hora de una mañana brillante, una oveja y un cerdo de cola enroscada se aventuraron al mundo en busca de un hogar.

—Construiremos una casa —dijeron la oveja y el cerdo de cola enroscada—, allí viviremos juntos.

Los dos siguieron un largo, largo camino, pasando sobre los campos, entre montañas y a través del bosque, hasta que se encontraron con un conejo.

—¿Adónde van? —preguntó el conejo.

—Vamos a construir una casa —dijeron la oveja y el cerdo.

—¿Puedo vivir con ustedes? —preguntó el conejo.

—¿Qué puedes hacer para ayudar? —preguntaron la oveja y el cerdo.

—Puedo afilar estacas con mis dientes —dijo el conejo— y clavarlas con mis patas.

Los tres recorrieron el largo, largo camino, hasta que se encontraron con un ganso gris.

—¿Adónde van? —preguntó el ganso gris.

—Vamos a construir una casa —dijeron la oveja, el cerdo y el conejo.

—¿Puedo vivir con ustedes? —preguntó el ganso gris.

—¿Qué puedes hacer para ayudar? —preguntaron la oveja, el cerdo y el conejo.

—Puedo juntar musgo y usarlo para rellenar las hendidias con mi ancho pico —dijo el ganso.

—Está bien —dijeron la oveja, el cerdo, el conejo—. Puedes venir con nosotros.

—¿Adónde van? —preguntó el gallo.
—Vamos a construir una casa —dijeron la oveja, el cerdo, el conejo y el ganso.
—¿Puedo vivir con ustedes? —preguntó el gallo.
—¿Qué puedes hacer para ayudar? —preguntaron la oveja, el cerdo, el conejo y el ganso.
—Puedo cacarear de madrugada para despertarlos a tiempo —dijo el gallo.
—Está bien —dijeron la oveja, el cerdo, el conejo y el ganso—. Puedes venir con nosotros.
Los cinco fueron más allá del largo, largo trecho, hasta que encontraron un buen lugar para una casa.
La oveja cortó troncos y los apiló.
El cerdo fabricó ladrillos para el sótano.
El conejo afiló las estacas con sus dientes y las martilló con sus patas.
El ganso buscó musgo y rellenó las hendijas con el pico.
El gallo cantaba todas las madrugadas para anunciarles que era la hora de levantarse.
Y todos vivieron felices en su casita.

Fuente: Sherwin (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-del-mundo/la-oveja-y-el-cerdo>

Anexo 15. Canción “Esta mano quiere jugar” (Actividad 15)

Esta mano quiere jugar	Estas manos quieren jugar
Esta mano quiere jugar	Y se abrazan para bailar
Una ola va a dibujar	Saludando se marchan ya
Se cierra, se abre y se vuelve a cerrar	Porque es hora de descansar
Y se esconde aquí detrás	
Otra mano quiere jugar	
Y el cielo poder tocar	
Se cierra, se abre y se vuelve a cerrar	
Y a su amiga se va a buscar	

Fuente: CantaJuegoVEVO (2013). [youtube.com/watch?v=Q-Ug2co7am0](https://www.youtube.com/watch?v=Q-Ug2co7am0)

Anexo 16. Canción “A mis manos” (Actividad 16)

A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo, y las paseo	A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo, y las paseo
A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo haciendo así	A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo haciendo así
Haciendo ruido, y mucho ruido	Haciendo ruido, y mucho ruido
Golpeamos los pies, las manos también	Golpeamos los pies, las manos también
Haciendo ruido, y mucho ruido	Haciendo ruido, y mucho ruido
	Golpeamos los pies, las manos también

Fuente: Cantando con Adriana (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=v0UZCJPc1po>

Anexo 17. Canción “Canción del trazo” (Actividad 17)

Sentadito en la mesa ya comienzo a trabajar	A Voy trazando tranquilito avanzo yo Sin salirme de la línea
Como tomo bien el lápiz	Así termina esta canción
Con el índice y pulgar	
Voy trabajando sin parar ni levantar	
De un lado hacia el otro	
Voy trazando sin cesar	

Fuente: Nathalie (2020). <https://youtu.be/njbQeofRui0>

Anexo 18. Cuento “La ratita presumida” (Actividad 18)



Érase una vez una ratita que era muy presumida. Un día estaba barriendo su casita, cuando de repente encontró en el suelo algo que brillaba: era una moneda de oro. La ratita la recogió del suelo y dichosa se puso a pensar qué se compraría con la moneda.

“Ya sé, me compraré caramelos. ¡Oh no!, se me caerán los dientes. Pues me compraré pasteles. ¡Oh no! me dolerá la barriguita. Ya sé, me compraré un lacito de color rojo para mi rabito.”

La ratita guardó la moneda en su bolsillo y se fue al mercado. Una vez en el mercado le pidió al tendero un trozo de su mejor cinta roja. La compró y volvió a su casita.

Al día siguiente, la ratita se puso el lacito en la colita y salió al balcón de su casa para que todos pudieran admirarla. En eso que aparece un gallo y le dice:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo cacareo así: quiquiriquí —respondió el gallo.

—¡Ay, no!, contigo no me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita con un tono muy indiferente.

Se fue el gallo y apareció el perro:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo ladro así: guau, guau — respondió el perro.

—¡Ay, no!, contigo no me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita sin ni siquiera mirarlo.

Se fue el perro y apareció el cerdo.

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo gruño así: oinc, oinc— respondió el cerdo.

—¡Ay, sí!, contigo me casaré, me asusto, me asusto —replicó la ratita con mucho desagrado.

El cerdo desaparece por donde vino, llega un gato blanco y le dice a la ratita:

— Ratita, ratita tú que eres tan bonita, ¿te quieres casar conmigo?

Y la ratita le dijo:

—No sé, no sé, ¿tú por las noches qué ruido haces?

—Yo maúllo así: miau, miau— respondió el gato con un maullido muy dulce.

—¡Ay, sí!, contigo me casaré, tienes un maullido muy dulce.

La ratita muy emocionada, se acercó al gato para darle un abrazo y él sin perder la oportunidad de hacerse a buen bocado, se abalanzó sobre ella y casi la atrapa de un solo zarpazo.

La ratita pegó un brinco y corrió lo más rápido que pudo. De no ser porque la ratita no solo era presumida sino también muy suertuda, esta hubiera sido una muy triste historia.

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/la-ratita-presumida>

Anexo 19. Canción” Las manos hacia arriba” (Actividad 19)

Las manos hacia arriba las manos al revés
Las manos en la espalda las manos en los pies
Las manos dando palmas, las manos dicen no

Las manos dicen hola y también dicen adiós
Las manos de sombrero las manos con calor
Las manos de arañitas las manos caracol
Las manos tocan el piano y tocan el violín

Ahora tienen sueño pero no quieren dormir
Las manos dando palmas, las manos dicen no
Las manos dicen hola y también dicen adiós
Las manos de sombrero las manos con calor

Las manos de arañitas las manos caracol
Las manos tocan el piano y tocan el violín
Ahora tiene sueño se acuestan y a dormir

Fuente: El Reino Infantil (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=ByCDYbxhJLc>

Anexo 20. Cuento “El enano saltarín” (Actividad 20)



Había una vez un viejo carpintero que quería impresionar al rey. Al no poseer una fortuna, le dijo al rey que su hija hilaba tan bien que podía convertir paja en oro. Después de escuchar esto, el rey convocó a la joven al palacio y la encerró en una habitación llena de paja.

—Aquí tienes una rueca y un carrete. Convierte esta paja en oro o te quedarás en esta habitación para siempre —dijo.

La hija del carpintero no sabía qué hacer. Convertir paja en oro no era una de sus habilidades. Mientras lloraba, apareció un enano estrafalario y le preguntó qué sucedía.

—Si no convierto esta paja en oro, estaré encerrada aquí para siempre —respondió la joven entre lágrimas.

El enano le ofreció convertir la paja en oro a cambio de su collar. La joven le entregó el collar y la criatura convirtió la paja en hilos de oro.

Al día siguiente, el rey se alegró al encontrar la habitación llena de oro. Entonces, llevó a la hija del carpintero a una habitación más grande y llena de más paja.

—Convierte toda esta paja en oro o te encerraré aquí para siempre —ordenó el rey.

Justo cuando la joven estaba perdiendo la esperanza, el enano saltarín apareció de nuevo.

—¿Qué me das si convierto la paja en oro? —preguntó al hacerse visible.

—Sólo tengo este anillo —dijo la joven tendiéndole el anillo.

—Empecemos pues —respondió el enano.

Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, llevó a la joven a una habitación aún más grande. Sin embargo, le prometió a la hija del carpintero que se casaría con ella si lograba convertir la paja en oro una última vez.

El enano apareció de nuevo para ofrecer su ayuda. Sin más joyas que llevarse, le dijo a la joven que debía entregarle su primer hijo. Ella aceptó a regañadientes, y una vez más el extraño enano convirtió la paja en oro. El rey pronto se casó con la hija del carpintero, y tuvieron un hermoso bebé.

La ahora reina había olvidado el incidente con la paja, el oro y el enano. Grande fue su sorpresa cuando una noche apareció el enano saltarín reclamando su recompensa.

—Llévate lo que quieras, pero por favor, ¡no a mi hijo! — exclamó desesperada.

La criatura lo pensó.

—Si puedes adivinar mi nombre, desapareceré para siempre. ¡Te daré una semana! —dijo el enano.

Pero la joven ideó un plan y envió a varios mensajeros a buscar nombres diferentes por todos los confines del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un enano al que había visto saltar frente a la puerta de una pequeña cabaña cantando:

En la tarde amaso el pan, en la noche lo hornearé.

Mañana, con el hijo de la reina me quedaré.

El pequeño igual que yo se llamará, su nombre será: ¡RUMPELSTILTSKIN!

Cuando regresó el enano, y preguntó su propio nombre a la reina, esta le contestó:

—¡Te llamas Rumpelstiltskin!

Y el enano saltarín desapareció para siempre.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/el-enano-saltarin>

Anexo 21. Canción “Juguemos en el bosque” (Actividad 21)

Jugemos en el bosque	Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está	Mientras el lobo no está
Jugemos en el bosque	Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está	Mientras el lobo no está
¿Lobo estás?	¿Lobo estás?
Me estoy poniendo los pantalones!	Me estoy poniendo el sombrero!
Jugemos en el bosque	Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está	Mientras el lobo no está
Jugemos en el bosque	Jugemos en el bosque
Mientras el lobo no está	Mientras el lobo no está
¿Lobo estás?	¿Lobo estás?
Me estoy poniendo el chaleco!	Si, y ya salgo para comermelos!
Jugemos en el bosque	
Mientras el lobo no está	
Jugemos en el bosque	
Mientras el lobo no está	
¿Lobo estás?	
Me estoy poniendo el saco!	

Fuente: Toycantando (2015). https://www.youtube.com/watch?v=AyBc_IeqmsM

Anexo 22. Canción “El zapatero” (Actividad 22)

Envolviendo	Envolviendo	Envolviendo
Desenvolviendo	Desenvolviendo	Desenvolviendo
Estira, estira	Estira, estira	Estira, estira
Y pam, pam, pam	Y pam, pam, pam	Y pam, pam, pam
Envolviendo	Envolviendo	Envolviendo
Desenvolviendo	Desenvolviendo	Desenvolviendo
Estira, estira	Estira, estira	Estira, estira
Y pam, pam, pam	Y pam, pam, pam	Y pam, pam, pam
Zapatero a remendar	Zapatero a remendar	Zapatero a remendar
Los zapatos sin parar	Los zapatos sin parar	Los zapatos sin parar
Zapatero a remendar	Zapatero a remendar	Zapatero a remendar
Los zapatos sin parar	Los zapatos sin parar	Los zapatos sin parar

Fuente: Cantajuego (2011). <https://www.youtube.com/watch?v=HDpWnd46kaQ>

Anexo 23. Canción “Pie, pie, pie” (Actividad 23)

Vamos chicos, ¡a mover el cuerpito! ¡Sabor!	Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie	Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie
Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla	Pechito, pechito, pechito Pechito, pechito, pechito Cintura, cintura, cintura Cintura, cintura, cintura	Cabeza, cabeza, cabeza Cabeza, cabeza, cabeza Hombrito, hombrito, hombrito Hombrito, hombrito, hombrito
Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie	Cadera, cadera, cadera Cadera, cadera, cadera Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla	Pechito, pechito, pechito Pechito, pechito, pechito
Cadera, cadera, cadera Cadera, cadera, cadera	Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie	
Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla		

Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie	Hombrito, hombrito, hombrito Hombrito, hombrito, hombrito	Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie
Cintura, cintura, cintura Cintura, cintura, cintura	Pechito, pechito, pechito Pechito, pechito, pechito Cintura, cintura, cintura Cintura, cintura, cintura Cadera, cadera, cadera Cadera, cadera, cadera	Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie
Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla. rodilla. rodilla		

Fuente: El Reino Infantil (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=SJGvFI9vwEo>

Anexo 24. Cuento “La torre que alcanzó el cielo” (Actividad 24)



Muy lejos de aquí, existe un lugar en que se sienta a la sombra de la montaña más alta del mundo. Ese lugar se llama Sikkim y en él vivía un granjero llamado Wu que criaba cerditos. Un día, después de un gran ventarrón, Wu notó que todos sus cerditos se habían escapado. Muy triste, caminó sin pausa montaña arriba en búsqueda de sus preciados animalitos.

Los días se convirtieron en semanas, las semanas en meses, y los meses en años. Otros hombres se hubieran dado por vencidos y regresado a sus granjas, pero no Wu. Era tanta su dedicación por sus animalitos que siguió caminando montaña arriba hasta alcanzar el cielo. En ese hermosísimo lugar, Wu encontró a sus cerditos. Fue tanta su alegría que rogó a las personas del cielo que le permitieran quedarse con sus cerditos. No obstante, estas se negaron y le dijeron:

—No puedes vivir aquí, este no es el momento. Debes regresar a Sikkim.

Wu emprendió su largo camino de regreso. Al llegar a Sikkim, les contó a todos acerca de las maravillas que había encontrado en el cielo.

—¡Debemos conocer ese maravilloso lugar! —dijeron todos—. Si construimos una torre, alcanzaremos el cielo mucho más rápido.

Fue así como todas las personas de Sikkim se reunieron para construir la torre, piso sobre piso; dejando solo a un hombre en la tierra para protegerla.

Después de un tiempo, cuando la torre casi alcanzaba el cielo; las personas comenzaron a perder la paciencia y muchos de ellos pensaron:

—Si tuviéramos ganchos para colgar cuerdas, podríamos lanzarlos a las nubes y trepar hasta cielo sin tener que construir más pisos.

De piso en piso, comenzando por el de arriba, se dijeron el uno al otro:

—¡Necesitamos que nos envíes ganchos!

Pero fueron tantas las veces que se repitió el mensaje que, al llegar al primer piso, el hombre de la tierra escuchó:

—¡Necesitamos que derrumbes la torre a hachazos!

Inmediatamente, el hombre comenzó a darle hachazos a la torre hasta derribarla.

Es por esta razón que, hasta el día de hoy hay una mancha enorme en medio de Sikkim. Este es el lugar donde se cayó la torre que casi tocó el cielo.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-del-mundo/la-torre-que-alcanzo-el-cielo>

Anexo 25. Canción “Cabeza, hombros, rodillas, pies” (Actividad 25)

Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Ojos, orejas, boca y nariz	Ojos, orejas, boca y nariz
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Ojos, orejas, boca y nariz	Ojos, orejas, boca y nariz
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies
Ojos, orejas, boca y nariz	Ojos, orejas, boca y nariz
Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies	Cabeza, hombros, , rodillas, pies, rodillas, pies

Fuente: Chiquitinestv (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=0LzSs5RwtTs>

Anexo 26. Cuento “El campesino y el duende” (Actividad 26)



Érase una vez un astuto campesino que era dueño de una pequeña granja. Él trabajaba sus tierras de sol a sol sin tener queja de sus cultivos. Pero un día las cosas comenzaron a marchar muy mal: la leche se agrió y las malas hierbas invadieron su cosecha.

Después de una larga jornada de trabajo, el campesino vio dos luces resplandecientes irrumpiendo la oscuridad de la noche. Sabía que eran los ojos brillantes de un duende. ¡Esa era la causa de todos sus problemas! Un duende estaba viviendo en su granja sin ser invitado. El campesino buscó por todos lados, pero no pudo dar con el escondite del duende.

Un día, el campesino se dirigió a una pequeña colina que se encontraba despoblada, mientras removía la tierra con su azadón escuchó una voz que decía:

—Mira lo que has hecho. Estás destrozando mi techo. ¡Yo vivo aquí debajo de esta colina! Era sin lugar a dudas, el duende quien le hablaba. El campesino no sabía qué hacer, esta era su colina. Entonces, divisó un plan y llamó al duende.

—Lamento haberte molestado —dijo el campesino—, pero no está bien dejar esta colina sin cultivar. Sembraré cada año y compartiremos la cosecha. Un año recogerás todo lo que crezca sobre la tierra y yo me quedaré con las raíces, que es lo que permanece dentro de la tierra. El próximo año, tu parte serán las raíces y la mía, lo que crezca sobre la tierra. ¿Estás de acuerdo?

—Muy bien— dijo el duende—. Este año me quedo con lo que crece sobre la tierra.

El campesino se rio para sus adentros, porque él estaba sembrando papas. Cuando estas crecieron, el duendecillo vino con un pequeño cuchillo para cortar las amarillentas hojas de las papas. Él no sabía que las papas crecían bajo tierra y estaba contento con su parte de la cosecha.

La próxima temporada fue el turno del duende de recoger lo que quedaba dentro de la tierra. Entonces el campesino plantó maíz y lo cortó cuando estaba maduro. El duende se quedó dentro de la colina cortando las raíces. Nuevamente, estaba muy contento con su parte de la cosecha.

El campesino fue muy astuto con todos sus cultivos; la siguiente temporada sembró zanahorias, y luego, frijoles. El duende recogió sus hojas de zanahoria y sus raíces de frijoles, y las guardó cuidadosamente para el invierno.

Con lo cual queda demostrado lo fácil que puedes complacer a un duende, pues ellos no son los mejores granjeros.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-hermanos-grimm/el-campesino-y-el-duende>

Anexo 27. Cuento “Las dos ranitas de Japón” (Actividad 27)



Esta es la historia de dos ranitas. Ambas vivían muy felices en Japón, pero en diferentes ciudades; una vivía en Kioto y la otra en Osaka. Una mañana, las dos ranitas se despertaron muy aburridas y decidieron que era hora de explorar otros lugares:

—Hoy partiré hacia Osaka —se dijo la ranita de Kioto.

—Hoy viajaré a Kioto —se dijo la ranita de Osaka.

Sin saberlo, las ranitas empacaron sus cosas al mismo tiempo y salieron saltando hasta el camino de la montaña que unía las dos ciudades.

El viaje resultó ser más largo de lo planeado y por esas cosas del destino; las dos ranitas, muy agotadas, se detuvieron en la cima de la montaña. Al encontrarse, las dos ranitas se observaron con emoción. Luego, se saludaron y entablaron conversación. Fue así como supieron hacia donde se dirigían.

—¡Voy a Osaka! — dijo la ranita de Kioto—. Escuché que es una ciudad esplendorosa.

—¡Y yo voy a Kioto! — respondió la ranita de Osaka—. Todos dicen que es una ciudad espléndida.

—Es una pena que no seamos más altas— dijo la ranita de Kioto—. Si lo fuéramos, podríamos ver desde lo alto de esta montaña la ciudad que queremos visitar.

—¡Tengo una idea! — exclamó la ranita de Osaka—. Parémonos de puntitas con nuestras patas traseras y apoyémonos una a la otra. Así podemos echarle un vistazo a la ciudad a donde vamos.

Entonces, las dos ranitas se pararon de puntitas y se tomaron de las patas delanteras para no caerse.

La rana de Kioto alzó la cabeza y miró hacia Osaka. La rana de Osaka también alzó la cabeza y miró hacia Kioto

—¡Qué decepción! — dijo la ranita de Kioto—. Osaka es igual a Kioto.

—¡Qué desilusión! — dijo la ranita de Osaka—. Kioto es igual a Osaka.

En ese momento, la ranita de Kioto dijo:

—Me alegra que hayamos descubierto esto, ahora podemos ahorrarnos el largo viaje y regresar a casa.

Las dos se despidieron y comenzaron a saltar muy felices de vuelta a sus ciudades.

Sin embargo, las dos ranitas olvidaron que todas las ranitas del mundo tienen los ojos en la parte de arriba de la cabeza. En realidad, veían lo que estaba atrás y no adelante. ¡La ranita de Kioto estaba mirando hacia Kioto y la de Osaka estaba mirando hacia Osaka!

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-del-mundo/dos-ranitas-de-japon>

Anexo 28. Canción “El twist de los ratoncitos” (Actividad 28)

Cinco ratoncitos vi, bailando bien el twist	Un ratoncito vi, bailando bien el twist
Cinco ratoncitos vi, bailando bien el twist	Un ratoncito vi, bailando bien el twist
Vino un gato negro, fijo lo miró	Vino un gato negro, fijo lo miró
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó	Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó
Cuatro ratoncitos vi, bailando bien el twist	Un gato negro vi, bailando bien el twist
Cuatro ratoncitos vi, bailando bien el twist	Un gato negro vi, bailando bien el twist
Vino un gato negro, fijo lo miró	Gatos y ratones vi, bailando bien el twist
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó	Gatos y ratones vi, bailando bien el twist
Tres ratoncitos vi, bailando bien el twist	Gatos y ratones vi, bailando bien el twist
Tres ratoncitos vi bailando bien el twist	Gatos y ratones vi, bailando bien el twist
Vino un gato negr, o fijo lo miró	Twist, twist, miau
Y a este ratoncito blublu, se lo llevó	
Dos ratoncitos vi, bailando bien el twist	
Dos ratoncitos vi, bailando bien el twist	
Vino un gato negro, fijo lo miró	
Y a este ratoncito blu-blu, se lo llevó	

Fuente: El Reino Infantil (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78>

Anexo 29. Canción “La mané” (Actividad 29)

Que lo baile, que lo baile	Una mané (Una mané)	La mané se irá poniendo
Que lo baile, que lo baile	En la naricé (En la naricé)	Donde vaya yo diciendo
Que lo baile, que lo baile	Y la otra mané (Y la otra mané)	Donde vaya yo diciendo
Doña Pepa y don Manuel	En naricé de tu parejé	La mané se va a poner
La mané se irá poniendo	Que lo baile, que lo baile	Que lo baile, que lo baile
Donde vaya yo diciendo	Que lo baile, que lo baile	Que lo baile todo el mund
Donde vaya yo diciendo	Que lo baile, que lo baile	Con el perro de Facundo
La mané se va a poner	Doña Pepa y Don Manuel	Con el gato de la Inés

Que lo baile, que lo baile	La mané se irá poniendo	Levantar la rodillé (Levantá rodillé)
Que lo baile todo el mundo	Donde vaya yo diciendo	
Con el perro de Facundo	Donde vaya yo diciendo	Poner el codé (Poner el cod
Con el gato de la Inés	La mané se va a poner	Abrir la mané (Abrir la mar
		En la naricé haciendo burl
Una mané (Una mané)	Que lo baile, que lo baile	
En la orejé (En la orejé)	Que lo baile todo el mundo	Que lo baile, que lo baile
Y la otra mané (Y la otra mané)	Con el perro de Facundo	Que lo baile, que lo baile
En la otra orejé	Con el gato de la Inés	Que lo baile, que lo baile
		Doña Pepa y don Manuel
Que lo baile, que lo baile	Que lo baile, que lo baile	
Que lo baile, que lo baile	Que lo baile todo el mundo	La mané se irá poniendo
Que lo baile, que lo baile	Con el perro de Facundo	Donde vaya yo diciendo
Doña Pepa y don Manuel	Con el gato de la Inés	Donde vaya yo diciendo
		La mané se va a poner
La mané se irá poniendo	Una mané (Una mané)	
Donde vaya yo diciendo	En la caderé (En la caderé)	Que lo baile, que lo baile
Donde vaya yo diciendo	Y la otra mané (Y la otra mané)	Que lo baile todo el mundo
La mané se va a poner	Rascándose la cabecé	Con el perro de Facundo
Que lo baile, que lo baile		Con el gato de la Inés
Que lo baile todo el mundo	Que lo baile, que lo baile	Que lo baile, que lo baile
Con el perro de Facundo	Que lo baile, que lo baile	Que lo baile todo el mundo
Con el gato de la Inés	Que lo baile, que lo baile	Con el perro de Facundo

Fuente: Cantajuego (2012). https://www.youtube.com/watch?v=jU_82WUdbaA

Anexo 30. Canción “El marinero baila” (Actividad 30)

El marinero baila, baila con el dedo	El marinero baila, baila, baila, baila
con el dedo, dedo, dedo	el marinero baila, baila con la cola
así baila el marinero.	con la cola, cola, cola
El marinero baila, baila, baila, baila	con la cabeza, cabeza, cabeza
el marinero baila, baila con la mano	con el hombro, hombro, hombro

con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo

así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila, baila
el marinero baila, baila con el codo
con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo

así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila, baila
el marinero baila, baila con el hombro
con el hombro, hombro, hombro
con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo

así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila, baila
el marinero baila, baila con la cabeza
con la cabeza, cabeza, cabeza
con el hombro, hombro, hombro
con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo
así baila el marinero.

con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo

así baila el marinero.

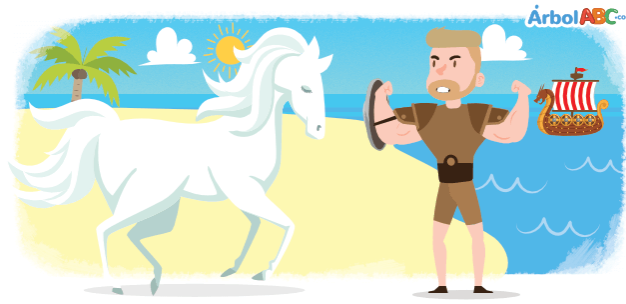
El marinero baila, baila, baila, baila
el marinero baila, baila con la rodilla
con la rodilla, rodilla, rodilla
con la cola, cola, cola
con la cabeza, cabeza, cabeza
con el hombro, hombro, hombro
con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo

así baila el marinero.

El marinero baila, baila, baila, baila
el marinero baila, baila con el pie
con el pie, pie, pie
con la rodilla, rodilla, rodilla
con la cola, cola, cola
con la cabeza, cabeza, cabeza
con el hombro, hombro, hombro
con el codo, codo, codo
con la mano, mano mano
con el dedo, dedo, dedo
así baila el marinero.

Fuente: El Reino Infantil (2014). https://www.youtube.com/watch?v=uTK_7MOFV4s

Anexo 31. Cuento “Rayo de Fuego” (Actividad 31)



Cuenta la leyenda, que hace muchos, muchos siglos, en un lejano país del norte, el rey Erico el Viejo, enfermo y cansado de gobernar, anunció a todos sus súbditos que elegiría a un sucesor basándose únicamente en la fortaleza que este demostrara.

Pronto, se presentaron ante el rey los hombres más valientes de la región y narraron sus heroicas hazañas.

El primero en participar fue Trim, un hombre fornido y de barba roja que dijo:

—Una noche se desató una tormenta mientras navegaba y gracias a mi increíble fuerza, tomé mi embarcación con una mano y nadé con la otra hasta alcanzar la orilla.

Después de Trim, era el turno de Trom, un hombre moreno de barba negra, tan alto y musculoso que parecía un gigante:

—Mi señor rey —dijo Trom—, mi encuentro con el mar fue más heroico que el de Trim. Una noche de tormenta, el viento estaba tan iracundo que debí tomar mi embarcación con ambas manos y nadar solo con mis piernas.

El último en hablar fue Trum, un hombre fortachón de barba rubia que por violento y presuntuoso no era del agrado del público.

Erico el Viejo, Trim, Trum y todo el reino lo escucharon con toda atención.

—Su majestad, si lo que busca es el mayor acto de fortaleza, soy entonces su único aspirante al trono. Las historias de Trim y Trom palidecen ante la mía —dijo Trim, convencido de ser el mejor de todos tres y añadió—: a mí también me sorprendió la tormenta mientras comandaba una flota de 52 barcos. Entonces, llamé a mi caballo, Rayo de Fuego, que puede desplazarse sobre la tierra y el mar, até la costa a su cola con una soga de hierro y remolqué al reino entero hasta los barcos. Como no me era posible llevar los barcos a tierra, llevé la tierra hasta los barcos.

—¡Increíble, fantástico! —dijo Erico el Viejo, muy sorprendido.

Sin embargo, el rey sabía que elegir a Trum como su sucesor causaría un enorme descontento entre su pueblo y exclamó:

—Tu hazaña es en realidad heroica, pero Rayo de Fuego, tu caballo, demostró ser más fuerte que tú. Él salvó a toda una flota y merece ser el rey.

El pueblo celebró la decisión del sabio rey, pues preferían ser gobernados por un caballo que por un tirano.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/mitos-y-leyendas-para-ni%C3%B1os/rayo-de-fuego>

Anexo 32. Cuento “Anansi se quedó calvo” (Actividad 32)



Se acercaba el medio día y Anansi, la araña, que era muy flojo, tenía un enorme apetito. Fue entonces que ideó un plan para asegurar su almuerzo sin mucho esfuerzo:

—¡Ya sé qué hacer!, voy a ir a la granja de mi tía y pretender que quiero ayudarla con sus quehaceres, ella agradecerá mis buenas intenciones y me invitará a almorzar —se dijo.

Anansi llegó justo a tiempo, su tía estaba plantando maíz y necesitaba un poquito de ayuda. Tal como lo había pensado, su tía también estaba cocinando frijoles y estos hervían en la olla desprendiendo un olor hipnotizante. Si llegaras a oler el olor más maravilloso del mundo, de seguro se parecería mucho al olor de esos frijoles.

Mientras Anansi plantaba unos pocos granos de maíz, se encontró cada vez más y más cerca de la casa. Estaba tan atraído por el olor de los frijoles que terminó plantando maíz casi al frente de la ventana de la cocina.

—Nadie se dará cuenta si entro a la cocina para probar los frijoles —pensó Anansi mientras se escabullía por la ventana de la cocina.

Apenas se estaba llevando el cucharón lleno de frijoles a los labios, su tía y la gallina entraron a la casa. Anansi no sabía qué hacer con los frijoles, así que rápidamente los vertió en su sombrero y se puso el sombrero en la cabeza. Los frijoles comenzaron a quemarle la cabeza y lo hicieron saltar de dolor.

La tía y la gallina entraron a la cocina.

—Anansi, ¿qué estás haciendo? —preguntó la tía mientras lo miraba con extrañeza.

—Estoy tan feliz de estar aquí que estoy bailando el baile de la alegría —respondió Anansi.

De repente, por la cara de Anansi comenzó a correr una mezcla de sudor, lágrimas y caldo de frijoles.

—Pero Anansi, estás sudando como un puerco—dijo la gallina con asombro.

Estoy sudando porque he estado trabajando y bailando el baile de la alegría —respondió Anansi.

Pero la cabeza de Anansi seguía ardiendo, así que finalmente tuvo que quitarse el sombrero. Cuando su tía y la gallina vieron los frijoles humeantes pegados en la cabeza de Anansi, se rieron a carcajadas.

Muy avergonzado, Anansi se escondió en un matorral, ahí está todavía. Si llegaras a encontrarlo, verás que tiene una calva justo donde los frijoles le quemaron la cabeza.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-del-mundo/como-anansi-se-queda-calva#:~:text=Cuando%20su%20t%C3%ADa%20y%20la,frijoles%20le%20quemaron%20la%20cabeza>

Anexo 33. Canción “El baile de los animales” (Actividad 33)

A ver, a ver, en este baile	Y ahora sacudiendo mucho el cuerpito
El cocodrilo camina hacia adelante	El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante camina hacia atrás	El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito camina hacia un costado	El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en bicicleta voy para el otro lado	Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado
El cocodrilo Dante camina hacia delante	Y ahora saltando en los dos pies
El elefante Blas camina hacia atrás	El cocodrilo Dante camina hacia delante
El pollito Lalo camina hacia el costado	El elefante Blas camina hacia atrás
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado	El pollito Lalo camina hacia el costado
El cocodrilo Dante camina hacia delante	Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado
El elefante Blas camina hacia atrás	Y ahora los movimientos muy exagerados,
El pollito Lalo camina hacia el costado	¡vamos!
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado	

El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado

Y ahora lo vamos a hacer saltando los pies
El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado

Y ahora lo vamos a hacer agachaditos
El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado

El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado

El cocodrilo Dante camina hacia delante
El elefante Blas camina hacia atrás
El pollito Lalo camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado

Y todos aplaudiendo, el baile ha
terminado

Y todos aplaudiendo, que el baile ha
terminado

Fuente: El Reino Infantil (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>

Anexo 34. Cuento “Juan y el caldero” (Actividad 34)



En la bella isla de Puerto Rico, vivía Juan con su mamá. Juan era un niño de buen corazón, pero siempre andaba en problemas por no seguir instrucciones.

Un día su mamá lo llamó y le dijo:

—Juan, necesito que vayas donde tu madrina y le pidas prestado el caldero. Estoy cocinando un asopao de pollo y no me cabe en la olla. ¡Apúrate que lo necesito con urgencia!

—Claro que sí, mamá —respondió Juan.

El asopao de pollo era su comida favorita, así que salió corriendo colina arriba hacia la casa de su madrina.

Al llegar, su madrina lo saludó y le entregó el caldero.

—Juan, ten mucho cuidado con mi caldero, recuerda que es de cerámica y puede romperse— le dijo.

—No te preocupes madrina —respondió Juan, mirando la enorme olla de tres patas.

Entonces, emprendió su camino colina abajo hasta que el sudor empezó a recorrerle por la cara y sus brazos comenzaron a sentirse muy, pero muy cansados ante el peso del caldero.

Su casa no quedaba muy lejos, Juan puso el caldero en la tierra y se detuvo para pensar:

“Los perros tienen cuatro patas y caminan. Los gatos tienen cuatro patas y caminan. Las gallinas tienen dos patas y caminan, ¿cómo es posible que este caldero de tres patas no camine?”

Juan miró el caldero y con toda seriedad le dio la orden:

—Camina caldero de tres patas, mi madre te espera para hacer asopao de pollo.

¡Pero el caldero no se movió ni un poquito! Muy enojado, Juan le dio una patada y lo mandó rodando por la colina, con tan mala fortuna que el caldero se estrelló contra una roca y se quebró en mil pedacitos. Nadie supo si Juan cenó asopao de pollo.

Lo que sí se sabe es que después de ese día, la madrina dejó de confiar en Juan... y su mamá nunca volvió a pedirle favores.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/cuentos-del-mundo/juan-y-el-caldero>

Anexo 35. Canción “Sol solecito” (Actividad 35)

Sol, solecito
Caliéntame un poquito
Por hoy, por mañana
Por toda la semana
Luna, lunera
Cascabelera
Cinco pollitos y una ternera

¡Caracol, caracol!
A la una sale el sol
Sale Pinocho tocando el tambor
Con una cuchara y un tenedor
Sol, solecito
Caliéntame un poquito
Por hoy, por mañana

¡Caracol, caracol!
A la una sale el sol
Sale Pinocho tocando el tambor
Con una cuchara y un tenedor

Sol, solecito
Caliéntame un poquito
Por hoy, por mañana
Por toda la semana

Luna, lunera
Cascabelera
Cinco pollitos y una ternera

Por toda la semana
Luna, lunera
Cascabelera
Cinco pollitos y una ternera

¡Caracol, caracol!
A la una sale el sol
Sale Pinocho tocando el tambor
Con una cuchara y un tenedor

Fuente: Toycantando (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=ydWNFMCn-JE>

Anexo 36. Canción “Arroz con leche” (Actividad 36)

Arroz con leche, me quiero casar
Con una señorita de San Nicolás
Que sepa cocer, que sepa bordar
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar

Yo soy la viudita del barrio del rey
Me quiero casar y no sé con quién
Con esta sí, con esta no
Con esta señorita me caso yo

Arroz con leche, me quiero casar
Con una señorita de San Nicolás
Que sepa cocer, que sepa bordar
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar

Yo soy la viudita del barrio del rey
Me quiero casar y no sé con quién
Con esta sí, con esta no
Con esta señorita me caso yo

Fuente: Toycantando (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=-QLLboEyOs4>

Anexo 37. Canción “Soy una taza” (Actividad 37)

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express

Chu chu

Taza, tetera, cuchara, cucharón
plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express

Chu chu

Fuente: Cantajuego (2008). <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

Anexo 38. Cuento “El perro y su reflejo” (Actividad 38)



Un perro muy hambriento caminaba de aquí para allá buscando algo para comer, hasta que un carnicero le tiró un hueso. Llevando el hueso en el hocico, tuvo que cruzar un río. Al mirar su reflejo en el agua creyó ver a otro perro con un hueso más grande que el suyo, así que intentó arrebátárselo de un solo mordisco. Pero cuando abrió el hocico, el hueso que llevaba cayó al río y se lo llevó la corriente. Muy triste quedó aquel perro al darse cuenta de que había soltado algo que era real por perseguir lo que solo era un reflejo.

Moraleja: Valora lo que tienes y no lo pierdas por envidiar a los demás.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os/el-perro-y-su-reflejo>

Anexo 39. Canción “Pollito amarillito” (Actividad 39)

Mi Pollito Amarillito
En la palma de mi mano
Cuando quiere comer bichitos
Él rasca el piso con sus piecitos

Mi pollito amarillito
En la palma de mi mano
Cuando quiere comer bichitos
Él rasca el piso con sus piecitos

Él aletea muy feliz, pío pío
Pero tiene miedo y es del gavilán
Él aletea muy feliz, pío pío
Pero tiene miedo y es del gavilán

Mi Pollito Amarillito
En la palma de mi mano
Cuando quiere comer bichitos
Él rasca el piso con sus piecitos

Mi Pollito Amarillito
En la palma de mi mano
Cuando quiere comer bichitos
Él rasca el piso con sus piecitos

Él aletea muy feliz, pío pío
Pero tiene miedo y es del gavilán
Él aletea muy feliz, pío pío
Pero tiene miedo y es del gavilán

Fuente: Gallina Pintadita (2011). <https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o>

Anexo 40. Cuento “La mosca y la polilla” (Actividad 40)



Una noche cualquiera, una mosca se posó sobre un frasco rebosante de miel y comenzó a comerla alrededor del borde. Poco a poco, se alejó del borde y entró desprevenida en el frasco, hasta quedar atrapada en el fondo. Sus patas y alas se habían pegado con la miel y no podía moverse.

Justo en ese momento, una polilla pasó volando y, al ver la mosca forcejear para liberarse, dijo:

—¡Oh, mosca insensata! ¿Era tanto tu apetito que terminaste así? Si no fueras tan glotona estarías en mejores condiciones.

La pobre mosca no tenía cómo defenderse de las certeras palabras de la polilla y siguió luchando. Al cabo de unas horas, vio a la Polilla volando alrededor de una fogata, atraída por las llamas; la polilla volaba cada vez más cerca de estas, hasta que se quemó las alas y no pudo volver a volar.

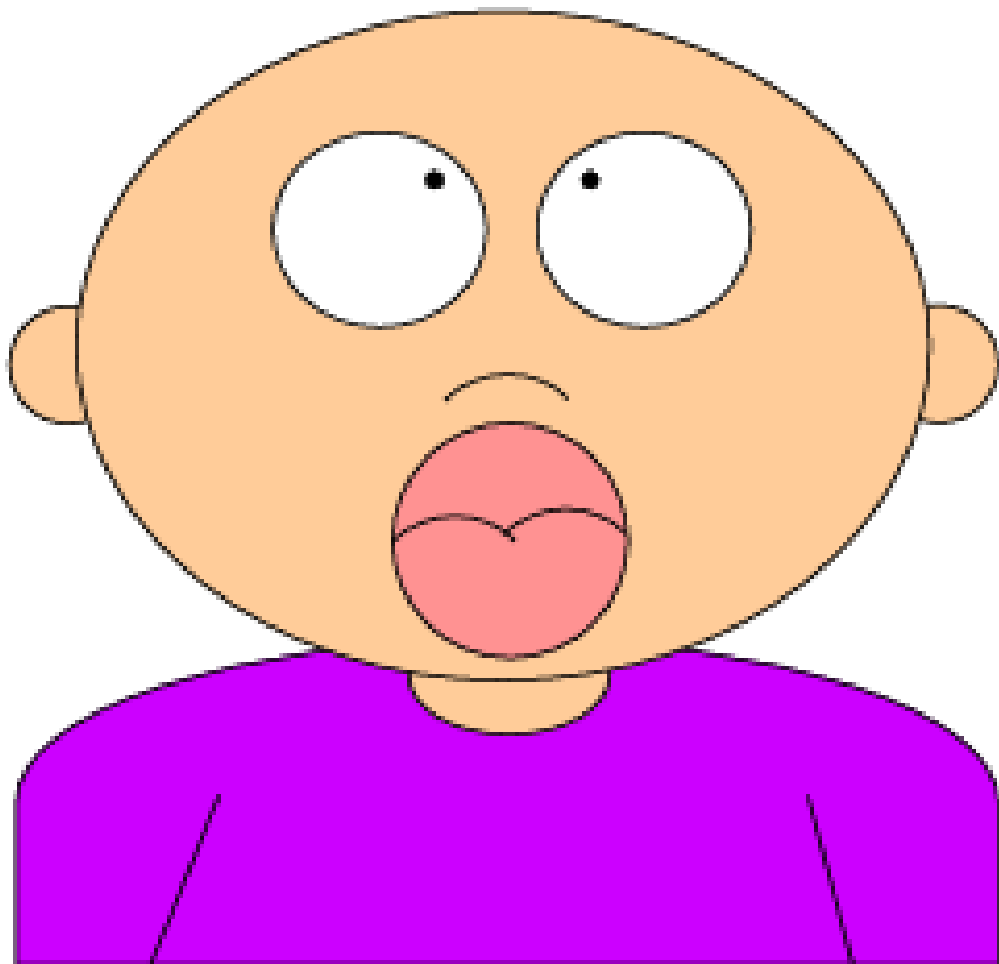
—¿Qué? —dijo la mosca—. ¿Eres insensata también? Me criticaste por comer miel; sin embargo, toda tu sabiduría no te impidió jugar con fuego.

Moraleja: Piensa en tus propios errores antes de criticar a los demás.

Fuente: Artmann (2020). <https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os/la-mosca-y-la-polilla>

Plantillas

Anexo 41 (Actividad 8)



http://vincosdeusa.es/estra_blogspot.com.es/

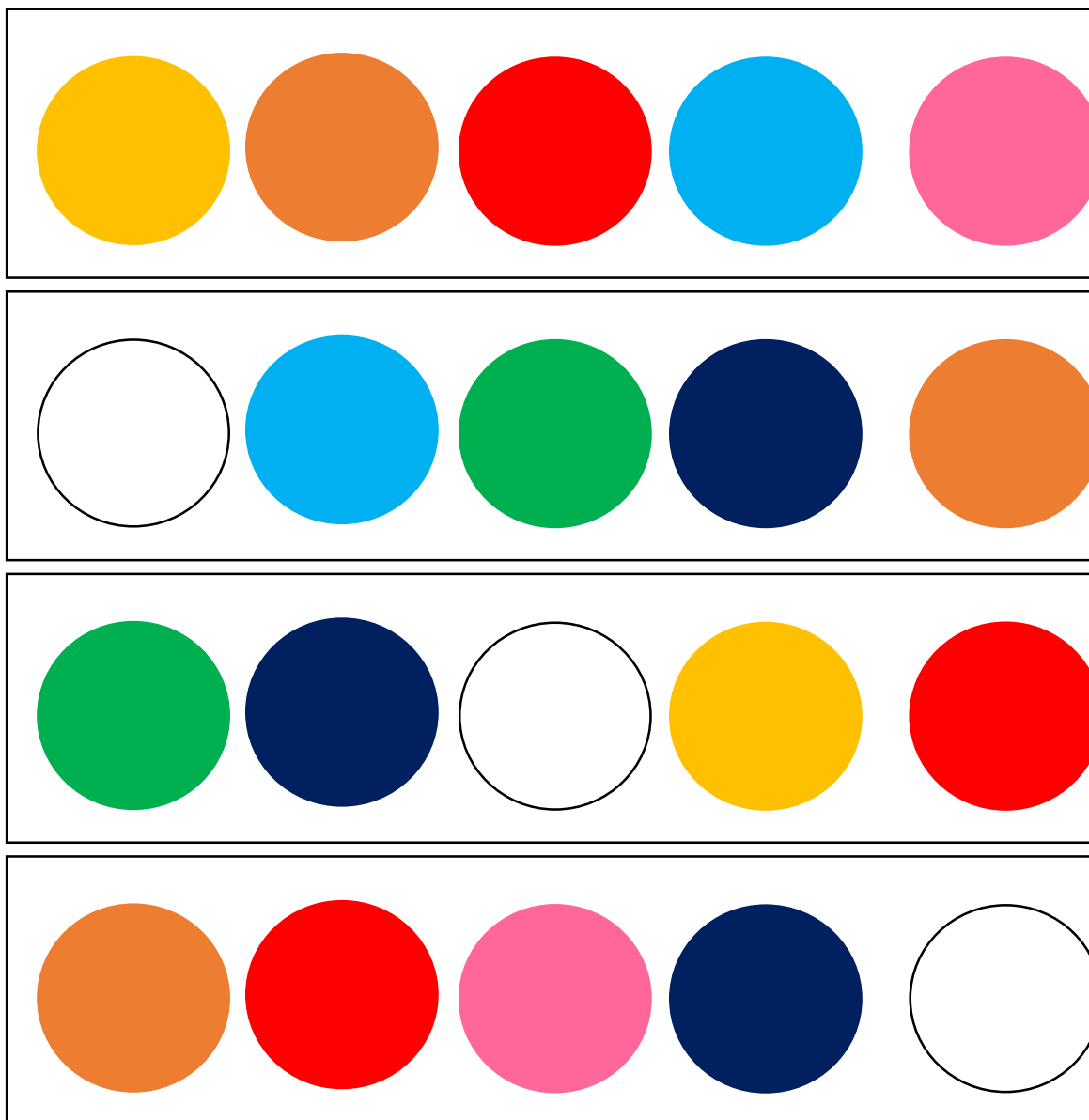
Nota. La imagen muestra plantilla de rostro animado sin cabello. Fuente: Marchan (2017)
<https://drive.google.com/file/d/1Km-ksDqSUoH1aEXqUcEnBM1wS10kv9ik/view>

Anexo 42 (Actividad 11)



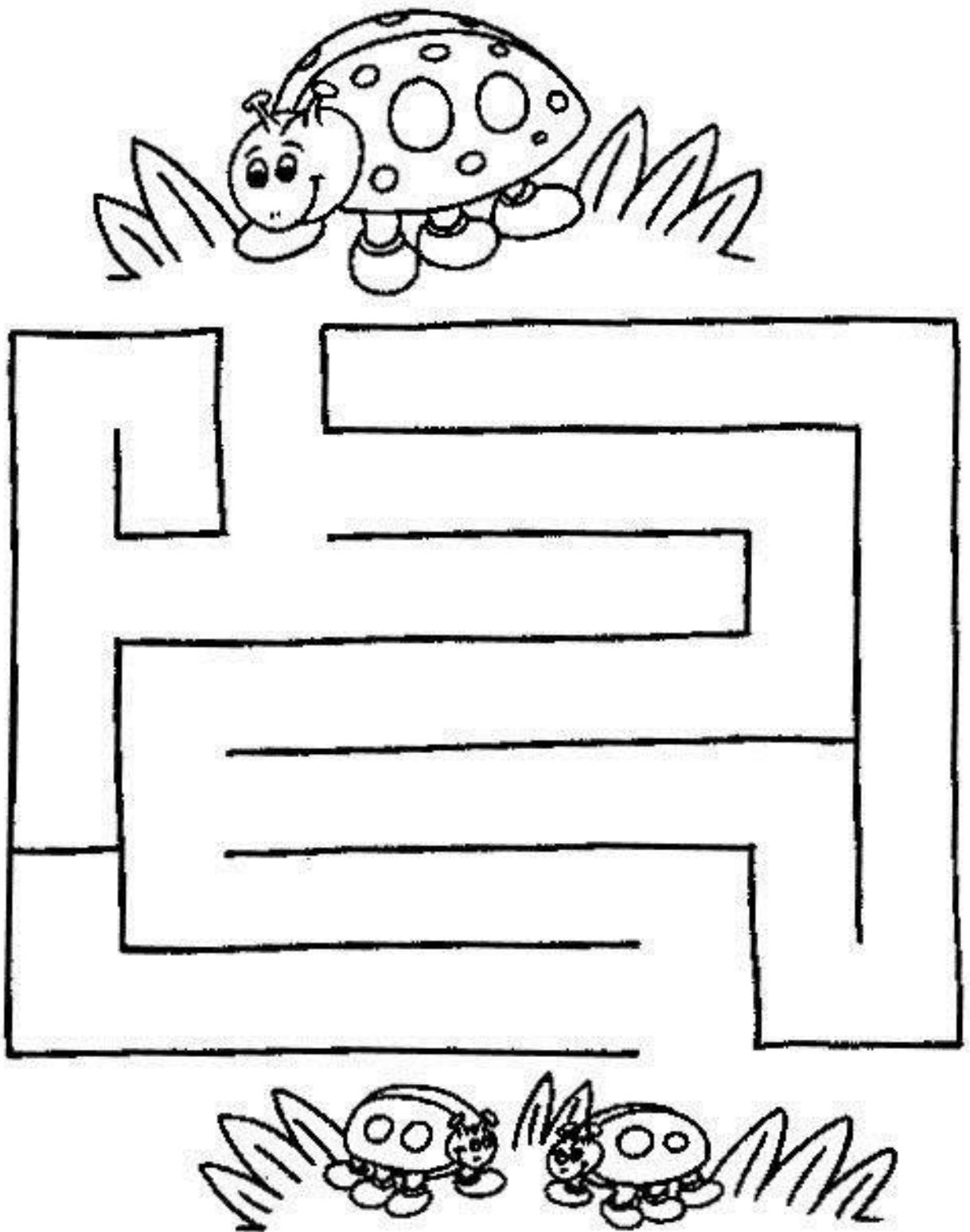
Nota. La imagen muestra dibujo de sirena animada en blanco y negro. Fuente: Mundoprimary. (2022). <https://www.mundoprimary.com/dibujos-para-colorear/sirenas>

Anexo 43 (Actividad 13)



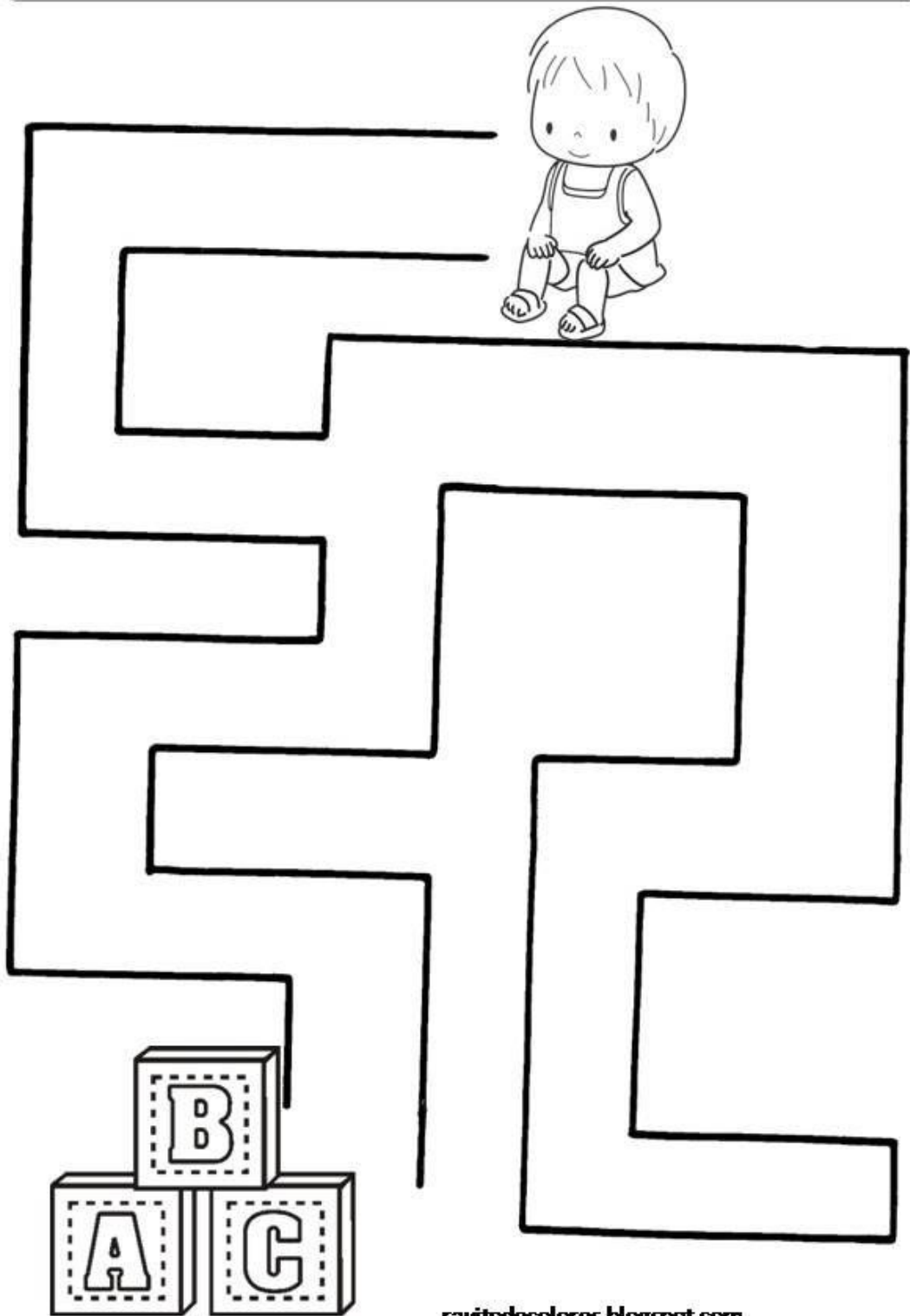
Nota. La imagen muestra fichas de patrones de círculos de colores. Fuente: Sheccid Torres

Anexo 44 (Actividad 14)



Nota. La imagen muestra laberinto sencillo con dibujos de mariquitas animadas en blanco y negro. Fuente: WebsInCloud. (s/f). <https://www.pinterest.es/pin/548876273312767070/>

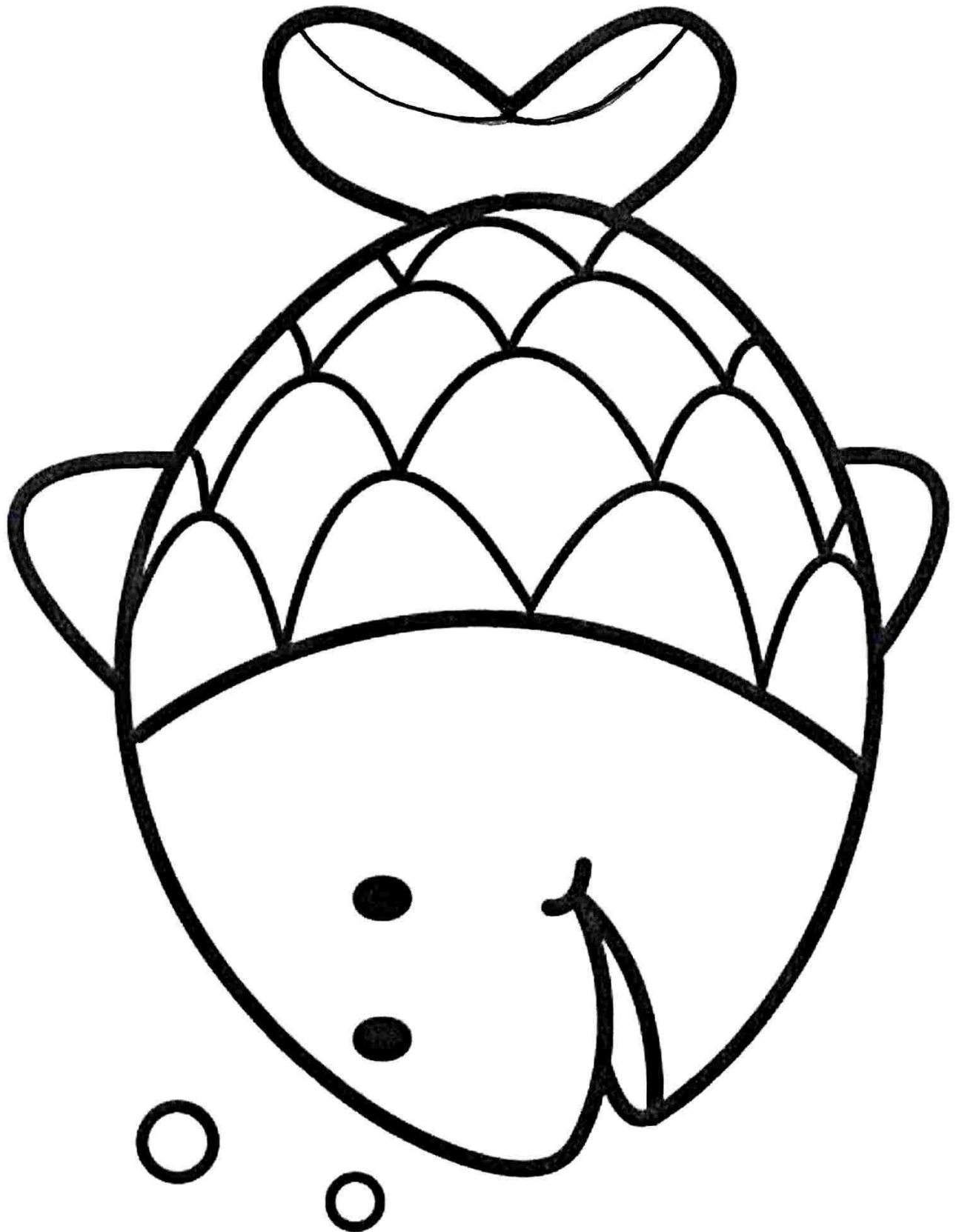
Nombre:



rayitodecolores.blogspot.com

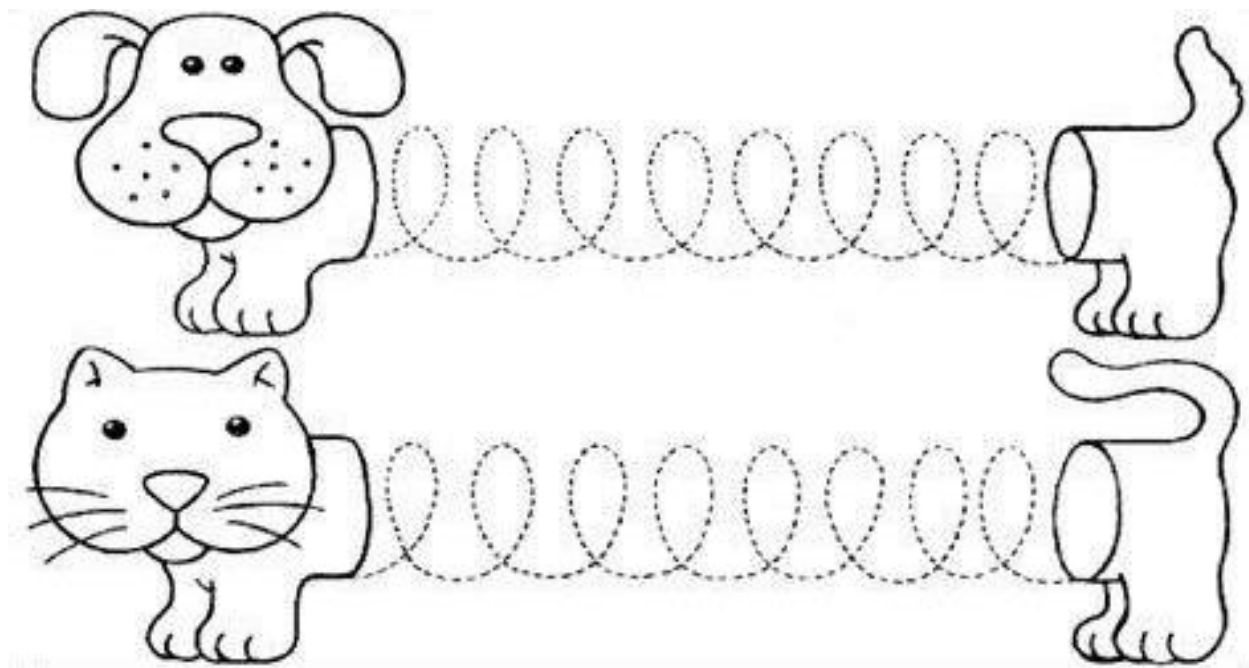
Nota. La imagen muestra laberinto sencillo con dibujos de mariquitas animadas en blanco y negro. Fuente: Google. (s/f). <https://i.pinimg.com/originals/04/7f/a6/047fa69328ca8260d7ef68435c03cfc5.jpg>

Anexo 45 (Actividad 15)

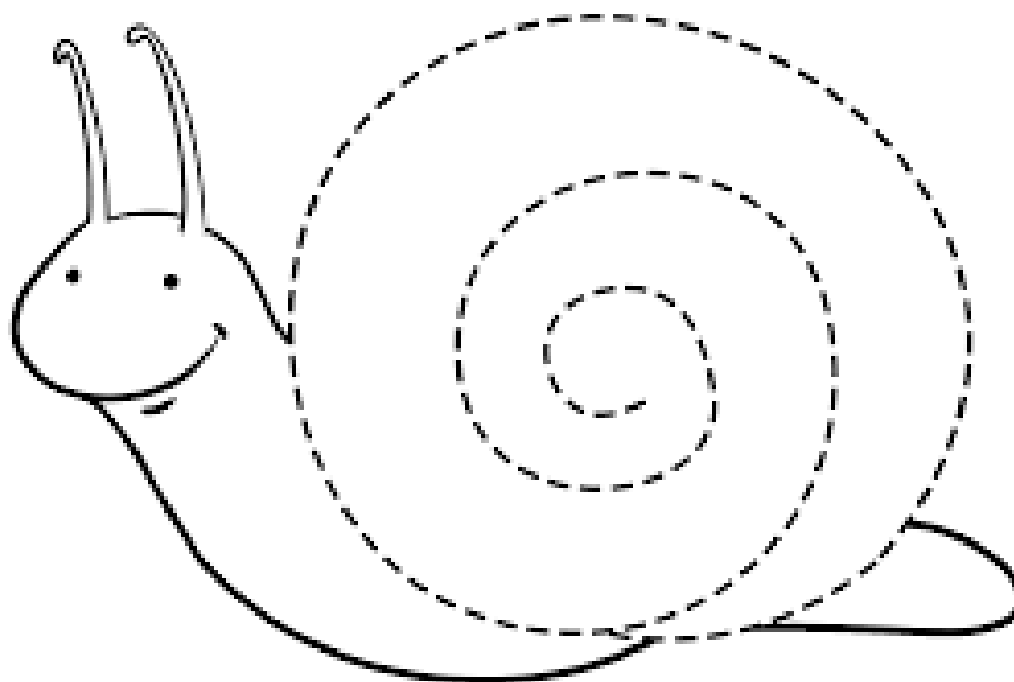


Nota: La imagen muestra el dibujo de un pez animado a blanco y negro. Fuente: Loca Tel. (2022). <https://loca.tel/wp-content/uploads/2022/02/dibujo-de-pezu-para-pintar.jpg>

Anexo 46 (Actividad 17)

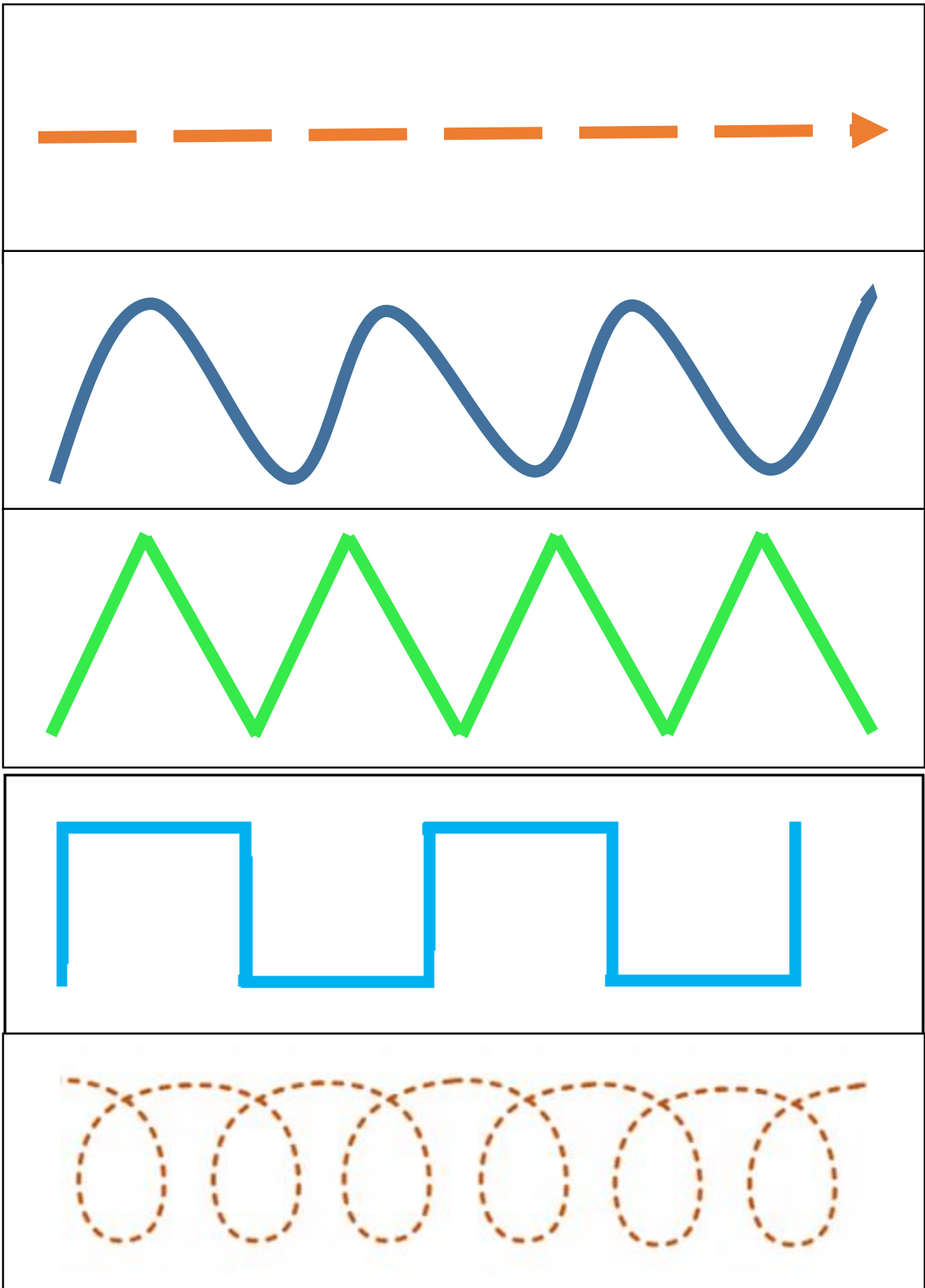


Nota. La imagen muestra dibujo de perro y gato con cuerpo de líneas punteadas en forma de bucle. Fuente: Google. (s/f). <https://actividadesinfantil.com/archives/2402>

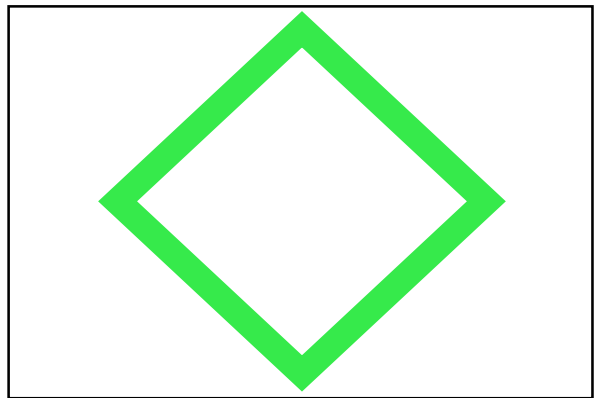
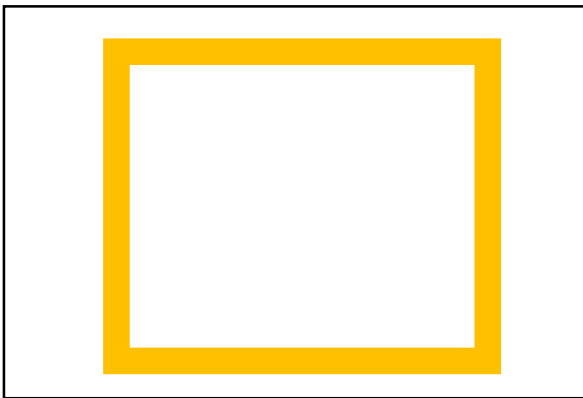
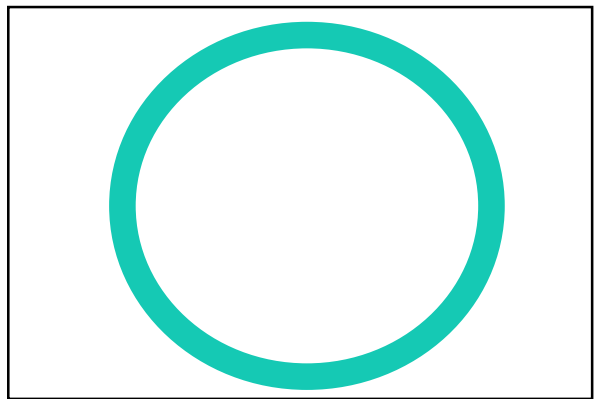
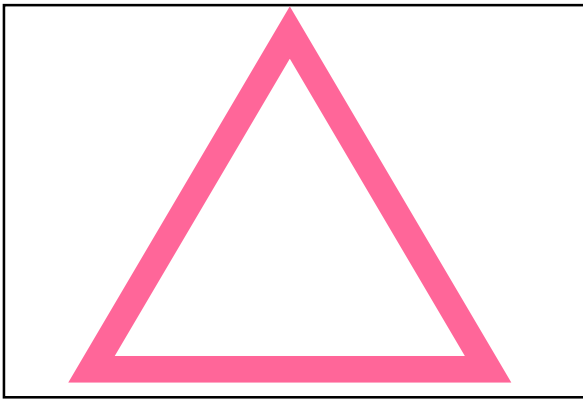


Nota. La imagen muestra dibujo de perro y gato con cuerpo de líneas punteadas en forma de bucle. Fuente: Google. (s/f). https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTdqnIB05A35KrwfZLEC6R_GQk580rAxiLxsh5Ssz07kkjMZ3w6XckLoRYCv_mX5d61EMp0&usqp=CAU

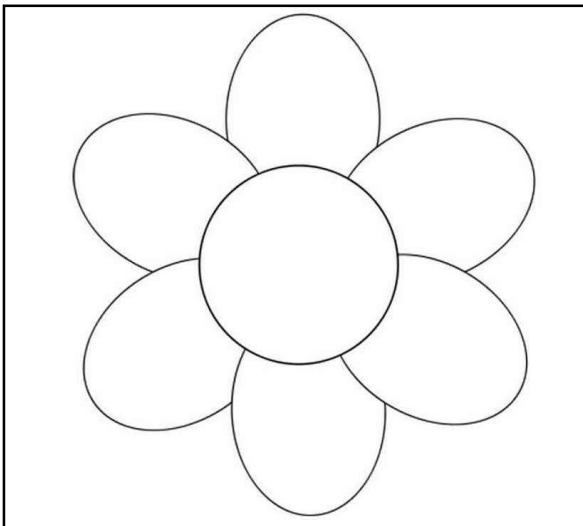
Anexo 47 (Actividad 20)



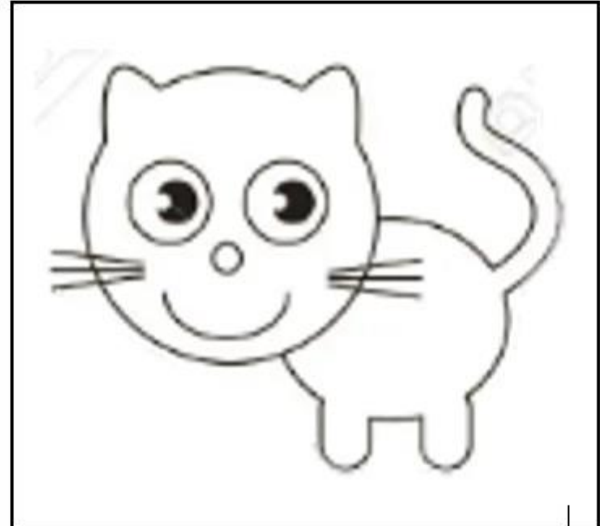
Nota. La imagen muestra fichas de patrones con líneas. Fuente: Sheccid Torres



Nota: La imagen muestra fichas de diferentes figuras geométricas. Fuente: Sheccid Torres



Nota: La imagen muestra imagen de una flor animada a blanco y negro. Fuente: Para Colorear. (2022). <https://para-colorear.com/dibujos-flores-varias/flor-para-ninos-facil/>



Nota: La imagen muestra imagen de gato animado a blanco y negro. Fuente: Mikhanna. (2022). https://es.123rf.com/photo_51115772_paso-a-paso-tutorial-de-dibujo-juego-visual-para-los-ni%C3%B1os-c%C3%B3mo-dibujar-un-peque%C3%B1o-gatito.html

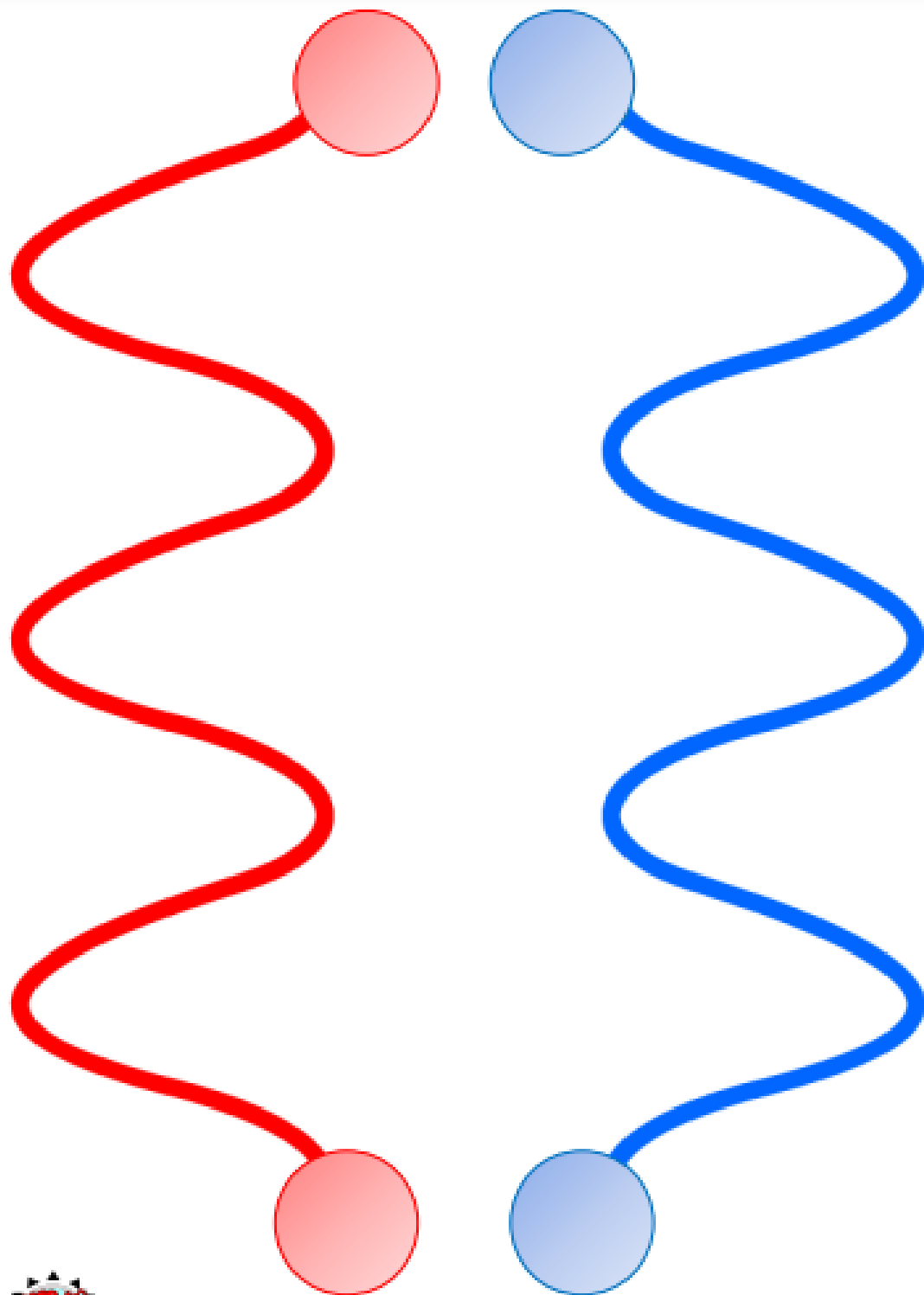
Anexo 48 (Actividad 16)



niño

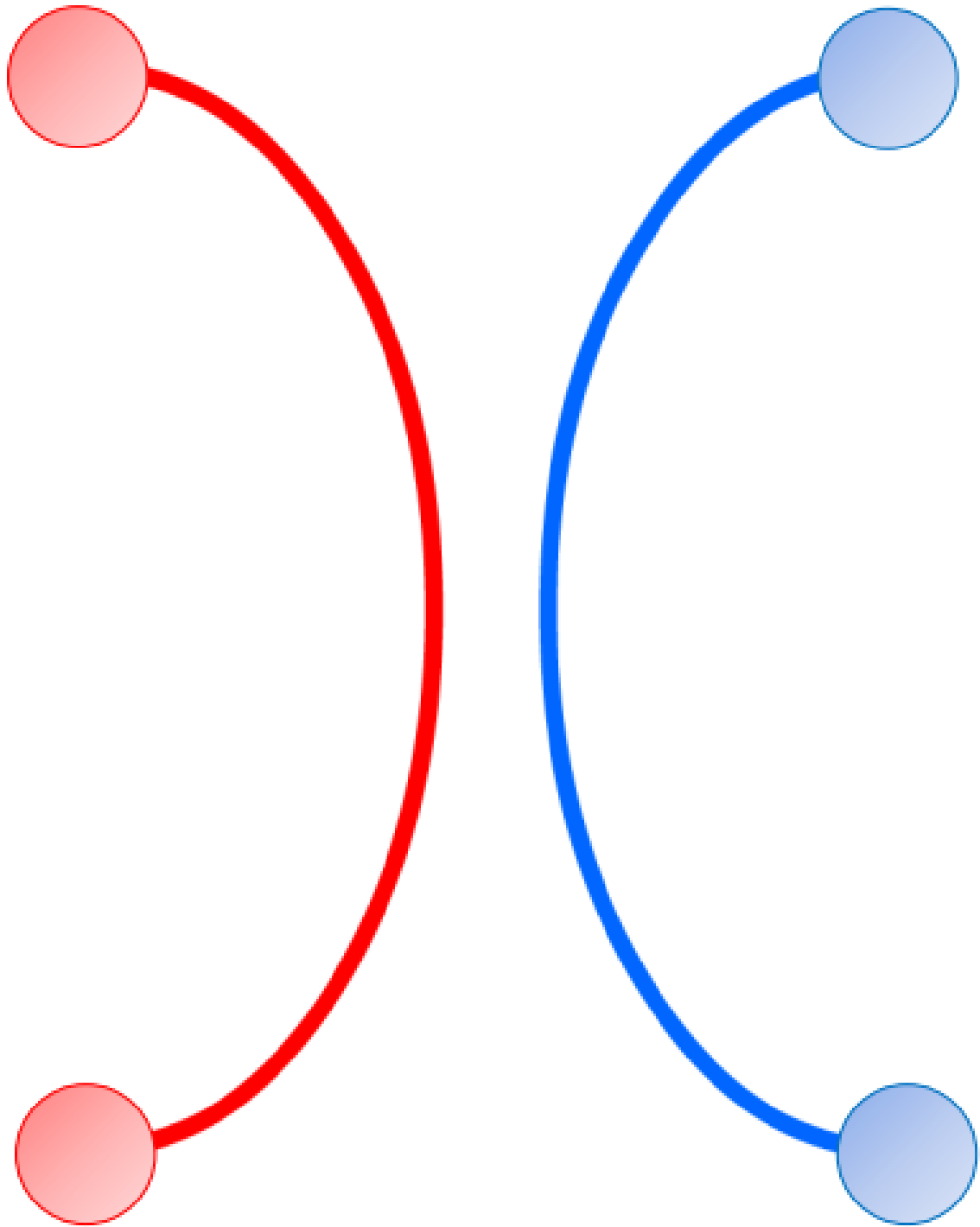
Nota: La imagen muestra la mitad izquierda del rostro de un niño animado a blanco y negro. Fuente: Pinterest. (2021). <https://www.pinterest.es/pin/472033604668539333/>

Anexo 49 (Actividad 28)



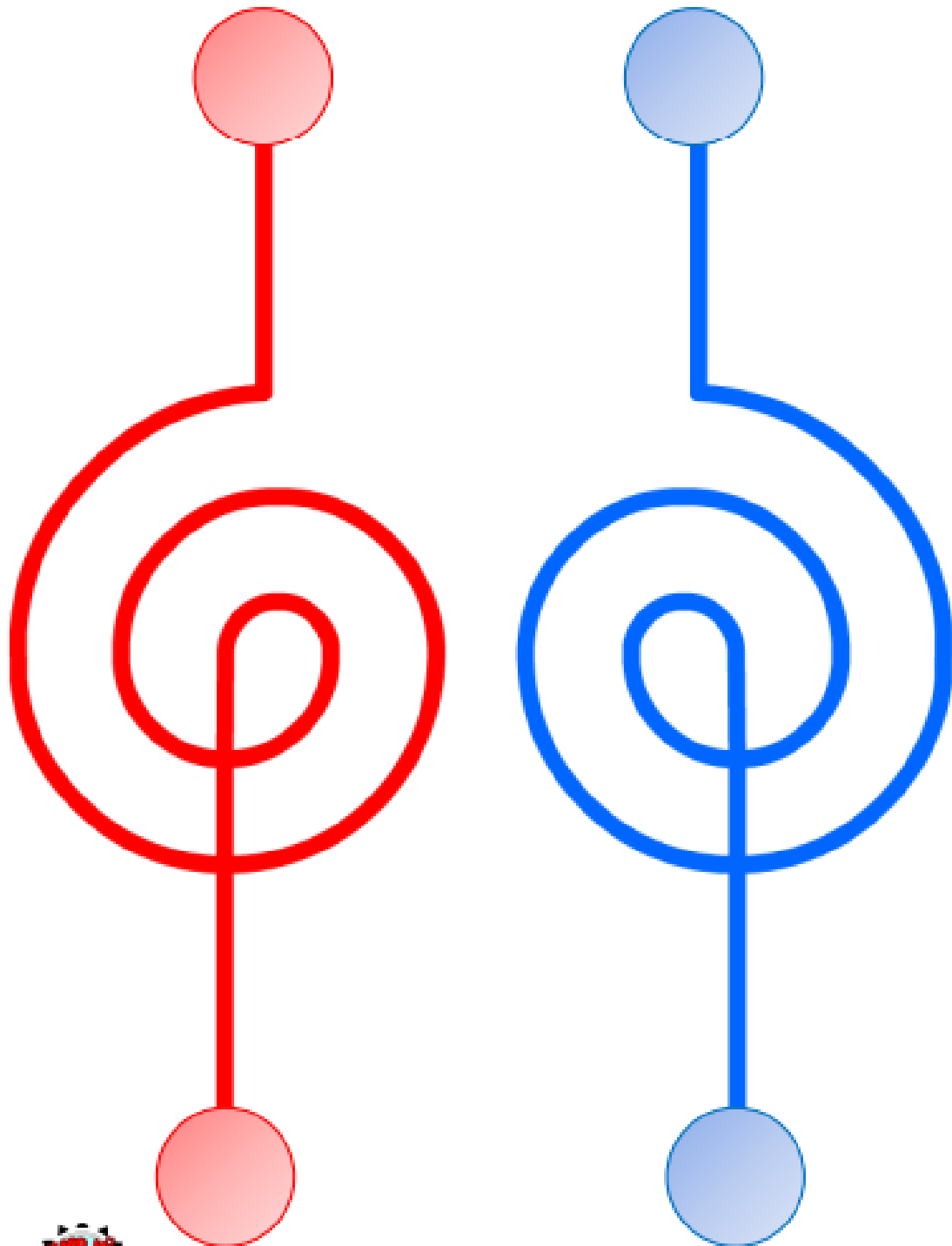
Síguenos en nuestras redes sociales para encontrar más recursos y actividades para tus niños:
Haz clic en los siguientes enlaces: [YOUTUBE: POWER KIDS](#) - [INSTAGRAM: @POWERKIDS_LIVE](#)

Nota: La imagen muestra dos líneas verticales en forma de onda, una roja y la otra azul. Fuente: Power Kids (2021).
<https://drive.google.com/file/d/1RWqjUSi-t-s83Y9ePjcX-I7CrKEejy1I/view>



Síguenos en nuestras redes sociales para encontrar más recursos y actividades para tus niños:
Haz clic en los siguientes enlaces: [YOUTUBE: POWER KIDS](#) - [INSTAGRAM: @POWERKIDS_LIVE](#)

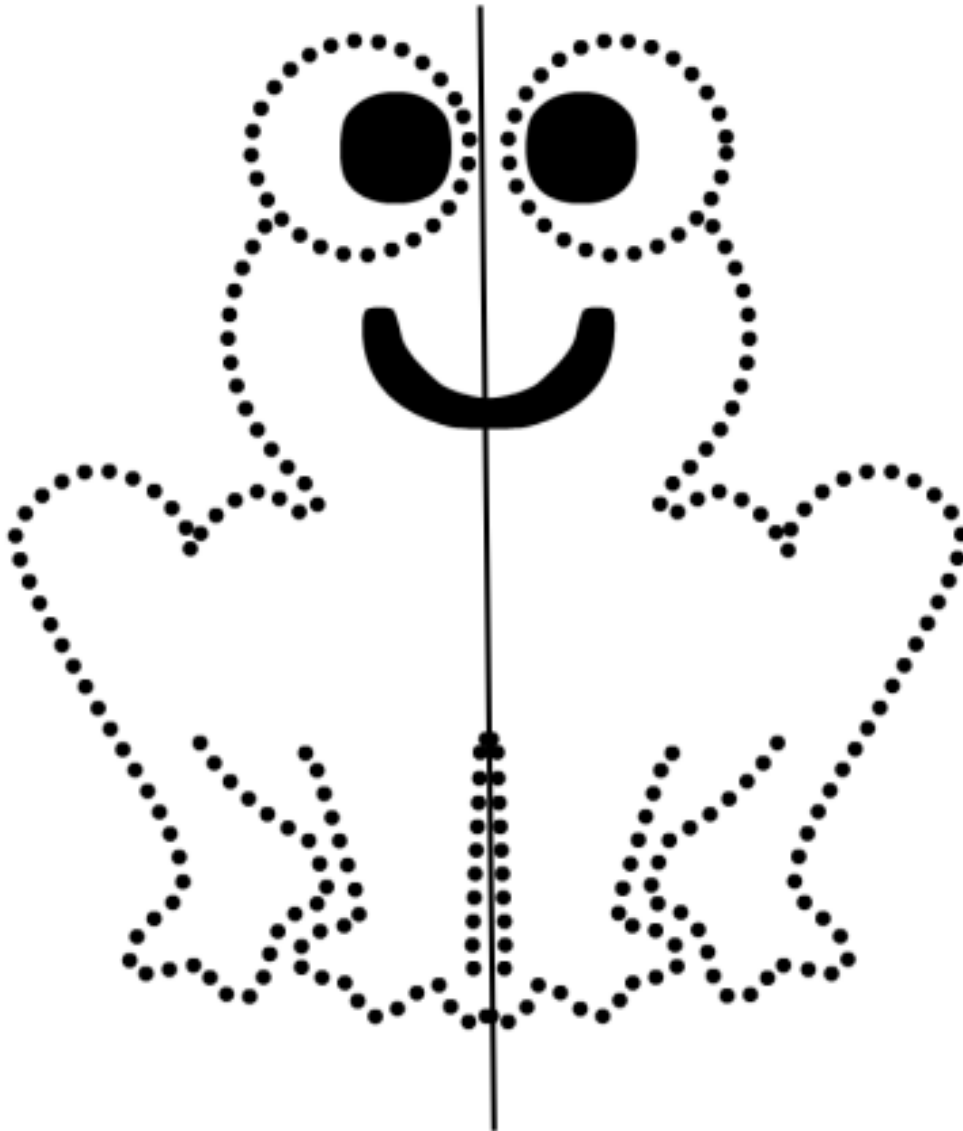
Nota: La imagen muestra dos líneas verticales en forma de curva, una roja y la otra azul. Fuente: Power Kids (2021).
<https://drive.google.com/file/d/1RWqjUSi-t-s83Y9ePjcX-I7CrKEejy1I/view>



Síguenos en nuestras redes sociales para encontrar más recursos y actividades para tus niños:
Haz clic en los siguientes enlaces: [YOUTUBE: POWER KIDS](#) - [INSTAGRAM: @POWERKIDS_LIVE](#)

Nota: La imagen muestra dos líneas verticales en forma de espiral y línea recta, una roja y la otra azul. Fuente: Power Kids (2021).
<https://drive.google.com/file/d/1RWqjUSi-t-s83Y9ePjcX-I7CrKEejy1I/view>

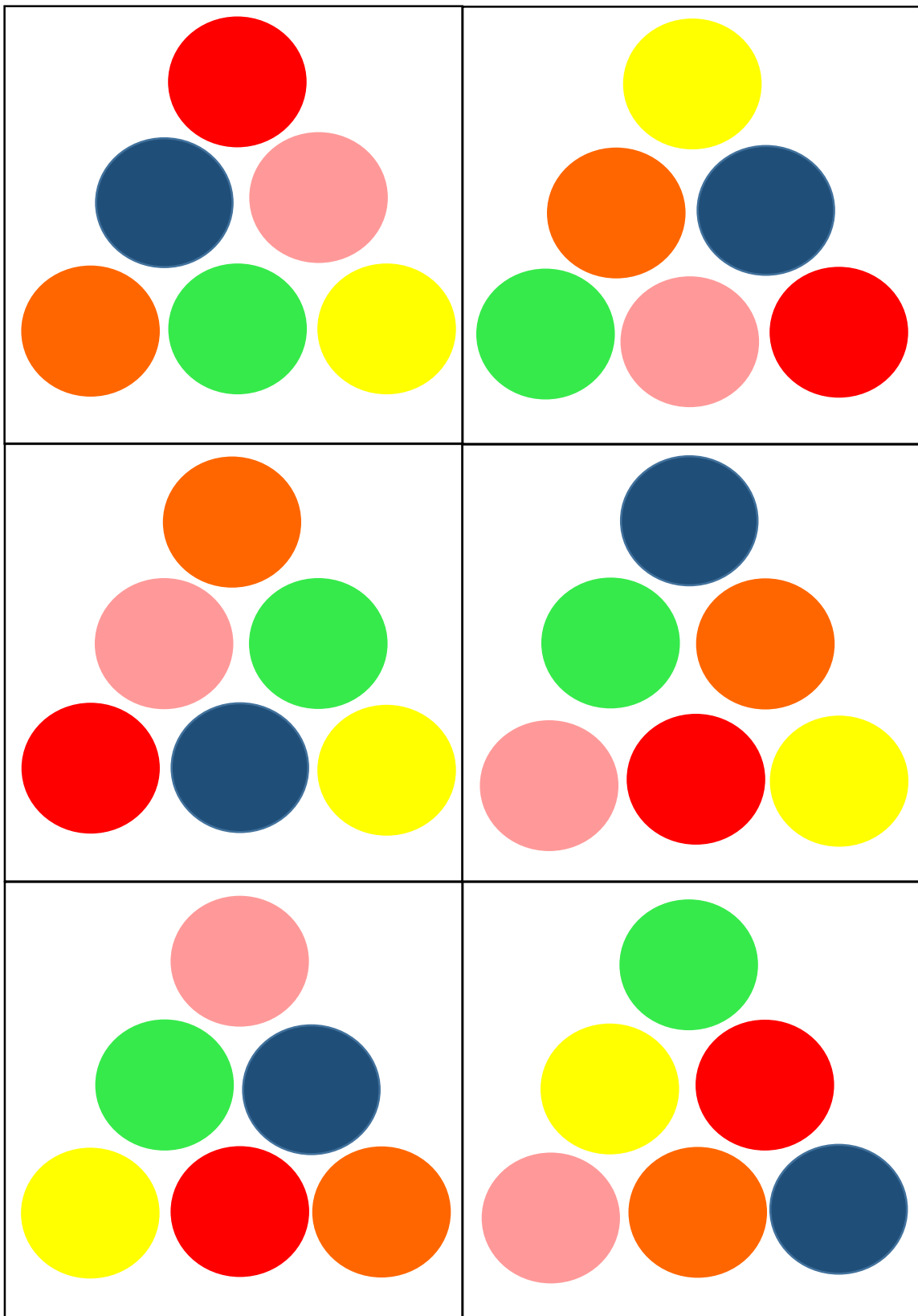
Anexo 50 (Actividad 28)



Síguenos en nuestras redes sociales para encontrar más recursos y actividades para tus niños:
Haz clic en los siguientes enlaces: [YOUTUBE: POWER KIDS](#) - [INSTAGRAM: @POWERKIDS_LIVE](#)

Nota: La imagen muestra el dibujo de una rana formada por puntos. Fuente: Power Kids (2021).
<https://drive.google.com/file/d/1RWqjUSi-t-s83Y9ePjeX-I7CrKEejy1I/view>



Anexo 51 (Actividad 39)



Nota. La imagen muestra fichas de pirámides formadas por 6 círculos de colores. Fuente: Sheccid Torres

Anexo 3: Instrumento para diagnóstico.

Pretest

Universidad Nacional de Loja

1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

INSTITUTO EDUCATIVO SAN FRANCISCO JAVIER - INICIAL II

RESPONSABLE: Sheccid Ariana Torres Jaramillo

NOMBRE DEL PARTICIPANTE: Jeremy Fernández

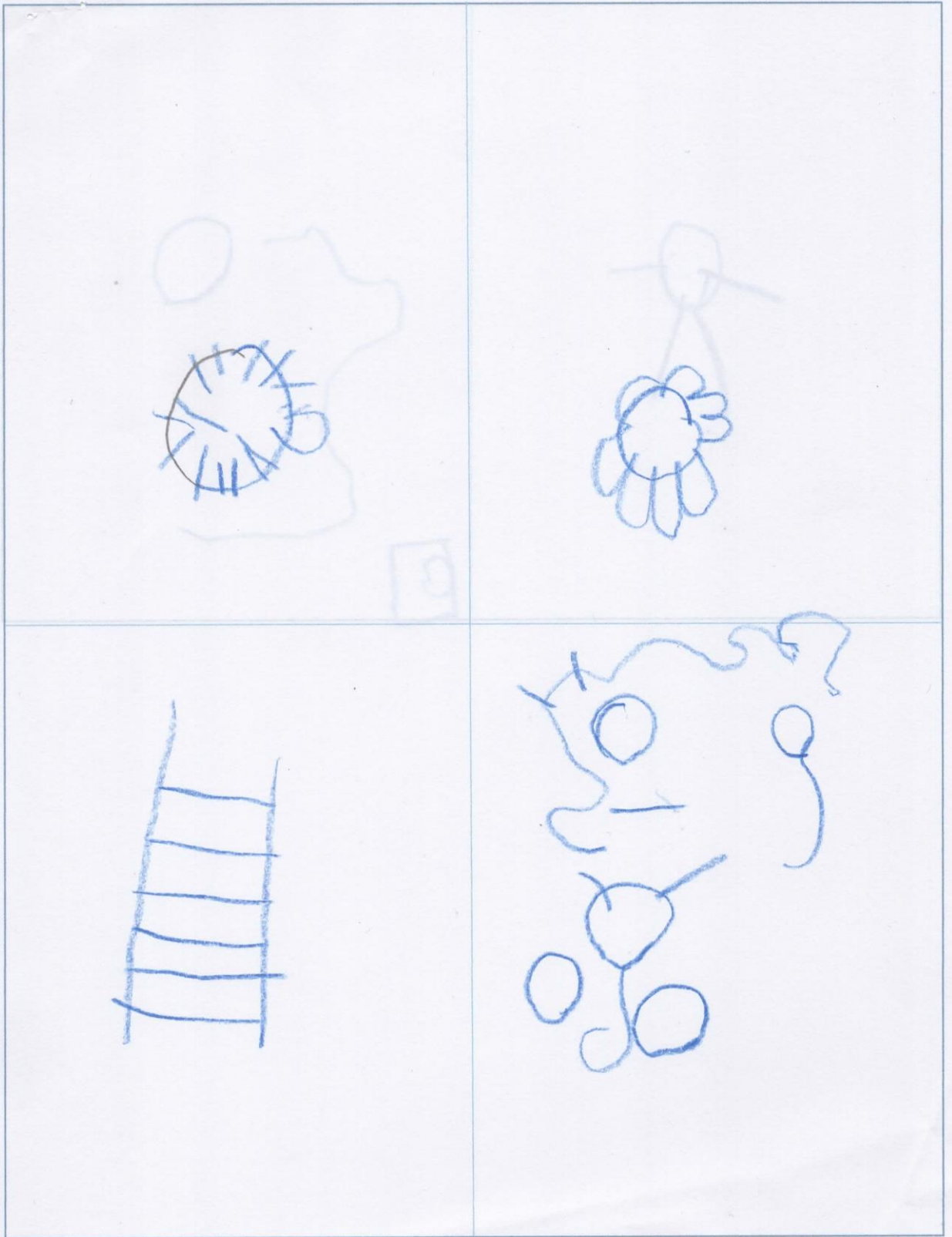
EDAD: 5

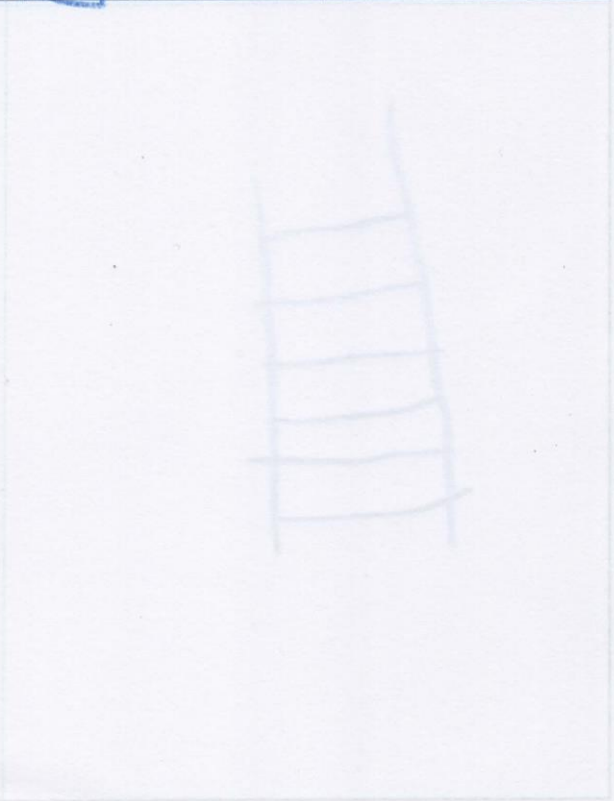
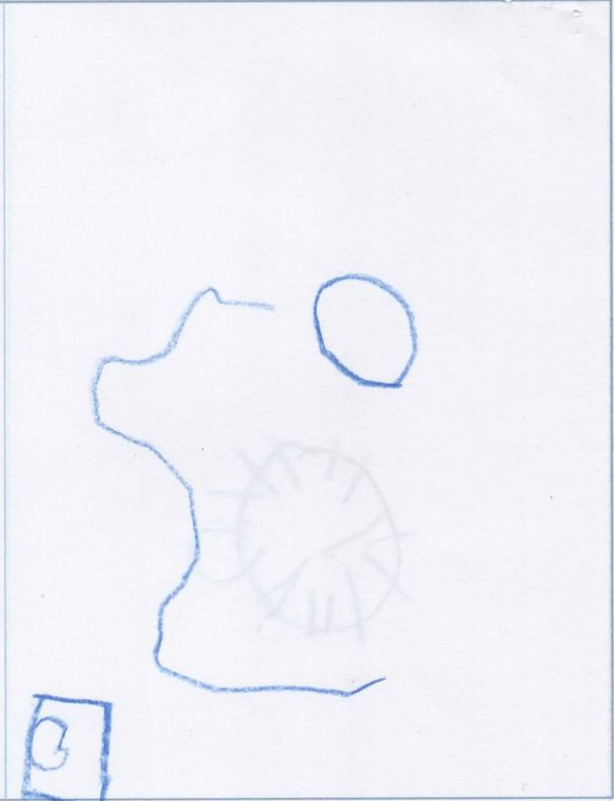
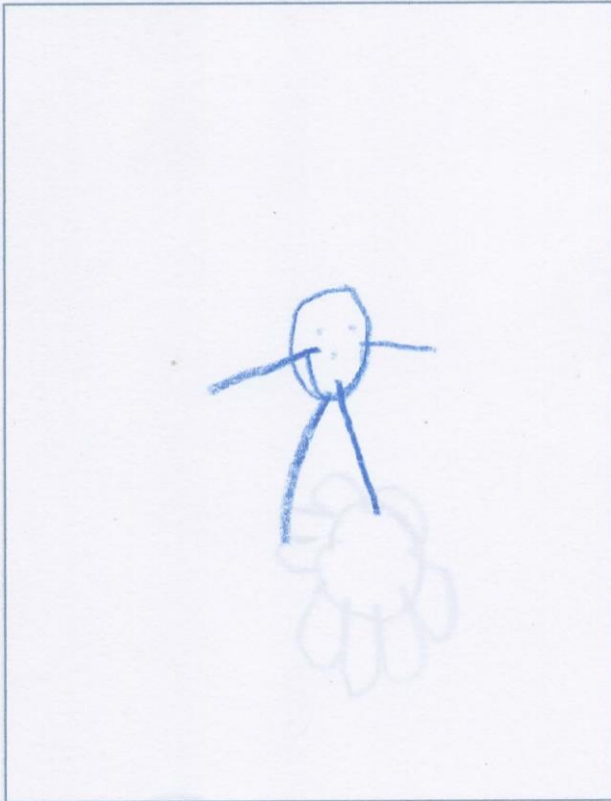
FECHA DE APLICACIÓN: 04/05/2022



ESCALA VALORATIVA BASADA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL. ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA				
DESTREZAS	ACTIVIDADES	INDICADORES		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.	Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.			X
	Construye torre de 10 cubos.		X	
	Enrosca y desenrosca una tapa.		X	
	Recorta tiras de papel utilizando tijeras.		X	
	Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.			X
	Enhebra una aguja.			X
Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.	Introduce objetos dentro de una botella utilizando la pinza digital.		X	
	Ensarta un cordón en cuentas con movimiento de pinza.		X	
	Sube y baja cierres.			X
	Realiza laberinto sencillo sin salirse de la línea utilizando un marcador.		X	
	Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una pinza.		X	
	Abotona y desabotona.			X

Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos.	Dibuja un sol.		X	
	Dibuja una flor.		X	
	Dibuja una escalera.			X
	Dibuja un gato.	X		
	Dibuja una figura humana.		X	
	Dibuja una casa.		X	
Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie.	Patea pelota hacia un punto fijo determinado derribando pinos.	X		
	Detiene al menos 5 pelotas con sus pies.		X	
	Coloca pelotas dentro de un recipiente usando sus pies.		X	
	Sigue con sus pies un pequeño laberinto.			X
	Arruga papel con los pies.		X	
	Pisa los círculos rojos con su pie derecho y azules con su pie izquierdo teniendo como referencia una cinta con el color correspondiente colocada en cada pie.		X	

INDICADORES		ACTIVIDADES		DESTREZAS
Adquirido	En proceso	Iniciado		
X			Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
	X		Construye torre de 10 cubos.	
	X		Enrosca y desenrosca una tapa.	
	X		Recorta tiras de papel utilizando tijeras.	
X			Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.	
X			Enhebra una aguja.	Utilizar la pizarra digital para coger lápices, marcadores, pinceles y dividers tipos de materiales.
	X		Introduce objetos dentro de una botella utilizando la pizarra digital.	
	X		Enrasta un cordón en cuentas con movimiento de pizarra.	
X			Sube y baja cintas.	
	X		Realiza laberinto sencillo sin salirse de la línea utilizando un marcador.	
	X		Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una pizarra.	
X			Abotona y desabotona.	





Universidad Nacional de Loja

1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

INSTITUTO EDUCATIVO SAN FRANCISCO JAVIER - INICIAL II

RESPONSABLE: Sheccid Ariana Torres Jaramillo

NOMBRE DEL PARTICIPANTE: Oriana Chavez

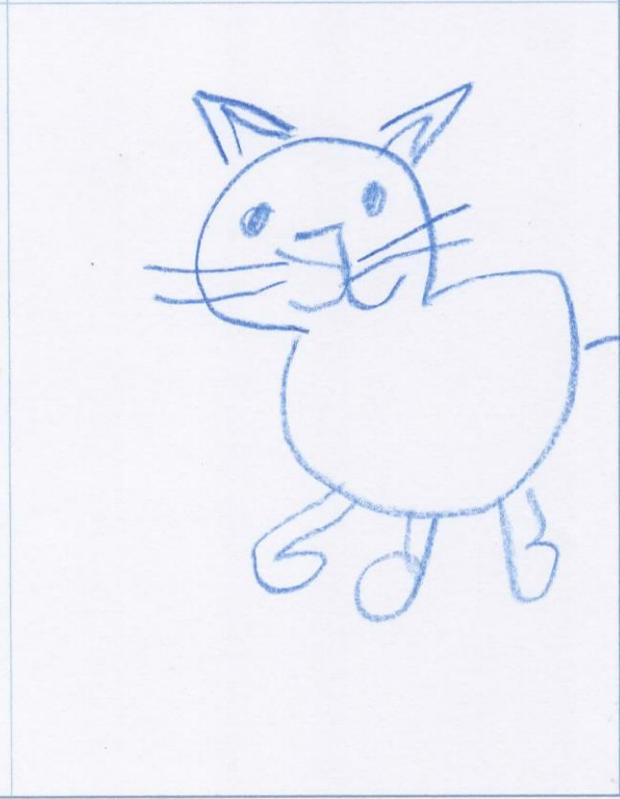
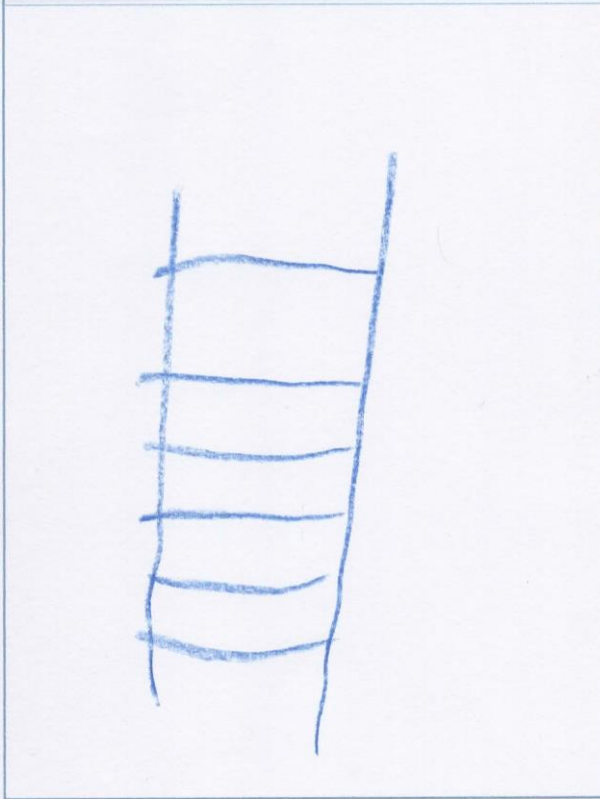
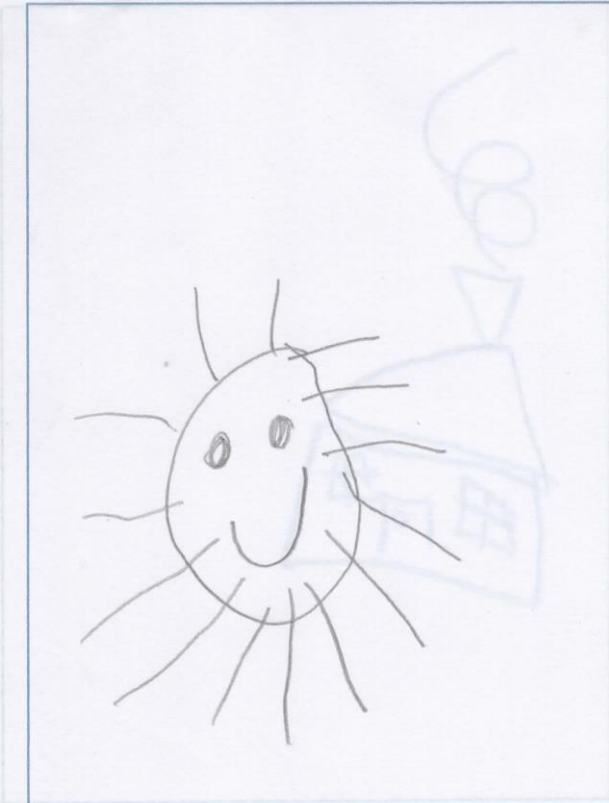
EDAD: 5

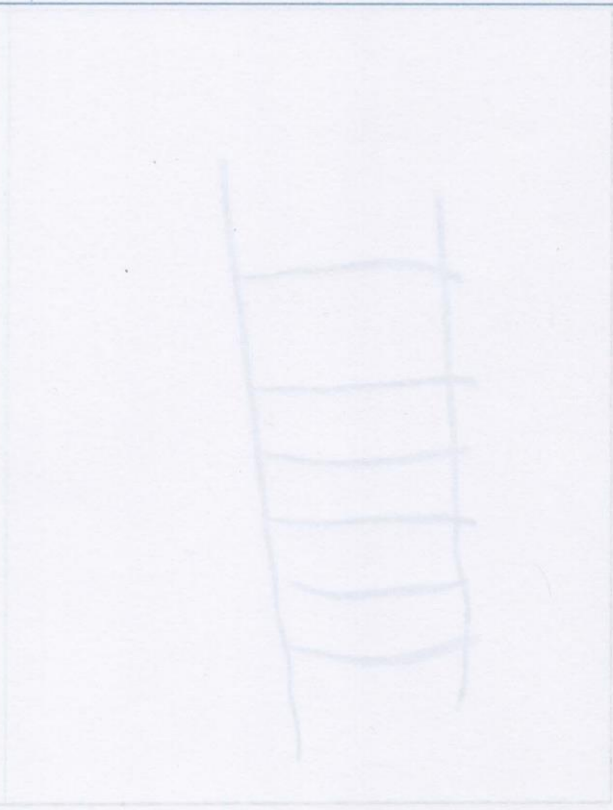
FECHA DE APLICACIÓN: 09/06/2022

ESCALA VALORATIVA BASADA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL. ÁMBITO EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA				
DESTREZAS	ACTIVIDADES	INDICADORES		
		Iniciado	En proceso	Adquirido
Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.	Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.			X
	Construye torre de 10 cubos.			X
	Enrosca y desenrosca una tapa.			X
	Recorta tiras de papel utilizando tijeras.			X
	Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.			X
	Enhebra una aguja.			X
Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.	Introduce objetos dentro de una botella utilizando la pinza digital.			X
	Ensarta un cordón en cuentas con movimiento de pinza.			X
	Sube y baja cierres.			X
	Realiza laberinto sencillo sin salirse de la línea utilizando un marcador.			X
	Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una pinza.			X
	Abotona y desabotona.			X

Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad y sentido para identificarlos.	Dibuja un sol.			X
	Dibuja una flor.			X
	Dibuja una escalera.			X
	Dibuja un gato.			X
	Dibuja una figura humana.			X
	Dibuja una casa.			X
Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie.	Patea pelota hacia un punto fijo determinado derribando pinos.			X
	Detiene al menos 5 pelotas con sus pies.		X	
	Coloca pelotas dentro de un recipiente usando sus pies.			X
	Sigue con sus pies un pequeño laberinto.			X
	Arruga papel con los pies.			X
	Pisa los círculos rojos con su pie derecho y azules con su pie izquierdo teniendo como referencia una cinta con el color correspondiente colocada en cada pie.			

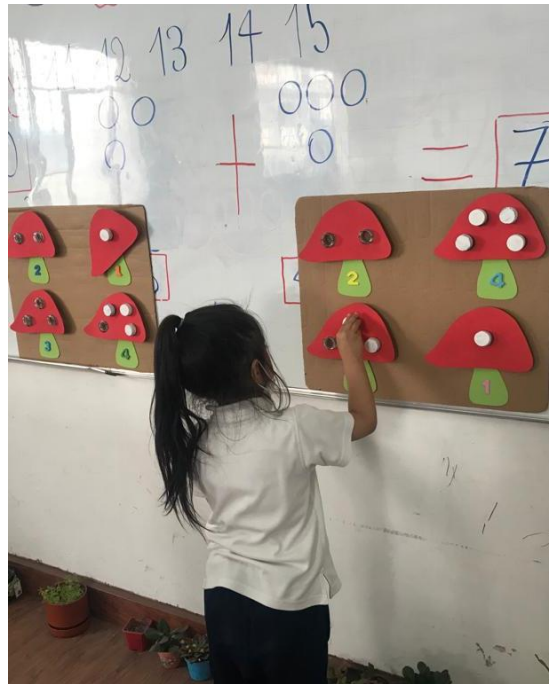
ACTIVIDADES			DESTREZAS
Adquirido	En proceso	Iniciado	
X			Pasa agua de un vaso a otro sin derramar.
X			Construye torre de 10 cubos.
X			Entosa y desenrosa una tija.
X			Racota tiras de papel utilizando tijeras.
X			Pasa un cordón por una lámina de dibujo con agujeros.
X			Enhebra una aguja.
X			Introduce objetos dentro de una botella utilizando la piza digital.
X			Enranta un cordón en cuentas con movimiento de piza.
X			Sube y baja cuerdas.
X			Realiza laberinto sencillo sin salir de la línea utilizando un marcador.
X			Pasa objetos de un recipiente a otro utilizando una piza.
X			Abotona y desbotona.





Anexo 4: Imágenes fotográficas intervención









Anexo 5: Certificación de traducción de resumen

Mgtr.

Edgar M. Castillo C.

**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
COMO LENGUA EXTRAJERA**

Certifica. -

Haber traducido el resumen de español a inglés del Trabajo de Titulación de Sheccid Ariana Torres Jaramillo, titulado: Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del instituto educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

Es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento cuando lo considere conveniente.

Loja, 5 de agosto de 2022



Edgar M. Castillo C.
EFL TEACHER