



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

**Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de
primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada
Nacional**

Autor:

**Lcda. Yamilex Mariuxi Mancilla Torres
Ing. Jenniffer Elizabeth Romero Rodríguez**

Directora:

PhD (c) Yilena Montero Reyes

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabrizio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Yamilex **Mariuxi Mancilla Torres, Jennifer Elizabeth Romero Rodríguez** en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedemos los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de nuestro Grado, de **Magíster en Educación Básica**, como aporte a la Línea de Investigación **Didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 09 de julio del 2025



Firmado electrónicamente por:
**YAMILEX MARIUXI
MANCILLA TORRES**
Validar únicamente con FirmaEC

Lcda. Yamilex Mariuxi Mancilla Torres

C.I.120723597-7



Firmado electrónicamente por:
**JENNIFFER ELIZABETH
ROMERO RODRIGUEZ**
Validar únicamente con FirmaEC

Ing. Jennifer Elizabeth Romero Rodríguez

C.I. 092494594-2

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, Yilena Montero Reyes PhD (c) en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Yamilex Mariuxi Mancilla Torres, Jennifer Elizabeth Romero Rodríguez, cuyo tema es Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fisco misional Armada Nacional, que aporta a la Línea de Investigación Didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje, previo a la obtención del Grado Magíster en Educación Básica. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 09 de julio del 2025



Firmado electrónicamente por:
**YILENA MONTERO
REYES**

Validar únicamente con FirmaEC

Yilena Montero Reyes PhD (c)

C.I. 172699081-3

Aprobación del tribunal calificador



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FACULTAD DE POSGRADO CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**, presentado por **ING. ROMERO RODRIGUEZ JENNIFFER ELIZABETH**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL ARMADA NACIONAL EN EL AÑO LECTIVO 2025 - 2026.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	59.00
DEFENSA ORAL	39.33
PROMEDIO	98.33
EQUIVALENTE	Excelente



Creado electrónicamente por:
**GILDA JUDITH
TARANTO VERA**
Firmado electrónicamente con ClaveÚnica

Mgs. TARANTO VERA GILDA JUDITH
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Creado electrónicamente por:
**LUIS FELIPE FRIAS
SERRANO**
Firmado electrónicamente con ClaveÚnica

FRIAS SERRANO LUIS FELIPE
VOCAL



Creado electrónicamente por:
**TIBILAY MILENE
LAMUS DE RODRIGUEZ**
Firmado electrónicamente con ClaveÚnica

Ph.D LAMUS DE RODRÍGUEZ TIBILAY MILENE
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIAS

Este trabajo es dedicado, en primer lugar, a Dios el creador por ser mi guía, el que siempre me dio la fuerzas para continuar, mostrándome que su tiempo es el más perfecto, por fortalecer mi corazón e iluminar mis días. Gracias padre.

A mis padres Víctor e Isabel: por ser pilar fundamentales en todo lo que soy, por inculcarme grandes valores que me han acompañado en todos los aspectos de mi vida, por su gran apoyo a ustedes le dedico con amor cada éxito. Los amo.

A mi esposo Joel: gracias por ser mi compañero, mi apoyo, mi soporte y mejor amigo. Tu amor, paciencia y comprensión ha sido fundamentales en cada paso. Gracias por creer en mí y motivarme a no desmayar cuando lo quería hacer. Te amo

De manera especial a mi hija Danna: mi mayor inspiración y la razón de todo mi esfuerzo y la persona más importante en mi vida, cada paso que doy es por ti. Te amo.

Con amor,

Yamilex Mariuxi Mancilla Torres

Dedico esta tesis, en primer lugar, a Dios, por su infinita misericordia y bendición, que me han acompañado y fortalecido a lo largo de este camino, permitiéndome culminar con éxito esta maestría.

A mi madre, por estar siempre a mi lado, por su apoyo incondicional y por brindarme su ayuda en los momentos que más la necesité. Su ejemplo y fortaleza han sido fundamentales en este logro.

A mi esposo, por su confianza en mí, por sus palabras de aliento, por su amor constante y por darme el tiempo y el espacio necesario para alcanzar esta meta.

A mi hermana, cuyo apoyo fue clave en momentos decisivos. Gracias a su experiencia en la docencia, me brindó orientación, consejos y ayuda práctica que facilitaron muchas de las tareas y actividades de este proceso.

Y a mis hijos Mathias, Ivanna y Gia, quienes han sido mi mayor inspiración. Cada paso dado en este proceso ha sido con ellos en el corazón, como una muestra de que todo esfuerzo vale la pena por el amor a la familia.

Con gratitud y amor,

Jennifer Elizabeth Romero Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios por haberme sostenido en cada paso de este camino, gracias por darme la fuerza en los momentos difíciles por iluminar mi mente con sabiduría cuando más lo necesitaba y recordarme que nunca estuve sola, incluso en mis días inciertos. Su amor, su guía y su presencia ha sido mi impulso constante. Esta meta no habría sido posible sin su infinita gracia.

A mi asesora, Yilena Montero Reyes, agradezco profundamente su acompañamiento, su guía y todo el apoyo que nos brindó a lo largo de este proceso. Sus consejos sabios, su dedicación y paciencia infinita, su experiencia han sido fundamentales para que hoy pueda concluir esta etapa tan importante en mi vida.

Yamilex Mariuxi Mancilla Torres

En primer lugar, agradezco profundamente a Dios, porque sin Él esto no hubiera sido posible. Su guía, fortaleza y bendición me acompañaron en cada etapa de esta maestría, especialmente en los momentos de mayor desafío.

A mi familia, en especial a mi madre, mi esposo, mi hermana y mis hijos, por ser mi soporte incondicional, por su amor, comprensión y aliento constante. Su presencia y apoyo fueron fundamentales para que pudiera alcanzar esta meta.

A los directivos de la Escuela Fiscomisional Armada Nacional, por brindarnos todas las facilidades necesarias para desarrollar nuestro trabajo de tesis en su institución. Su colaboración fue esencial para el desarrollo exitoso de este proyecto.

A nuestra tutora, la PhD. Yilena Montero, por su guía académica, su compromiso y sus observaciones oportunas, que fueron clave para el cumplimiento de los objetivos de esta investigación. Gracias por su profesionalismo y acompañamiento constante.

A los docentes y asesores académicos, por su dedicación, conocimientos y apoyo a lo largo de esta etapa.

Y a todas las personas que, de una u otra manera, me brindaron su apoyo, motivación y confianza: ¡gracias de corazón!

Con gratitud y fe,
Jenniffer Elizabeth Romero Rodríguez

Resumen

El proyecto de maestría que se titula Actividades lúdicas enfocada en el desarrollo de motricidad fina en alumnos de primer año de Educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional en el año lectivo 2025-2026, tiene como finalidad evaluar la forma en que las actividades lúdicas pueden aportar al desarrollo de la motricidad fina en alumnos de nivel inicial. El problema que se ha reconocido se rige en el bajo nivel de destrezas motrices finas que se han observado en los niños, lo cual tiene incidencia en dificultades para efectuar tareas escolares básicas como es el dibujar, recortar o escribir. El estudio está enmarcado en un enfoque de tipo mixto junto con un diseño no experimental, de clase explicativa y transversal. Se usó la observación estructurada y la implementación de encuestas a profesores de nivel inicial para reconocer las practicas pedagógicas actuales y la percepción acerca de la relación entre el juego y el desarrollo motriz. Adicional a ello, se implementó una ficha de observación a una muestra de 25 alumnos con el objetivo de valorar su desenvolvimiento en tareas relacionadas a la motricidad fina. Los resultados denotan que hay una relación importante, pero no se reconocieron una limitación planificada intencionada de estas actividades en el salón de clases. Para concluir, se plantea que se requiere incluir estrategias lúdicas de manera sistemática en el currículo de educación inicial y de reforzar la capacitación docente en este contexto, debido a su efecto positivo en el desarrollo infantil integral.

Palabras claves: Motricidad Fina, Actividades Lúdicas, Educación Básica, Desarrollo Infantil, Enfoque Mixto, Diseño No Experimental.

Abstract

The master's thesis, titled "Playful Activities for the Development of Fine Motor Skills in First-Year Elementary School Students at the National Navy Fiscomisional Educational Unit in the 2025–2026 School Year," aims to analyze how playful activities can contribute to the development of fine motor skills in preschool students. The problem identified lies in the low level of fine motor skills observed in children, which leads to difficulties in performing basic school tasks such as cutting, drawing, or writing. The research was framed within a mixed approach with a non-experimental, explanatory, and cross-sectional design. Structured observation and surveys were administered to preschool teachers to identify current pedagogical practices and perceptions of the relationship between play and motor development. In addition, an observation sheet was administered to a sample of 25 students to assess their performance on fine motor skills tasks. The results show a significant relationship between the implementation of recreational activities and improvement in motor skills, although limited intentional planning of these activities in the classroom was identified. In conclusion, there is a need to systematically incorporate recreational strategies into the early childhood education curriculum and to strengthen teacher training in this area, given its positive impact on overall child development.

Keywords: Fine Motor Skills, Recreational Activities, Elementary Education, Child Development, Mixed Approach, Non-experimental Design.

Lista de Figuras

Figura. 1. Jurado de experto 1.....	104
Figura. 2. Jurado de expertos 2	105
Figura. 3. Jurado de Experto 3	106
Figura. 4. Infraestructura	107
Figura. 5. Juegos	107
Figura. 6. Salón de clases	107
Figura. 7. Uso de información.....	107
Figura. 8. Instalaciones.....	107

Lista de Tablas

Tabla 1. Delimitación.....	11
Tabla 2. Resultados de lista de cotejo	52
Tabla 3. Resultados de encuestas	59
Tabla 4. Propuesta.....	77
Tabla 5. Instrumento propuesto.....	83

Lista de Siglas / Acrónimos

Sigla / Acrónimo Significado

ABP Aprendizaje Basado en Problemas

Mineduc Ministerio de Educación del Ecuador

OEI Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

TIC Tecnologías de la Información y la Comunicación

NEAE Necesidades Específicas de Apoyo Educativo

PEI Proyecto Educativo Institucional

PI Propuesta de Intervención

UEAN Unidad Educativa Armada Nacional

LDC Lista de Cotejo

EIB Educación Intercultural Bilingüe

Lista de Abreviaturas

Abreviatura	Significado
-------------	-------------

L.	Logrado
----	---------

EP.	En proceso
-----	------------

NL.	No logrado
-----	------------

m ²	metros cuadrados
----------------	------------------

Lista de Símbolos

Símbolo Significado

% Porcentaje

°C Grados Celsius

→ Indica relación o dirección entre conceptos

± Aproximación o variación positiva o negativa

> Mayor que

< Menor que

≈ Aproximadamente igual

= Igual

√ Correcto o logrado (usado en listas de cotejo)

× Incorrecto o no logrado (usado en listas de cotejo)

Índice / Sumario

DEDICATORIAS	v
AGRADECIMIENTOS	vii
Resumen.....	ix
Abstract	x
Lista de Figuras.....	xi
Lista de Tablas	xii
Lista de Siglas / Acrónimos	xiii
Lista de Abreviaturas	xiv
Lista de Símbolos.....	xv
Índice / Sumario	xvi
Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación	7
1.1. Delimitación del problema	10
Tabla 1. Delimitación.....	11
1.2. Formulación del problema.....	12
1.3. Preguntas de investigación	14
1.4. Determinación del tema.....	15
1.5. Objetivo general	16
1.6. Objetivos específicos	16
1.7. Justificación	17
1.8. Alcance y limitaciones.....	20
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial.....	22
2.1. Antecedentes.....	22
2.1.1. Actividades lúdicas.....	26
2.1.2. Desarrollo de la motricidad fina.....	29

2.2. Definición conceptual.....	33
2.2.1. Actividades lúdicas.....	33
2.2.2. Motricidad fina.....	36
CAPÍTULO III: Diseño metodológico.....	39
3.1. Tipo y diseño de investigación	39
3.2. La población y la muestra.....	41
3.2.1 Características de la población	41
3.2.2 Delimitación de la población.....	44
3.2.3 Tipo de muestra.....	44
3.2.4 Tamaño de la muestra	46
3.2.5 Proceso de selección de la muestra	46
3.3. Los métodos y las técnicas	47
3.4. Procesamiento estadístico de la información.....	48
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	51
4.1. Resultados de lista de cotejo.....	51
4.2. Resultados de encuestas	57
4.3. Resultados de entrevistas.....	65
4.4. Triangulación metodológica y discusión de resultados	71
4.5. Comprobación de la hipótesis de estudio	74
4.6. Propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas estructuradas para estimular la motricidad fina	76
4.6.1 Sistema de actividades lúdicas estructuradas para estimular la motricidad fina	79
4.7. Sistema de evaluación cualitativa para valorar el impacto de actividades lúdicas en la motricidad fina	82
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones.....	86
5.1. Conclusiones.....	86
5.2. Recomendaciones	88
Referencias bibliográficas	90

Anexo A – Lista de cotejo.....	93
Anexo B – Entrevista	95
Anexo C – Encuesta	98
Anexo D – Operacionalización de variables	101
Anexo E – Validación de instrumentos por juicio de expertos	102
Anexo F – Resultados de la prueba piloto y análisis de confiabilidad del instrumento	103

Introducción

La motricidad fina es una de las habilidades esenciales que se desarrollan en la etapa inicial del aprendizaje infantil y está directamente relacionada con la capacidad del niño para manipular objetos pequeños, realizar trazos y ejecutar movimientos coordinados que requieren precisión (Ochoa, 2021). Una apropiada estimulación no solamente va a favorecer el desarrollo de destrezas académicas, como es el dibujo y la escritura, sino que también tiene incidencia de forma positiva en la ejecución de actividades cotidianas, como es el abotonarse la ropa o el manipular cubiertos. En Ecuador, y sobre todo luego de la crisis sanitaria provocada por la pandemia de COVID-19, se ha visualizado un deterioro evidente en el desarrollo motriz de los alumnos de los niveles iniciales. La modalidad virtual, la limitada interacción presencial y la carencia de recursos adecuados influyeron negativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina en muchos niños y niñas (Alba, 2020).

Ante esta situación, el presente estudio se plantea como una propuesta orientada a reforzar el proceso educativo mediante una estrategia pedagógica dinámica: el uso de actividades lúdicas. Esta metodología pretende restablecer la conexión natural entre el juego y el desarrollo integral, haciendo especial énfasis en las habilidades motrices que requieren mayor refuerzo durante el primer año de educación básica.

Los fundamentos de esta investigación se sustentan tanto en la experiencia directa en el aula como en evidencias recogidas a nivel institucional y nacional. En diversas aulas del país, se ha identificado que un número considerable de estudiantes no logra sostener adecuadamente un lápiz, seguir un trazo continuo o completar tareas grafoplásticas simples, lo cual repercute en su rendimiento escolar y autoestima (Zumba-Villavicencio, 2020).

A esto se suman informes educativos que alertan sobre el bajo desarrollo psicomotriz en la primera infancia, especialmente en contextos vulnerables donde el acceso a materiales, espacios de juego y acompañamiento familiar es limitado (INEVAL, 2022). Esta situación ha motivado a docentes, investigadores y profesionales de la educación a buscar alternativas didácticas que permitan, desde la realidad del aula, ofrecer respuestas efectivas y contextualizadas a estas problemáticas. En ese sentido, las actividades lúdicas se presentan no solo como una opción entretenida, sino como una herramienta pedagógica con potencial comprobado para potenciar el desarrollo motor fino, promoviendo al mismo tiempo la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños.

En los últimos años, la educación inicial y básica ha adquirido una importancia destacada dentro del sistema educativo ecuatoriano, al ser considerada una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas (Ochoa et al., 2021).

En este marco, la motricidad fina se la identifica como un componente importante enfocado en el logro de los aprendizajes fundamentales como es la escritura, el dibujo y que se use apropiadamente los materiales escolares. Sin embargo, ya sean estudios como experiencias pedagógicas han denotado que varios alumnos de primer año de educación básica afrontan dificultades en este punto, esto puede tener efectos negativos en su rendimiento académico y en la confianza. Esta preocupación se refleja también en las instituciones educativas, donde los docentes notan con frecuencia que los niños tienen poca precisión en el uso del lápiz, tijeras u otros materiales, y requieren de un acompañamiento más activo para fortalecer su coordinación viso-manual. En ese marco, las actividades lúdicas emergen como una herramienta didáctica con alto potencial para estimular el desarrollo motriz en edades tempranas (Munzon-chuya, 2021).

Esta investigación se efectúa en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en la parroquia Ximena en la ciudad de Guayaquil. Dicha entidad que funciona de manera presencial y pertenece al sistema fiscomisional, atiende a una matrícula total de 1.209 alumnos que se encuentran distribuidos en los niveles de educación inicial, básica y en bachillerato. En el nivel de Educación Básica, puntualmente en el primer año, se encuentran inscritos 20 niños que tienen edades que abarcan entre los 5 y los 6 años. Las observaciones docentes han evidenciado que aproximadamente el 50 % de este grupo presenta dificultades en la motricidad fina, manifestadas en acciones cotidianas como el agarre del lápiz, la precisión al recortar o colorear, y la coordinación al realizar trazos. La docente del curso, Lcda. Verónica Iñiguez, aplica técnicas grafo plásticas diariamente y cuenta con materiales didácticos básicos, aunque el aula carece de rincones lúdicos estructurados o de recursos tecnológicos. Este contexto posibilita entender claramente que se requiere crear una propuesta pedagógica puntual. Partiendo de la realidad visualizada, se resalta lo fundamental de la motricidad fina en el desarrollo de la motricidad fina a través de un enfoque lúdico, que no solo vaya a despertar el interés de los alumnos, sino que también refuerza sus destrezas psicomotrices de forma natural y contextualizada. Para el actual medio educativo, enfocado a metodologías activas, enfocadas en el alumno y respetuosas de sus ritmos de desarrollo, es importante plantear estrategias que incentiven la participación, el juego, la exploración y que se usen materiales concretos. Bajo este sentido, el estudio pretende enriquecer la práctica pedagógica durante en el primer año de educación básica, mediante una propuesta estructurada que se pueda replicar por otros profesores o centro de educación con condiciones semejantes. Los principales beneficiarios van a ser los alumnos de este nivel, si bien se crear contribuciones valiosas enfocados a profesores, autoridades y familias, al proporcionarles recursos que potencien el proceso de educación.

Para términos generales, los propósitos de este estudio se enfocan en crear actividades lúdicas, enfocadas en desarrollar la motricidad fina, a partir de reconocer las principales dificultades que denotan los niños de preparatoria. En base a este diagnóstico, se pretende crear una propuesta que vaya acorde a sus requerimientos y establecer diagnósticos de evaluación que posibiliten calcular su eficacia en un futuro. Dicho objetivo no solo va a aspirar describir la problemática, sino que también a brindar soluciones pedagógicas factibles, contextualizadas y fundamentadas en la práctica docente. En este sentido, se espera que el trabajo brinde un aporte significativo a la práctica educativa de primer año de básica, y que sirva como punto de partida para futuras investigaciones o propuestas de intervención que busquen enriquecer el desarrollo psicomotor infantil.

El aporte práctico de esta investigación consiste en la elaboración de una propuesta de actividades lúdicas estructuradas que respondan a las características y necesidades específicas del grupo observado. Esta propuesta se construye tomando en cuenta los recursos disponibles, el espacio físico, las metodologías aplicadas por la docente y las observaciones sobre el nivel de desarrollo motriz del grupo. Aunque no se aplicará durante el proceso investigativo, se presenta como un modelo didáctico que puede ser implementado posteriormente por la institución, o adaptado por otras instituciones con características similares. Su valor radica en que parte de un análisis real, concreto y contextual, lo cual le otorga mayor pertinencia y aplicabilidad futura en el ámbito educativo.

Bajo esta línea, esta investigación se destaca por el carácter innovador al incorporar la evaluación del medio de educación con la creación de un planteamiento práctico enfocado puntualmente a reforzar la motricidad fina mediante actividades lúdicas. A diferencia de estudios semejantes que permanecen en el plano teórico, dicha propuesta se construye desde la

experiencia directa en el salón de clases y el conocimiento del medio institucional, lo cual va a garantizar su aplicabilidad y pertinencia. La metodología usada atiende a un enfoque cualitativo, con un diseño de clase descriptiva y propositivo, esto facilita la comprensión de las particularidades del grupo analizado, la evaluación del medio de educación y la sustentación de decisiones pedagógicas, sin que se recurran a pruebas experimentales. Se busca que este abordaje aporte a valorar el juego como un recurso pedagógico fundamental y a reconocer que, en varios casos, las soluciones más eficientes emergen de una observación sensible y contextualizada del infante en su medio habitual. Esta investigación se organiza en los cinco capítulos que posibiliten desarrollar el procedimiento de investigación de forma estructurada y coherente. El capítulo I, nombrado *El problema de investigación*, presenta el contexto general de investigación, el planteamiento del problema, las preguntas de estudio, los objetivos, así también que se justifique de manera teórica, práctica social en conjunto con el alcance y las limitaciones del proyecto. Esta sección da un entendimiento claro del requerimiento identificado de los motivos que respalda que se realice la investigación. En el capítulo II se encuentra el Marco Teórico referencial, en la cual se abordan los conceptos importantes asociados con la motricidad fina, las actividades lúdicas y su relevancia en el crecimiento infantil, respaldado en las teorías del aprendizaje y el crecimiento psicomotor. Este capítulo determina el sustento conceptual y científico que sustenta la propuesta. En el capítulo III se encuentra el Diseño metodológico, en el que se describe el enfoque cualitativo incorporado, la clase de estudio, las técnicas de recopilación de datos usados, tales como la observación estructurada y la encuesta a los profesores, la población participante, y los argumentos éticos del proceso de investigación. En el capítulo IV se exponen la evaluación y la interpretación de los resultados, en la cual se describen las principales dificultades identificadas en el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos, así también como elementos

del medio escolar que inciden en esta situación. En coherencia con lo anterior, el Capítulo V recoge las conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos obtenidos, además de presentar una propuesta pedagógica concreta sustentada en actividades lúdicas, pensada para ser aplicada directamente en el aula. Este apartado también propone un sistema de evaluación cualitativa con criterios observables que permiten valorar, de manera referencial, el posible impacto de la propuesta. De esta forma, la estructura del trabajo responde a un orden lógico que parte del diagnóstico del problema y culmina en una propuesta aplicable, con el objetivo de aportar al fortalecimiento del desarrollo psicomotor infantil desde una perspectiva lúdica e inclusiva.

Capítulo I: El problema de la investigación

Planteamiento del problema

Mundialmente, el reforzar la motricidad fina en la infancia ha sido una preocupación recurrente para medios como es la UNESCO y UNICEF, dado a la incidencia directa en los procedimientos de aprendizaje inicial y en la promoción de una educación inclusiva. Según el informe publicado de la UNESCO en el 2024, alrededor del 40% de los niños en edad preescolar que residen en países de ingresos bajos y medianos no consiguen los indicadores pretendidos en su desarrollo motriz, lo cual es un obstáculo importante para conseguir destrezas básicas como es la lectura y la escritura durante los primeros años de escolaridad. Por su lado, UNICEF (2024) alerta que la ausencia de una estimulación temprano y de actividades lúdicas estructuradas representa uno de los elementos de riesgo más usuales en el retraso del desarrollo motor en los niños menores de seis años. Esta realidad se agrava en contextos educativos donde el acceso a recursos pedagógicos adecuados y a formación docente especializada es limitado, lo que reduce las oportunidades de atención oportuna a este tipo de dificultades desde las aulas.

En Latinoamérica, los desafíos relacionados con el desarrollo psicomotor en la infancia también son significativos. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2024) señala que, en países como Perú, Bolivia y Honduras, más del 30 % de los niños de entre 3 y 6 años presenta rezagos en su desarrollo motor fino y grueso, debido principalmente a la escasa implementación de metodologías activas y a la baja inversión en educación preescolar y básica. En Colombia, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, 2020) indicó que un 28% de los niños atendidos en los programas de desarrollo infantil presentaba dificultades en las tareas como recortar, dibujar o ensamblar rompecabezas. Dichos denotan una brecha importante entre los logros que se quieren en la primera infancia y las destrezas eficientes alcanzadas, sobre todos en

los medios de educación rurales o del sistema pública, en las cuales las actividades lúdicas no siempre ocupan una prioridad en el plan de estudios. En Ecuador, el panorama no es distinto. De acuerdo con el diagnóstico sobre desarrollo infantil del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2023b), se estima que el 35 % de los estudiantes de primer año de educación básica presenta dificultades en la motricidad fina, principalmente asociadas al escaso tiempo destinado a actividades de coordinación viso-manual dentro del aula. Un estudio realizado por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2022) sobre el perfil del desarrollo de niños de entre 5 y 6 años reveló que casi el 40 % de los evaluados no logra completar tareas básicas como trazar líneas, abotonarse la ropa o colorear dentro de un margen, lo que demuestra la necesidad de fortalecer metodologías más activas e integradoras en las aulas. Dichas cifras ponen en evidencia que todavía hay una brecha importante entre lo determinado en la normativa educativa nacional y la implementación real en las prácticas pedagógicas cotidianas, sobre todo en entidades que afrontan carencias estructurales o materiales. El eje central de este estudio está enfocado en las dificultades evidente que presentan los alumnos de primer año de Educación General Básica en el desarrollo de la motricidad fina, lo cual tiene directa repercusión en el rendimiento académico inicial y en la capacidad de involucrarse de manera activa en las tareas escolares. Particularmente para el caso de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, las observaciones de la profesora del nivel reflejan que aproximadamente el 50% de los menores de edad exponen limitaciones en las actividades que obligan coordinación y la precisión manual, como sostener adecuadamente el lápiz, recorte con tijeras, colorear o también delinear figuras. Estos obstáculos no solamente hacen interferencia con el aprendizaje de destrezas relevantes para la lectoescritura, sino que así mismo compromete la autonomía y confianza del infante, afectando su integración y el crecimiento socioemocional. El problema se agrava todavía más

ante la falta de planteamientos pedagógicos organizados que posibiliten abordarla de forma eficaz y temprana. En las causas identificadas están los elementos ya sean pedagógicos como los institucionales. Aunque el aula dispone de algunos materiales didácticos básicos, carece de espacios específicos o rincones organizados para promover de manera sistemática el desarrollo psicomotor. De igual forma, las actividades cotidianas y la planificación docente se centran mayormente en aspectos cognitivos, dejando las tareas motrices y manuales en un segundo plano. Aunado a esto, se encuentra la ausencia de una actualización profesional en las metodologías activas, las limitaciones de presupuestos que pueden dificultar la innovación pedagógica y la falta de herramientas tecnológicas, elementos que limitan notablemente la aplicación de estrategias adaptadas y diversas. Dicha combinación de circunstancias dificulta que los profesores atiendan apropiadamente los requerimientos integrales de los alumnos, creando entornos poco adecuados para reforzar de sus destrezas motrices.

Los efectos de este inconveniente se denotan ya sean en el rendimiento académico como también en las relaciones sociales de los infantes. Cuando un alumno no consigue desarrollar apropiadamente su motricidad fina, puede sentir algún tipo de frustración al escribir, dibujar o efectuar tareas escolares, lo cual a largo plazo puede tener un efecto negativo su autoestima y disminuir su motivación al aprendizaje. En los medios grupales, estas dificultades pueden crear inseguridad o dependencia del adulto, aquello dificulta su participación activa en la dinámica del aula. De igual manera, en caso de que no se aborden estas dificultades a tiempo, pueden derivar en rezago escolar o en diagnósticos erróneos sobre problemas de aprendizaje. Por eso, este trabajo busca proponer una alternativa didáctica basada en actividades lúdicas, como una forma de prevenir estos efectos y fomentar un aprendizaje más integral, respetando los ritmos de desarrollo de cada niño.

1.1. Delimitación del problema

El presente estudio se circunscribe a una realidad educativa concreta, tomando como referencia a los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en la parroquia Ximena del cantón Guayaquil, provincia del Guayas. Esta institución, de carácter fiscomisional y perteneciente al régimen Costa, brinda atención educativa a una comunidad de 1.209 estudiantes distribuidos entre los niveles de Educación Inicial, Básica y Bachillerato. El grupo focal seleccionado para esta investigación está conformado por 20 niños matriculados en primer año de Educación General Básica, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años, y que asisten en la jornada matutina bajo la modalidad presencial. Esta delimitación poblacional es esencial porque permite centrar el estudio en un grupo específico de estudiantes que presenta características particulares en su desarrollo psicomotor, lo cual requiere un enfoque pedagógico especializado y adaptado a sus necesidades.

La selección de este grupo se rige en la evidencia recolectada a través de observaciones de la profesora responsable, quien ha reportado que alrededor del 50% de los alumnos presentan dificultades asociadas a la motricidad fina, denotadas en elementos como agarrar apropiadamente el lápiz, coordinación viso-manual, usar las tijeras y la precisión para colorear. Dichas limitaciones perjudican no solamente el desempeño en tareas relacionadas a la preescritura y la expresión gráfica, sino que también a la autonomía y la confianza de los infantes en el medio escolar. La ausencia de espacio lúdicos en el salón de clases, la falta de herramientas tecnológicas y la limitada formación docente en estrategias psicomotoras realzan que se requieren crear una propuesta pedagógicas apropiadas y contextualizadas.

En lo que respecta al marco temporal, el estudio se desarrolla en el primer semestre del 2025, teniendo como referencia la información recolectada al comienzo del año escolar y en las

primeras semanas de clases. En este periodo se efectúa una evaluación del contexto institucional, se visualiza la dinámica del salón de clases y se reconocen los elementos importantes que perjudican el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de primer año.

Aunque la propuesta resultante no será ejecutada en la práctica, su diseño se apoya en el análisis de la situación actual del grupo, permitiendo ofrecer alternativas didácticas factibles que podrían ser implementadas por los docentes en el futuro próximo. Así, la delimitación en tiempo y espacio permite centrar el estudio en una realidad concreta, realista y contextualizada.

Tabla 1. Delimitación

Aspecto	Delimitación
Espacial (lugar)	Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en la parroquia Ximena, cantón Guayaquil, provincia del Guayas, Ecuador.
Temporal (tiempo)	Primer semestre del año 2025.
Poblacional (sujeto)	Estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, con edades entre cinco y seis años.
Conceptual (tema)	Relación entre actividades lúdicas como estrategia pedagógica y el desarrollo de la motricidad fina en el proceso de enseñanza-aprendizaje inicial. Actividades lúdicas (juegos didácticos, dinámicas creativas, estrategias lúdicas contextualizadas). Desarrollo de la motricidad fina (precisión, coordinación viso-manual, destrezas de trazo, corte y manipulación de objetos).

Fuente: Elaboración propia.

1.2. Formulación del problema

El desarrollo de la motricidad fina durante los primeros años escolares es relevante para que los infantes consigan destrezas como es la escritura, el dibujo, la coordinación viso-manual y la autonomía en las actividades escolares. No obstante, en varios contextos de educación este elemento suele abordarse de manera superficial o a través de estrategias poco adaptadas al contexto, lo cual dificulta el desarrollo apropiado de los niños. En la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, localizada en la parroquia Ximena de la ciudad de Guayaquil, se ha corroborado que durante los primeros seis meses del 2025 alrededor del 50% de los alumnos del primer año afronta dificultades en destrezas motrices como agarrar el lápiz, usar tijeras y trazar formas, lo cual perjudica su participación en clases y el desarrollo académico inicial. Pese a que el salón de clase tiene materiales básicos como papel, plastilina, lápices de colores y bloques, no dispone de espacios lúdicos organizados ni de planteamientos didácticos específicos para que se fomente la motricidad fina a través del juego. A pesar de que se destinan dos horas diarias a actividades gráficas, la ausencia de estrategias lúdicas intencionadas y contextualizadas limita los avances en esta área. esta situación crea preocupación acerca de la eficacia de las metodologías actuales y realza que se requiere aplicar opciones pedagógicas más activas, adecuadas y adaptadas a las propiedades del grupo y el entorno de educación.

En este escenario, se plantea el siguiente problema de investigación:

¿De qué manera las actividades lúdicas, diseñadas de forma contextualizada, pueden favorecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, durante el primer semestre del año 2025?

Esta formulación vincula directamente las actividades lúdicas con el desarrollo de la motricidad fina, situando el análisis en una población específica (estudiantes de primer año de básica, con edades entre cinco y seis años), en un espacio determinado (Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, Guayaquil) y en un período delimitado (primer semestre de 2025). El enfoque de esta investigación no busca aplicar experimentalmente una intervención, sino analizar, diseñar y proponer estrategias lúdicas que, desde una perspectiva cualitativa, respondan a una necesidad concreta detectada en el aula.

Criterios de evaluación del problema en este trabajo

Delimitado: El problema está definido en función de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en la parroquia Ximena del cantón Guayaquil, durante el primer semestre del año 2025.

Claro: Se expresa de forma comprensible, articulando ideas concretas sobre la relación entre la implementación de actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco a seis años en etapa escolar inicial.

Evidente: Se expone en el salón de clases mediante signos observables como dificultad para agarrar el lápiz, los trazos imprecisos, el uso limitado de tijeras o inconvenientes de coordinación viso-manual.

Concreto: El estudio se enfoca solamente en usar actividades lúdicas como estrategia pedagógica enfocada en el desarrollo de la motricidad fina, sin que se aborden otras áreas del desenvolvimiento infantil.

Relevante: Esta investigación atiende a que se requiere prioritariamente en la educación de Ecuador, reforzar el desarrollo psicomotor durante los primeros años de la escolaridad para

que se puedan favorecer a los aprendizajes iniciales y la activa participación de los alumnos en el salón de clases.

Original: El planteamiento se rige en diseñar teóricamente una estructura lúdica organizada en conjunto a un mecanismo de evaluación adaptado al contexto, sin efectuar su aplicación práctica, esto representa un enfoque novedoso y factible en límites de un estudio de educación.

Contextual: El inconveniente está asociado directamente con la práctica diaria de los profesores en un medio urbano y un periodo luego de la pandemia, donde todavía hay limitaciones con herramientas pedagógicas y espacios recreativos que vayan a favorecer el desarrollo motriz de los alumnos.

Factible: La propuesta tiene que efectuarse en el tiempo y herramientas disponibles, así también como las capacidades académicas del investigador, dado a que se rige en la observación directa, análisis de documentos institucionales, diseñar recursos didácticos y crear una teoría sin necesidad de ponerla en práctica.

Identificación de productos esperados: Se prevé la creación de una propuesta de actividades lúdicas adaptadas al contexto institucional, acompañada de un sistema de evaluación con indicadores claros y observables, que sirva como herramienta práctica para los docentes y como base para futuras intervenciones pedagógicas.

1.3. Preguntas de investigación

Pregunta general

¿De qué manera puede desarrollarse una propuesta de actividades lúdicas que favorezca el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, durante el primer semestre del año 2025?

Preguntas específicas

¿Cuáles son las principales dificultades en la motricidad fina y la coordinación viso-manual que presentan los estudiantes de primer año de básica según las observaciones realizadas en el aula?

¿Qué tipo de actividades lúdicas pueden diseñarse de forma estructurada y contextualizada para estimular progresivamente el desarrollo de la motricidad fina en este grupo estudiantil?

¿Qué criterios e indicadores pueden considerarse en un sistema de evaluación cualitativa para valorar el posible impacto de una propuesta lúdica en el desarrollo psicomotor de los niños?

1.4. Determinación del tema

Este estudio se desarrolló en base a que se requiere fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de primer año de educación básica, tomando en consideración que esta destreza es importante para adquirir competencias académicas iniciales como es la escritura, el dibujo, el uso de recursos escolares y la coordinación viso-manual. Bajo este sentido, se plantea como un eje central de investigación de un planteamiento pedagógico regida en actividades lúdicas, entendidas como estrategias didácticas las cuales, además de motivar al aprendizaje, posibilitan a los niños a crear habilidades motoras en un entorno dinámico, creativo y adaptado a los intereses y ritmos de desarrollo.

Esta investigación se rige en dos componentes claramente establecidos y estrechamente vinculados: por una parte, las actividades lúdicas, consideradas como herramientas pedagógicas

creadas y adaptadas al contexto; por otra parte, el desarrollo de la motricidad fina, exponiendo la mejorar del control del trazo, manipulación de objetos pequeños, usar tijeras, primeros intentos de escritura y la coordinación viso-manual. Los dos elementos se incorporan en un medio educativo específico, puntualmente en el salón de clases de primer año de básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, en la cual se ha reconocido que una presencia notable de dificultades psicomotrices en parte de los estudiantes.

Por tanto, el tema de este estudio queda determinado como:

“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional”

Este enunciado recoge de manera precisa el propósito del trabajo, la población objeto de estudio, y el marco espacio-temporal donde se contextualiza la investigación. Además, refleja la orientación propositiva del estudio, centrado en el diseño de estrategias que respondan a una necesidad pedagógica real y concreta.

1.5. Objetivo general

Crear una propuesta de actividades lúdicas que aporte a reforzar la motricidad fina en los alumnos de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, durante el primer semestre del año 2025, como respuesta a las necesidades psicomotoras identificadas en el salón de clases.

1.6. Objetivos específicos

Identificar las principales dificultades relacionadas con la motricidad fina y la coordinación viso-manual en los estudiantes de primer año de básica, mediante el análisis del contexto institucional y las observaciones realizadas por la docente del nivel.

Diseñar una propuesta pedagógica compuesta por actividades lúdicas planificadas, orientada a estimular gradualmente el desarrollo de la motricidad fina, tomando en cuenta los recursos disponibles y las condiciones específicas del entorno escolar.

Construir un sistema de evaluación cualitativa con criterios e indicadores observables que permitan estimar, de forma referencial, el posible impacto de las actividades lúdicas propuestas en el desarrollo psicomotor de los niños del nivel.

1.7. Justificación

Este estudio surge como una respuesta a que se ha identificado puntualmente una necesidad en el medio de educación de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, en la cual se ha denotado que una considerable proporción de alumnos de primer año de básica tiene dificultades para su desarrollo de la motricidad fina. Dichas destrezas son importantes en la educación inicial, debido a que facilitan la interacción activa del niño con su medio, motivan a la autonomía y aportan al desarrollo de competencias básicas enfocadas a la lectoescritura. Desde una perspectiva científica, el estudio se justifica por la escasa presencia de propuestas estructuradas que vinculen estrategias lúdicas con el fortalecimiento de la motricidad fina en aulas del sector fiscal urbano, a pesar de la evidencia sobre su eficacia. La falta de espacios lúdicos formales, recursos digitales y propuestas adaptadas al contexto real motiva el diseño de una alternativa metodológica coherente, pertinente y posible de aplicar a futuro.

En el apartado teórico, este estudio se rige sobre todo en la teoría del desarrollo psicomotor planteada por Henri Wallon, el cual señala que la evolución del movimiento se encuentra íntimamente asociada con el desarrollo cognitivo y emocional del infante. Desde este punto de vista, el juego no solo está concebido como una actividad recreativa, sino como un método natural mediante el cual el niño consigue habilidades físicas y mentales relevantes. A

esta visión se suma la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien destaca que el aprendizaje se fortalece cuando el niño interactúa activamente con su entorno mediante el juego. En este sentido, las actividades lúdicas se convierten en un recurso valioso para estimular la motricidad fina, ya que permiten que el niño explore, manipule, ensaye y perfeccione movimientos esenciales para su desempeño en actividades escolares formales. Dicha base teórica respalda lo fundamental de crear planteamientos metodológicos que incorporen al juego como un recurso de educación importantes.

En lo que respecta a la aplicación práctica, hay antecedentes exitosos en naciones como Finlandia y Canadá, en la cual el enfoque lúdico en la educación inicial ha evidenciado efecto positivo ya sea en el desarrollo psicomotor como también en el cognitivo. Bajo este contexto, el uso de materiales manipulativos, dinámicas creativas y juegos estructurados conforma un elemento central del currículo, lo cual se denota en un óptimo rendimiento escolar en las primeras fases de educación.

Aunque el entorno ecuatoriano presenta características estructurales y sociales distintas, estos modelos demuestran que es posible adaptar y aplicar propuestas metodológicas basadas en el juego, aprovechando los recursos disponibles en cada institución para lograr un impacto significativo en el desarrollo infantil. Así, este trabajo se justifica también por su contribución potencial a mejorar prácticas pedagógicas en contextos similares a nivel nacional.

Desde un punto de vista social, el estudio tiene más importancia, dado a que aborda una dimensión del desarrollo infantil que incide de manera directa en el aprendizaje, la autoestima y la inclusión escolar. Al plantear una opción para reforzar la motricidad fina en el salón de clases, se está también incentivando a la igualdad de oportunidades desde los primeros años de la escolaridad, sobre todo en sectores en la cual los recursos son limitados. Un planteamiento de

educación que incorpore el juego, motive la participación activa e incentive al desarrollo psicomotor, contribuye no solamente al rendimiento académico de los alumnos, sino a la formación integral, esto va a facilitar su inclusión total en un entorno escolar. Bajo este marco, la investigación pretende crear un efecto que va más allá del salón de clases, al consolidar las bases acerca de las cuales se conforman las trayectorias educativas sostenibles por largo tiempo. Desde un punto de vista personal, este estudio surge del compromiso con la educación inicial y de la firme creencia en el valor del juego como recurso fundamental para cambiar la experiencia de aprendizaje en la infancia. La observación directa de los obstáculos que presentan varios niños al efectuar actividades que necesitan de coordinación motriz fina despertó el interés por ahondar y crear propuestas adaptadas a las necesidades reales. Como profesor en formación e investigadores, este estudio es una oportunidad para aportar de forma significativa al medio de educación en la cual se desarrolla la práctica profesional, creando un impacto tangible mediante el conocimiento académico y el planteamiento pedagógico construido. Bajo este sentido, el estudio tiene un valor integral: teórico, debido a que se fundamenta en principios sólidos del desarrollo infantil; práctico, debido a que se concreta en un planteamiento factible y aplicable; social, debido a que pretende optimizar la calidad de vida escolar de los alumnos; y personal; dado a que atiende al compromiso con una educación humanitaria, inclusiva y sensible a los requerimientos del salón de clases. La propuesta planteada va más allá de un ejercicio académico, constituyéndose en una herramienta que puede guiar futuras intervenciones docentes, fortalecer el papel del juego en la planificación curricular y servir como referencia para instituciones que enfrentan desafíos similares en el desarrollo psicomotor de sus estudiantes.

1.8. Alcance y limitaciones

El propósito de esta investigación es desarrollar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas, orientada a fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, durante el primer semestre del año 2025. La investigación se enfoca únicamente en el diseño de dicha propuesta, sin contemplar su aplicación directa. Este diseño se apoya en un análisis detallado del contexto institucional, en observaciones realizadas en el aula y en fundamentos teóricos vinculados al juego, la motricidad y el desarrollo infantil. El producto final consistirá en una propuesta lúdica con un sistema de evaluación cualitativa que podrá ser utilizada como guía pedagógica por docentes del nivel inicial en instituciones con características similares. En los términos metodológicos, la investigación tiene un alcance propósito y descriptivo, dado a que se enfoca en entender la actual situación de los alumnos en lo que respecta a su desenvolvimiento psicomotor, reconocer las necesidades existentes en el salón de clases y proponer estrategias de educación adecuadas, accesibles y adaptadas al medio. El objetivo no es cuantificar efectos ni determinar relaciones estadísticas entre las variables, sino explorar de qué forma el juego puede ser un recurso eficiente para reforzar destrezas motrices en la fase inicial de la escolarización. Por tal, el alcance de la investigación está limitada a crear una propuesta alineada con la realidad de la institución, sin avanzar a una validación experimental. Entre estas limitaciones más destacadas de la investigación está que el planteamiento diseñado no va a ser implementado ni analizado en el campo, esto dificulta que se valide de manera empírica su eficacia. Adicional a ello, el estudio está enfocado en solamente una entidad de educación localizada en un medio urbano en específico, esto restringe la probabilidad de generalizar sus resultados a otras realidades escolares, sobre todo en las áreas rurales con que tienen más carencias estructurales. Otra

limitación importante es la dependencia de la información proporcionada por la docente y las observaciones realizadas, ya que no se emplearán instrumentos cuantitativos para validar numéricamente las dificultades motrices de los estudiantes.

A pesar de estas limitaciones, el trabajo posee un valor considerable en el ámbito educativo, al presentar una propuesta contextualizada, fundamentada y viable para abordar un problema común en la educación básica: el retraso en el desarrollo de la motricidad fina. Esta investigación puede aportar desde el aspecto pedagógico y práctico, creando insumos útiles para profesores, directivos y planificaciones de educación que se usan como base para futuras intervenciones. Adicional a ello, enfocarse en la construcción de las soluciones adaptadas al contexto, el proyecto evidencia que, todavía con recursos limitados, es probable crear estrategias lúdicas importantes que refuercen el aprendizaje y el desarrollo integral de los menores de alumnos.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

Durante los últimos años, el uso de actividades lúdicas como una estrategia de educación ha sido objeto de varias investigaciones que destacan el efecto positivo en el aprendizaje infantil. Varios estudios coinciden en que el juego no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino que refuerza las destrezas motrices principales. Como, por ejemplo, el estudio de López y Villanueva (2020) efectuada en entidades públicas de la ciudad de Quito denota que los juegos estructurados, como el ensartado, modelado y recorte, aportan de manera importante a optimizar la coordinación y la precisión manual en los niños que tienen entre 4 y 6 años. Dichos resultados resaltan la importancia de planificar actividades lúdicas con un objetivo pedagógico claro, más allá de solo considerarlas simples en momentos recreativos. Dicho punto de vista se encuentra alineado con esta investigación, que plantea una secuencia organizada de juegos con los fines didácticos, diseñados a función del contexto del salón de clases, pero sin llegar a una aplicación práctica.

Desde el punto de vista pedagógico de María Montessori, al juego se lo entiende como una forma de aprender, en el que niño interactúa y manipula su medio para entenderlo y dominarlo. En esta línea, el uso de materiales concretos, como bloques, pinzas, plastilina o instrumentos musicales, permite desarrollar la autonomía y el control muscular. La propuesta de esta investigación adopta esos principios para estructurar actividades lúdicas adaptadas a los recursos disponibles en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional. Si bien Montessori sugiere un entorno especialmente preparado, el presente estudio busca que estas dinámicas puedan aplicarse en contextos tradicionales, optimizando espacios y materiales existentes (Alzate

et al., 2020). Esto evidencia un enfoque práctico-contextual que responde a los límites y posibilidades reales del entorno educativo.

Desde el ámbito psicológico, la teoría sociocultural de Vygotsky también sustenta el uso de actividades lúdicas, al considerar el juego como una zona de desarrollo próximo. Es decir, el docente actúa como mediador entre lo que el niño ya puede hacer y lo que está en proceso de aprender, a través de la interacción social. Pamparacuatro (2020) señala que usar juegos como herramientas de mediación favorece que se adquieran destrezas específicas, entre estas el control del lápiz, la coordinación del trazo y organización espacial en las tareas manuales.

Este estudio se enmarca dentro de este punto de vista al incluir actividades lúdicas enfocadas en estimular de manera progresiva las funciones motrices. En contraposición a enfoques enfocados sobre todo en lo recreativo, se plantea una planificación metodológica estructurada la cual contempla una progresión en los índices de dificultad y una organización temporal que está definida claramente. De manera complementaria, el estudio realizado por Guzmán y Torres (2021) en un jardín infantil de Colombia refuerza la relevancia de las estrategias lúdicas planificadas, sobre todo en contextos con recursos limitados.

Los investigadores evidencian que es posible diseñar juegos adaptados al entorno, como circuitos motrices elaborados con materiales reciclados o actividades de pinza empleando utensilios caseros, los cuales inciden positivamente en la coordinación viso-manual de los niños. Estos hallazgos respaldan el enfoque adoptado en este trabajo de maestría, al demostrar que no es indispensable contar con equipamiento sofisticado para promover mejoras significativas en el desarrollo motriz infantil.

La clave está en la creatividad docente, en la planificación estructurada y en el seguimiento formativo. El presente estudio, aunque no implemente la propuesta, sigue estos principios para construir una herramienta lúdica aplicable a realidades similares.

A nivel nacional, Carrera y Cedeño (2019) realizan un estudio en Manta donde diseñan un programa de juegos orientados a la motricidad fina, implementado con seguimiento por lista de cotejo. Los autores finalizan indicando que los progresos más importantes se consiguen cuando las actividades están desarrolladas en grupo y con un acompañamiento. Dicho estudio toma tal antecedente como una referencia, pero se diferencia al no efectuar la implementación práctica. Sin embargo, preserva la infraestructura lógica de las actividades y plantea un mecanismo de evaluación cualitativa que posibilite valorar su probable efecto. Dicho componente evaluativo tiene más rigurosidad al diseño, lo cual facilita la proyección de su futura implementación como recurso pedagógico replicable. La variable independiente, actividades lúdicas, también cuenta con respaldo en evidencia institucional. El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2020) recomienda en sus orientaciones metodológicas que las propuestas pedagógicas para educación inicial incluyan juegos que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina. Sin embargo, reconoce que muchas aulas carecen de una planificación estructurada y de espacios adecuados para ello. Dicha brecha entre la normativa de educación y la realidad institucional se aborda en esta tesis a través del planteamiento de una solución concreta y que está adaptada a un medio en específico. De esta manera, la investigación esta articulada a la normativa nacional con la práctica docente contextualizada, brindando una aportación realista y factible que puede orientar a nuevas intervenciones.

Una revisión sistemática realizada resalta que las actividades lúdicas aplicadas con regularidad, en conjunto con materiales apropiados y una planificación secuencial, tienen

mejores resultados enfocados en el desarrollo de la motricidad fina en la infancia. Adicional a ello, se indica que la eficacia también va a depender de la percepción de los profesores: cuando el maestro reconoce que el juego mejora el aprendizaje, se evidencia que está más motivado para aplicarlo. En el medio estudiado, se visualiza que los profesores valoran de manera positiva las dinámicas lúdicas, pero no tienen recursos para calcular su efecto. Por ello, el estudio propone un sistema cualitativo de evaluación, basado en indicadores observables, que facilite la labor docente y permita una retroalimentación más efectiva del proceso educativo.

Desde una perspectiva contextual, Sevilla Morocho (2024) sostiene que las actividades lúdicas deben ser diseñadas considerando los tiempos de clase, la cantidad de estudiantes, el mobiliario disponible y la cultura institucional. En el aula observada de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, aunque se cuentan con materiales básicos, no existen rincones lúdicos permanentes, lo que limita la autonomía de los niños.

Ante esta situación, el diseño planteado pretende reorganización ya sea el espacio como el tiempo en el salón de clases para posibilitar sesiones lúdicas con propósitos pedagógicos bien establecidos. Dicha propuesta se va a fundamentar en evidencias del medio y en observaciones directas, lo cual brinda más validez y pertinencia a comparación con investigaciones generales o teóricas. De igual manera, se destaca que el diseño de actividades lúdicas no solamente busca optimizar la motricidad fina, sino que también se fomente una experiencia de educación más motivadora, significativa y respetuosa ante el desarrollo infantil. La investigación reconoce al juego como un elemento crucial del aprendizaje en la infancia y lo incluye como el eje de la propuesta. Si bien no se aplica en campo, su diseño atiende una necesidad institucional clara, se respalda en antecedentes teóricos y empíricos recientes y se plantea una opción viable para contextos con limitados recursos. En este sentido, los antecedentes aquí analizados aportan a la

fundamentación científica y metodológica del estudio, y refuerzan su potencial utilidad como insumo pedagógico para el nivel de educación básica.

2.1.1. Actividades lúdicas

En el aspecto de la educación inicial, las actividades lúdicas se van a consolidar como una estrategia pedagógica relevante para incentivar el desarrollo integral de los alumnos. Varias investigaciones han denotado al juego, cuando se planifica y dirige apropiadamente, se vuelve en un recurso eficiente sobre todo en el desarrollo de destrezas motrices. López y Villanueva (2020) destacan que la implementación de dinámicas como el ensartado, el uso de plastilina y los trazos guiados favorece considerablemente la mejora de las habilidades manuales en niños de 4 a 6 años. En este sentido, el presente estudio propone una secuencia de actividades lúdicas diseñadas para ser implementadas en contextos reales, lo que fortalece su relevancia práctica dentro del ámbito educativo ecuatoriano, especialmente en instituciones con recursos limitados.

Desde una perspectiva filosófico-pedagógica, autores como María Montessori y Jean Piaget defienden el valor del juego como un medio natural para el aprendizaje en la infancia. Montessori indica que el desarrollo de la autonomía en el niño se encuentra estrechamente asociado al trabajo manual con objetos concretos en entornos preparados. Si bien su enfoque hace énfasis en lo fundamental de un medio adaptado, este estudio incorpora dicha perspectiva a los medios convencionales, buscando que se organicen juegos importantes con los materiales que favorecen la construcción de modelos mentales, incentivando el desarrollo cognitivo y motor de manera simultánea (Alzate et al., 2020).

En la práctica docente actual, las actividades lúdicas requieren una planificación detallada que incluya objetivos claros, niveles progresivos de dificultad y métodos de evaluación adecuados. Guzmán y Torres (2021), en su estudio en un jardín infantil colombiano, señalan que

el uso planificado del juego permite observar avances en la coordinación viso-manual y en la precisión del trazo, incluso cuando los recursos materiales son limitados. El presente trabajo asume ese enfoque estructurado, diseñando una propuesta metodológica viable que responde a las condiciones observadas en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, donde se cuenta con materiales didácticos simples, pero sin una planificación secuencial que oriente su uso pedagógico.

En el contexto ecuatoriano, Carrera y Cedeño (2019) desarrollan un programa de actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en Manta, utilizando listas de cotejo y secuencias progresivas de juego. Los resultados reflejan que los mayores avances se producen en aulas donde el docente acompaña activamente el proceso, generando una retroalimentación constante. El presente estudio, si bien no contempla la implementación de su propuesta, retoma esta lógica secuencial para estructurar actividades viables y adaptadas al entorno. El objetivo no es solo ofrecer un conjunto de juegos, sino una herramienta pedagógica que pueda ser utilizada por docentes como guía para fortalecer el trabajo en aula con estudiantes de primer año de básica.

El Ministerio de Educación del Ecuador también reconoce la importancia del juego en los procesos de aprendizaje en la educación inicial. En su documento de “Orientaciones metodológicas para el desarrollo integral” (MINEDUC, 2020), se promueve el uso de estrategias lúdicas como vía para alcanzar logros en el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños. No obstante, el mismo informe señala que muchas instituciones carecen de propuestas sistematizadas o de espacios adecuados para la implementación de estas dinámicas. Por esta razón, el presente trabajo busca aportar una propuesta concreta que pueda implementarse en

condiciones reales, superando las limitaciones estructurales a través del uso creativo de materiales y la planificación docente contextualizada.

Una revisión sistemática realizada por Otero et al. (2023) evidencia que las actividades lúdicas son más efectivas cuando se aplican con frecuencia, emplean materiales adecuados y se insertan dentro de una planificación secuencial. Dicha revisión destaca la importancia de la percepción docente, dado a que los docentes que consideren el juego como un recurso de educación lo usan con más frecuencia y compromiso. En la institución analizada, los profesores reconocen las ventajas del juego, pero indican la falta de parámetros claros para implementarlo con un objetivo pedagógico. Este hallazgo afirma que se requiere de planteamientos como el presente, que busca brindar una guía práctica que se rige en la realidad del salón de clases. Sevilla Morocho (2024) advierte que diseñar las actividades lúdicas tiene que considerarse no solamente el objetivo de educación sino las condiciones del salón de clases: cantidad de alumnos, espacio, cultura institucional y mobiliario. Para el estudio de campo efectuado, se visualiza que el salón de clases no tiene rincones lúdicos organizados, aquello restringe la autonomía de los niños y reduce las probabilidades de aprendizaje a través del juego. Ante esta realidad, este trabajo plantea actividades adaptadas a dichas limitaciones físicas y organizativas, que se pueden aplicar en el horario escolar sin que se cambien las actuales rutinas, pero que brindan una estructura para que se favorezcan el desarrollo de la motricidad fina.

Otra dimensión relevante es la planificación metodológica del uso del juego. El diagnóstico institucional revela que las actividades lúdicas aplicadas en el aula son frecuentes, pero no responden a una secuencia pedagógica clara. Esto impide evaluar los avances en motricidad fina y limita la posibilidad de intervenir oportunamente ante dificultades específicas. La propuesta del presente estudio responde a esta necesidad, organizando las actividades en

niveles de complejidad progresiva, con tiempos definidos y criterios de evaluación cualitativa. Dicha estructura no solo orienta al profesor, sino que también facilita que se realice un seguimiento del efecto del juego en el desarrollo motriz, de esta forma se garantiza que las practicas se encuentren alineadas con los propósitos curriculares (Sevilla Morocho, 2024). Bajo este contexto, el valor del juego durante la infancia va más allá a lo motriz, dado a que motiva, crea autoestima e inserción social. Es por tal que este estudio no solo optimiza las destrezas manuales, sino que también enriquece la experiencia de la educación de los alumnos. Aunque no se aplica experimentalmente, su construcción se basa en observaciones reales del aula y en evidencias empíricas recientes. De este modo, las actividades lúdicas se reafirman como una variable independiente con fuerte sustento teórico, empírico y contextual, que puede incidir positivamente en el desarrollo de la motricidad fina cuando son estructuradas con intencionalidad y adaptadas al entorno educativo.

2.1.2. Desarrollo de la motricidad fina

Reforzar la motricidad fina es un elemento esencial en la educación inicial, dado a que brinda a los niños las destrezas basias que se requieren para desenvolverse apropiadamente en el aspecto escolar y en actividades cotidianas. Dicha capacidad hace referencia a la coordinación precisa de los movimientos pequeños, sobre todo de las manos y dedos, esto posibilita efectuar acciones como recortar, escribir, abotonarse o manipular varios objetos. Según Gutiérrez (2019), la motricidad fina tiene un rol importante en el proceso lectoescritura, por lo cual su estimulación tiene que estar planificada desde las primeras fases de crecimiento. Dicha afirmación tiene una importancia especial en la educación en la cual se demora un grupo grande de alumnos con dificultades para realizar simples tareas, esto incide en su desarrollo emocional y educativo. Varias investigaciones han denotado que las deficiencias en la motricidad fina durante la fase

preescolar pueden conllevar a rezagos académicos más adelante. En el estudio de Espinoza y Barrera (2022), se concluye que los alumnos que tienen menor desarrollo en destrezas de coordinación mano-ojo también tiene un rendimiento bajo en asignaturas como lenguaje, matemáticas dado a la dificultad para manipular útiles escolares y presentar ideas por escrito. Estos hallazgos coinciden con lo observado en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, donde se detecta que el 50 % de los estudiantes de primer año de básica presenta limitaciones visibles en tareas motrices, como sujetar correctamente el lápiz o realizar trazos controlados. Esta realidad refuerza la necesidad de intervenir de forma pedagógica sobre esta variable.

Desde la neuropsicología, se ha demostrado que el desarrollo de la motricidad fina está estrechamente vinculado al desarrollo cerebral y a la maduración del sistema nervioso central. De acuerdo con Párraga y Espinoza (2021), la práctica constante de actividades manuales contribuye a la formación de conexiones neuronales en áreas vinculadas con la atención, la planificación motriz y la coordinación viso-espacial. Esto explica por qué los niños que han sido estimulados mediante juegos de construcción, actividades de ensamble, modelado o grafismo suelen mostrar mayor facilidad para desarrollar habilidades escolares posteriores. La actual investigación está fundamentada en principios neuroeducativos para estructurar una propuesta que se rige en ejercicios que no solamente estimulan el desarrollo motriz, sino que también activan funciones cognitivas esenciales. En el estudio de Calderón y Salinas (2021), se destaca que la motricidad fina puede ser analizada de manera cualitativa a través de la observación directa de comportamientos como la precisión al colorear en un contorno, la destreza para recortar siguiendo una línea o usar apropiadamente recursos escolares. Este enfoque ha sido adoptado en la presente investigación, que emplea listas de cotejo y criterios observables para

identificar las dificultades de los estudiantes y, con base en ello, diseñar una propuesta ajustada a sus necesidades reales. Asimismo, se enfatiza la importancia de considerar no solo el producto final, como el trazo obtenido, sino también el proceso seguido por el niño, valorando su esfuerzo, progreso y autonomía.

En el aspecto curricular, el Ministerio de Educación del Ecuador indica que el desarrollo motriz conforma un ejemplo transversal en el aprendizaje durante la educación inicial (MINEDUC, 2023) se conforma que la motricidad fina tiene que trabajar de forma sincronizada con el desarrollo del lenguaje y del pensamiento lógico, incentivando a actividades que incorporen varias áreas del conocimiento. Cabe indicar que el propio informe indica que varias aulas todavía no consiguen implementar estas directrices, dado a la falta de formación especializada en los profesores o la falta de herramientas tecnológicas. En base a este enfoque se plantean medidas que se puedan adaptar a las herramientas disponibles en la institución en base a actividades pedagógicas. El elemento viso-manual considerando un elemento importante de la motricidad fina, tiene una especial importancia durante el primer año de educación básica, dado a que posibilita al niño coordinar de manera receptiva. Acosta et al. Explican esta destreza es importante para efectuar tareas, las observaciones realizadas en el salón de clases de la institución demostraron que algunos alumnos presentan dificultades en varias coordinaciones, lo cual tiene repercusión en esta coordinación, aquello tiene efecto en la frustración y en el bajo rendimiento. Por tal motivo, las actividades lúdicas diseñadas en este estudio siguen una secuencia progresiva, comenzando con ejercicios simples que se incrementan de manera gradual con el objetivo de reforzar esta destreza en el juego. Para finalizar, el estudio de Llor y Mendoza (2020) resalta que ya sea la fuerza como el control de los dedos sobre todo el pulgar y el índice son importantes para el desarrollo de la pinza fina, una habilidad fundamental en el manejo de herramientas

escolares. Esta destreza no se consigue de manera simultánea sino a través de actividades como la pinza, presionar objetos, etc. En coherencia con esto, la propuesta pedagógica de este trabajo incorpora dichas dinámicas con el objetivo de mejorar el agarre, la fuerza muscular y la precisión de los movimientos manuales.

Aunque no se aplicará en campo, el diseño de estas actividades responde directamente a las carencias observadas en el grupo estudiado.

En cuanto a la precisión gráfica, Herrera y Zamora (2022) destacan que su desarrollo está directamente relacionado con la madurez neuromotora del niño, pero también con la frecuencia de práctica de tareas que impliquen control y coordinación. Cuando un niño repite rutinas que exigen que digan patrones, completar trayectorias o reproducir formas, se crea un refinamiento progresivo de sus destrezas gráficas. El planteamiento creado en esta tesis incorpora estos principios a través de actividades como laberintos, líneas puntuales y ejercicios de simetría visual, todas estas creadas en un formato lúdico que previene que se perciban como tareas escolares convencionales. Dicha estrategia pretende incrementar la motivación de los niños y que se facilite el aprendizaje a través del juego dirigido. Desde un punto de vista pedagógico integral, la motricidad fina tiene que entenderse no como una destreza aislada, sino como parte del desarrollo global del menor. Trávez et al. (2024) indican que, al trabajar esta destreza en los medios de interacción, colaboración y juego, se refuerza el autoestima, lenguaje, atención y la capacidad para solucionar problemas. Es por tal, que el enfoque de este estudio va más allá del elemento mecánico y plantea una didáctica que incorpora la motricidad fina con más dimensiones del desarrollo infantil, corroborando que su atención favorece no solamente la escritura, sino que tiene un efecto positivo en el aprendizaje del niño.

2.2. Definición conceptual

2.2.1. Actividades lúdicas

Actividades lúdicas como estrategia pedagógica estructurada

Las actividades lúdicas se las puede entender como estrategias de tipo pedagógicas planificadas que incorporan el juego con propósitos de educación, incentivando un aprendizaje importante mediante dinámicas activas, atractivas y contextualizadas. Desde el punto de vista de Piaget, el juego es un medio natural por medio del cual el infante crea su conocimiento al interactuar con el medio en el cual se desenvuelve. Por otro lado, Montessori enfatiza la relevancia del juego libre utilizando materiales concretos y reales. Considerando que la manipulación concreta fortalece tanto el desarrollo físico como el cognitivo. En contraste, Vygotsky otorga al juego una función mediadora en la zona de desarrollo próximo, donde el adulto guía al niño para alcanzar habilidades que aún no domina de forma autónoma. A partir de este diálogo teórico, se entiende que las actividades lúdicas no son improvisaciones, sino propuestas con intencionalidad didáctica, diseñadas para movilizar habilidades cognitivas, emocionales y motrices en los niños, respondiendo a objetivos pedagógicos claros dentro del contexto educativo real.

Actividades lúdicas como mediadoras del desarrollo motriz

Desde un enfoque psicomotor, las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental como mediadoras en el desarrollo de habilidades físicas, especialmente las relacionadas con la motricidad fina. Autores como Wallon y Le Boulch coinciden en que el movimiento y el juego están intrínsecamente relacionados con el desarrollo integral del niño. Esta visión es retomada por Acosta et al. (2023) Los cuales sostienen que los juegos incluyen manipulación, ensamble, recorte o construcción activan zonas cerebrales asociadas a la coordinación viso-manual y la

precisión muscular. Distinto a los movimientos libres, las actividades lúdicas con un propósito intencional posibilitan trabajar de forma sistemática los músculos pequeños de las manos, mismas que son importantes para actividades importantes de la vida escolar.

Actividades lúdicas como herramientas de inclusión de educación

El juego tiene un valor transversal el cual facilita la adaptación de la variedad presente en el salón de clases, incentivando procedimientos inclusivos en la cual los alumnos pueden ser partícipe de manera independiente de sus características individuales. Desde el punto de vista de Vygotsky, el aprendizaje sucede a través de la interacción social, por lo cual crear juegos enfocados en los niños crean significados compartidos y se crean destrezas de forma colectiva. De acuerdo con Guzmán y Torres (2021), las actividades lúdicas correctamente estructuradas son flexibles para atender a necesidades especiales lúdicas posibilitando atender al aprendizaje desde un punto de vista pedagógico y como un juego.

Actividades lúdicas como recursos potenciadores de la autonomía infantil

Las actividades lúdicas estructuradas no solo van a impulsar el desarrollo motriz y cognitivo, sino que también refuerza la autonomía durante la infancia. Montessori indica que el juego libre con materiales concretos proporciona al niño la oportunidad de tomar decisiones, afrontar problemas y construir su independencia a través de su conocimiento. De manera semejante, autores como Sevilla Morocho (2024) indican que las actividades lúdicas que combinan repetición, secuencia y libertad controlada motivan el autocontrol y la destreza para que se tomen decisiones en los niños de educación inicial. Contrario a enfoques centrados en la instrucción directa, este concepto promueve una visión del niño como sujeto activo en su propio proceso de aprendizaje. En consecuencia, las actividades lúdicas bien diseñadas actúan como

contextos pedagógicos que empoderan al niño para ejecutar tareas por sí mismo, favoreciendo su seguridad, creatividad y responsabilidad en el aula y fuera de ella.

Actividades lúdicas como dinamizadoras del currículo escolar

Cuando el juego se incluye de forma estratégica en la planificación escolar, ayuda a que se dinamice el currículo y se facilita la enseñanza. Dicha idea la respaldan Otero et al. (2023), mismos que indican que el aprendizaje en juegos no solo disminuye el rigor académico, sino que refuerza la motivación, atención y retención del conocimiento, en base a ello, las actividades lúdicas dejan de ser recreación para volverse un recurso importante de aprendizaje.

Por ello, un currículo escolar que incorpora actividades lúdicas como metodología esencial no solo estimula el interés del niño, sino que promueve aprendizajes duraderos, al conectar el saber con el hacer y con el sentir del estudiante.

Actividades lúdicas como puente entre la escuela y el contexto cultural

Las actividades lúdicas también pueden ser comprendidas como expresiones culturales que vinculan la experiencia escolar con la identidad comunitaria del niño. Desde una mirada antropológica, el juego refleja los valores, las prácticas y los símbolos de una comunidad, por lo que su uso en el aula puede fortalecer el sentido de pertenencia y la construcción de identidad. Según Trávez et al. (2024), incorporar juegos tradicionales, rondas, canciones o dinámicas locales en la planificación escolar permite un aprendizaje más contextualizado, que reconoce la cultura infantil como un saber válido. Así, las actividades lúdicas se convierten en un puente entre la escuela y el entorno familiar y social del niño, permitiendo una educación más significativa, coherente con su realidad y abierta al diálogo intercultural. Este concepto implica una redefinición del juego como herramienta pedagógica anclada en el contexto, capaz de enriquecer el aprendizaje desde una perspectiva integral e intercultural.

2.2.2. Motricidad fina

Motricidad fina como habilidad neuromotora compleja

La motricidad fina se entiende como una destreza neuromotora que permite la realización de movimientos pequeños, precisos y coordinados, sobre todo de dedos y manos, fundamentales para tareas como abotonarse, escribir o recortar. Dicho argumento incluye ya sea al sistema muscular como al nervio central. Párraga y Espinoza (2021) revelan que el desarrollo de la motricidad fina está relacionado a procedimientos cerebrales como es la planificación motriz, el control y la percepción.

En ese sentido, la motricidad fina no se limita a un componente físico, sino que se articula con funciones cognitivas que permiten al niño actuar con precisión y eficacia en su entorno. Este enfoque neuroeducativo permite comprender que la estimulación de la motricidad fina requiere experiencias repetidas, graduales y contextualizadas que favorezcan la integración entre percepción y acción.

Motricidad fina como base para la lectoescritura

Varios enfoques pedagógicos coinciden en que la motricidad fina es un componente fundamental para el aprendizaje de la lectoescritura, dado a que posibilita al niño controlar apropiadamente los trazos, sostener el lápiz y organizar su espacio. Según Gutiérrez (2019), los alumnos que tienen un desarrollo limitado en esta destreza usualmente tienen dificultades para escribir, tener una letra legible y cumplir con tareas. Esta relación directa evidencia que el trabajo motriz debe ser parte estructural del currículo en educación básica, no como un contenido aislado, sino como una condición de posibilidad para el aprendizaje formal. A partir de esta comprensión, la motricidad fina se conceptualiza como una habilidad transversal, que habilita otros aprendizajes clave en la escolaridad inicial.

Motricidad fina como indicador de madurez psicomotriz

El desarrollo de la motricidad fina es también un reflejo del grado de madurez psicomotriz alcanzado por el niño en una etapa determinada. Espinoza y Barrera (2022) indican que los avances en la motricidad fina están asociados con la balanza que hay entre la motricidad global, la lateralidad, el control de la postura y la percepción del cuerpo. Esto quiere decir que un niño que puede hacer movimientos finos con precisión usualmente al conseguido previamente hitos en su crecimiento psicomotor general. Dicho enfoque integral posibilita comprender a la motricidad fina no como un procedimiento aislado, sino como el efecto de varias dimensiones del crecimiento infantil. Por tanto, los avances o rezagos en esta habilidad pueden ser indicios tempranos de la evolución integral del niño, lo que subraya la importancia de su observación continua en el entorno escolar.

Motricidad fina como competencia progresiva y contextualizada

La motricidad fina se construye progresivamente a través de la experiencia, el juego y la interacción con objetos y personas. Llor y Mendoza (2020) afirman que esta habilidad no se desarrolla de forma automática, sino mediante actividades sistemáticas que exigen control, fuerza, coordinación y precisión. Además, resaltan que el contexto cultural y familiar influye significativamente en las oportunidades que tiene el niño para fortalecer esta destreza, por lo que no todos los estudiantes llegan al aula con el mismo nivel de desarrollo. A partir de esta visión, la motricidad fina debe ser comprendida como una competencia dinámica y contextualizada, que se moldea por la interacción entre factores biológicos, sociales y pedagógicos. Este concepto implica que su estimulación en el aula debe ser diferenciada, flexible y sensible a las características del grupo.

Motricidad fina como proceso observable y evaluable

Desde el ámbito pedagógico, la motricidad fina puede y debe ser evaluada mediante criterios cualitativos que permitan valorar el proceso de desarrollo más allá del resultado final. Calderón y Salinas (2021) proponen utilizar indicadores observables como el uso funcional del lápiz, la habilidad para cortar siguiendo líneas, o la capacidad de seguir trayectorias visuales con precisión. Tales aspectos se pueden documentar a través de listas de cotejo, fichas de observación y rubricas formativas, recursos que facilitan la planificación de los profesores y el seguimiento de su progreso. De esta manera, la motricidad fina se la indica como un procedimiento susceptible de examinación, cuyo crecimiento puede crecer conforme se la puede interpretar o mediar para que se adapten las estrategias pedagógicas, se reconozcan necesidades y crear intervenciones pertinentes que respalden el desarrollo infantil de forma apropiada.

Motricidad fina como facilitadora de la autonomía infantil

En esa línea, la motricidad fina es una herramienta clave para el logro de la autonomía en los niños, ya que les permite desenvolverse con mayor independencia en actividades de la vida cotidiana y escolar. Trávez et al. (2024) señalan que habilidades como abotonarse, atarse los zapatos, comer sin ayuda o manipular materiales escolares son indicadores de autovalencia que fortalecen la autoestima y la seguridad personal. En este sentido, desarrollar la motricidad fina no solo responde a fines escolares, sino también a objetivos formativos integrales que buscan que el niño adquiera competencias para actuar con independencia en su entorno. Así, este concepto permite valorar la motricidad fina como un componente esencial del desarrollo humano, que contribuye al bienestar, la inclusión y la participación activa del niño en su comunidad educativa y familiar.

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación tiene su fundamento en un diseño metodológico mixto con una predominancia cualitativa, respaldado en que se requiere entender de manera integral el fenómeno educativo asociado con el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de primer año de educación básica, mediante la creación de un planteamiento de actividades lúdicas contextualizadas. Hernández, Fernández y Baptista (2022) indican que el enfoque mixto permite combinar a profundidad de interpretación el modelo cualitativo con la precisión descriptiva del enfoque cuantitativo, lo cual amplía la capacidad explicativa de la investigación. Este diseño reconoce la complejidad de los fenómenos de la educación, necesitando incorporar percepciones de los actores y los datos.

En cuanto al tipo de investigación, se basa de uno aplicado, debido a que pretende brindar una solución a un problema en específico identificado en el salón de clases: las dificultades en el desarrollo de la motricidad fina. De acuerdo a Sampieri et al. (2022), el estudio aplicado tiene como fin cambiar la práctica educativa a través de crear propuestas fundamentadas. En este caso, el producto de la investigación será una propuesta de actividades lúdicas estructuradas, lo que implica un interés práctico que trasciende la simple descripción del problema. La finalidad no es probar hipótesis en condiciones controladas, sino diseñar herramientas pedagógicas útiles que respondan a la realidad del aula observada.

Desde el punto de vista del **diseño metodológico**, el estudio es **no experimental y transversal**. Es no experimental porque no se manipulan deliberadamente las variables; se observan tal como ocurren en el contexto natural (Kerlinger & Lee, 2002). Se recogen evidencias del desarrollo de la motricidad fina mediante una lista de cotejo aplicada a los estudiantes,

complementadas con encuestas y entrevistas dirigidas al personal docente. La transversalidad se justifica porque la recolección de datos se realiza en un momento único del calendario escolar (primer semestre del 2025), lo que permite capturar un diagnóstico situacional concreto que orienta la construcción de la propuesta educativa.

En lo que respecta a la modalidad, el estudio es de campo dado a que se efectúa en un medio natural en la cual suceden los acontecimientos: la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en el cantón Guayaquil. Dicha modalidad permite un acercamiento al fenómeno investigado, así como señala Dankhe (1986) y Pérez Serrano (2004), los cuales exponen que en el estudio de campo el investigador interactúa con los actores de educación y su medio, esto va a facilitar un entendimiento más contextualizado del inconveniente. Esta cercanía con la realidad educativa observada fortalece la validez ecológica del estudio y garantiza que las propuestas sean pertinentes.

En relación con su **alcance**, la investigación es **descriptiva y propositiva**. Es descriptiva en tanto identifica, caracteriza y analiza las dificultades observadas en la motricidad fina de los estudiantes, así como las estrategias docentes empleadas en el aula. Es propositiva porque no se limita al diagnóstico, sino que plantea una respuesta pedagógica coherente con los hallazgos: una propuesta de actividades lúdicas secuenciales, adaptadas al contexto institucional y a los recursos disponibles. Esta combinación de alcances responde a las recomendaciones de Bisquerra (2014), quien considera que la investigación educativa debe generar conocimiento útil, tanto para comprender como para intervenir en la realidad escolar.

La perspectiva epistemológica que orienta este trabajo corresponde al **paradigma interpretativo-comprensivo**, el cual asume que la realidad educativa es construida socialmente y que el investigador tiene un rol activo en su interpretación (Taylor & Bogdan, 2005). En este

paradigma, la observación el punto de vista del profesor y la reflexión crítica son importantes, puesto que el objetivo no es determinar las leyes generales, sino comprender la dinámica en particular de una comunidad escolar específica. El que realiza la investigación tiene un rol de mediador entre la realidad visualizada y el crear un conocimiento situado, respetando la complejidad del fenómeno de educación e interpretando los datos desde un punto de vista reflexivo y que este comprometido con mejorar la práctica. La matriz de la operacionalización de variables, que está definida en el **Anexo D**, permite vincular cada variable con sus respectivas dimensiones, indicadores e instrumentos. En este estudio, la **variable independiente** es “actividades lúdicas” y la **variable dependiente** es “motricidad fina”. Para cada una se definirán dimensiones teóricas (como tipo de juego, planificación metodológica, o coordinación viso-manual), que orientarán la construcción de indicadores observables y facilitarán la interpretación cualitativa de los datos. Este proceso asegura la coherencia interna del diseño metodológico y sustenta la conexión lógica entre el diagnóstico, la propuesta y la evaluación.

La metodología empleada responde a la necesidad de abordar la problemática educativa desde una perspectiva compleja, contextualizada y orientada al cambio. La combinación de diversas técnicas para la recolección de información, el análisis tanto cualitativo como cuantitativo, y el respaldo en un enfoque interpretativo, permiten desarrollar una investigación rigurosa que concluye con una propuesta pedagógica viable, adaptada al contexto y con posibilidades de ser aplicada en otros entornos similares de educación básica.

3.2. La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

La población del presente estudio está conformada por los actores educativos del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, ubicada en la

parroquia Ximena del cantón Guayaquil. Este grupo poblacional incluye tanto a los estudiantes como al personal docente directamente involucrado en los procesos de enseñanza y aprendizaje del nivel. En total, se consideran **20 estudiantes de entre 5 y 6 años de edad**, quienes constituyen el grupo objetivo para la observación de habilidades vinculadas al desarrollo de la motricidad fina en contextos escolares cotidianos. Esta delimitación responde a criterios metodológicos de accesibilidad, pertinencia contextual y representatividad de la problemática estudiada, pues los niños de esta edad se encuentran en una etapa crítica del desarrollo psicomotor, en la que las destrezas manuales y visomotoras se consolidan con mayor rapidez (Zumba-Villavicencio et al., 2020).

Desde la perspectiva pedagógica y curricular, este grupo de estudiantes representa una unidad básica de análisis, ya que el currículo prioritario de educación inicial y básica del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2023) reconoce la motricidad fina como un elemento fundamental dentro del desarrollo integral infantil. En este contexto, las habilidades que los niños manifiestan en actividades como el trazado, el uso de tijeras, el ensamblaje de figuras o el agarre del lápiz funcionan como indicadores observables para evaluar su avance psicomotor y el posible impacto de una propuesta lúdica adecuadamente estructurada.

Además, es durante estos primeros años de escolaridad cuando el entorno educativo adquiere una influencia decisiva en la estimulación o rezago de las habilidades motoras finas, sobre todo si se considera la relación entre movimiento, percepción y cognición (Acosta Bones et al., 2022).

Complementariamente, la población del estudio incluye a **dos docentes titulares** a cargo de los paralelos del primer año. Ellas constituyen una fuente clave de información en el proceso investigativo, tanto por su experiencia directa con los estudiantes como por su capacidad para

describir las estrategias metodológicas aplicadas, las dificultades más comunes observadas en el aula y las adaptaciones realizadas ante contextos cambiantes. Tal como lo destaca Albán Quispe et al. (2023), la voz de los docentes es indispensable para interpretar la realidad educativa, pues su labor cotidiana les permite identificar patrones de desarrollo motriz, detectar rezagos tempranos y valorar el impacto de las actividades didácticas aplicadas en el aula.

El abordaje de esta población responde también a criterios éticos y metodológicos, dado que al tratarse de niños pequeños se privilegia una estrategia de **observación no invasiva**, basada en el registro de conductas espontáneas durante las actividades escolares rutinarias, sin forzar situaciones artificiales ni interrumpir los procesos naturales del aula. Dicha estrategia se encuentra en concordancia con las directrices determinadas por UNESCO (2024) y UNICEF (2024), mismas que indican que es fundamental proteger la integridad y los derechos de los niños en estudios educativos. De igual manera, los profesores actúan como facilitadores en la recopilación de datos, esto refuerza la pertinencia contextual de la información. el hecho de que la población sea limitada, accesible y claramente establecida contribuye de manera coherente a un enfoque metodológico, al permitir que se cree una propuesta concreta.

Como señalan Herrera y Zamora (2022), las intervenciones pedagógicas deben partir de un conocimiento profundo del grupo al que se dirigen, ya que esto asegura tanto su factibilidad como su efecto transformador. Esta lógica guía la presente investigación, en la que la selección de la población no es aleatoria, sino que responde a su vínculo directo con el tema de estudio: el fortalecimiento de la motricidad fina mediante actividades lúdicas.

Por lo tanto, la selección y análisis de esta población va más allá de un mero aspecto técnico, constituyendo una decisión metodológica consciente que busca producir conocimientos relevantes, contextualizados y aplicables a otros escenarios educativos con condiciones

semejantes. En consecuencia, se reconoce la interacción entre los factores personales (edad, nivel de desarrollo, estilos de aprendizaje) y los factores institucionales (prácticas docentes, ambiente escolar, recursos didácticos), como elementos esenciales en el análisis del problema de investigación (Ochoa Rodríguez et al., 2021).

3.2.2 Delimitación de la población

La delimitación de la población atiende a los alumnos del primer año de educación básica durante el periodo lectivo del primer semestre del 2025, así también como a los profesores que se encuentran encargados del nivel en mención. El estudio se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, localizada en la parroquia Ximena de la ciudad de Guayaquil. Al tener datos puntuales acerca del número de alumnos y profesores, se va a clasificar a la población como finita, esto facilita que exista una identificación clara de los actores participantes en la investigación.

La delimitación tanto espacial como temporal está en concordancia con la formulación del problema y con los objetivos planteados, y responde a una necesidad concreta detectada dentro del contexto escolar. Esto permite diseñar una propuesta educativa factible y coherente con las condiciones reales de la institución.

3.2.3 Tipo de muestra

En función de la delimitación poblacional del presente estudio, el tipo de muestra adoptado es **no probabilístico de tipo censal**, ya que se considera la **totalidad de estudiantes matriculados en el primer año de educación básica** de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, quienes ascienden a un total de **20 niños y niñas de entre 5 y 6 años de edad**. Esta decisión metodológica responde al carácter finito, accesible y claramente identificado del grupo investigado, lo cual permite aplicar los instrumentos de forma integral sin necesidad de

seleccionar subgrupos. De acuerdo a lo expuesto Alzate Ortiz et al. (2020), cuando el grupo de estudio es limitado y accesible, es adecuado usar un enfoque censal, puesto que posibilita incorporar a los sujetos involucrados.

Dicha metodología facilita la observación directa de los casos más importantes, lo cual aporta de manera importante a optimizar la calidad de la información obtenida. En el marco de un estudio descriptivo y propositivo, inclinarse por un censo refuerza la validez contextual de los resultados, al prevenir probables sesgos que se derivan de usar solo una muestra parcial de la población.

En consonancia, el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2023) enfatiza la importancia de trabajar con datos provenientes de contextos reales y completos, sobre todo cuando se trata de niños en edades clave para el desarrollo psicomotor y el diseño de estrategias pedagógicas dirigidas a mejorar su desempeño.

Además de los estudiantes, la muestra incorpora de manera intencional a **dos docentes titulares** responsables de los paralelos del primer año, quienes participan mediante **entrevistas semiestructuradas y encuestas pedagógicas**. Aunque su participación es deliberada, se justifica plenamente por su papel como informantes clave dentro del enfoque interpretativo. Las docentes aportan información esencial sobre la dinámica del aula, las estrategias lúdicas aplicadas y su percepción respecto al desarrollo de la motricidad fina en sus estudiantes. Como sostienen Albán Quispe et al. (2023), en los entornos educativos, el rol de los docentes es estratégico para la producción de conocimiento contextualizado, dado que interpretan continuamente las expresiones psicomotrices de los niños y ajustan sus métodos según sus progresos y necesidades.

La selección de usar una muestra censal para los alumnos y una intencionada para los profesores es coherente junto con el enfoque metodológico mixto adaptado, dado a que posibilita

abordar el fenómeno desde el punto de vista de las destrezas motrices y la profesional los mismos que lideran el entorno educativo. Dicha estrategia de triangulación de datos refuerza la investigación dado a que facilita la comparación entre evidencias prácticas y las valoraciones cualitativas que se rigen en la experiencia pedagógica (Sevilla Morocho, 2024).

De igual manera seleccionar esta clase de muestra atiende no solo elementos técnicos sino principios éticos y pedagógicos, que están adaptados a particularidades de cada niño, aquello va a asegurar la pertinencia de herramientas de recopilación. Ochoa Rodríguez et al. (2021) hacen énfasis que en estudios con población infantil es crucial considerar sus propiedades específicas para que se garantice un estudio respetuoso y que vaya acorde al contexto escolar.

En suma, la muestra definida para este estudio combina amplitud y profundidad: incluye **a todos los estudiantes del nivel y a las docentes a cargo**, lo que permite construir una mirada integral sobre el fenómeno de estudio y sustentar la propuesta pedagógica en evidencia real, contextualizada y relevante para el desarrollo de la motricidad fina desde un enfoque lúdico.

3.2.4 Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra, en función de la población estudiada, se define como sigue:

- 2 docentes (100% del total de docentes del primer año de básica).
- 20 estudiantes.

3.2.5 Proceso de selección de la muestra

El proceso de selección se lleva a cabo de manera intencionada. En el caso de los docentes, se seleccionan directamente las dos profesoras titulares del nivel, por su vínculo directo y permanente con los estudiantes y sus experiencias pedagógicas. En cuanto a los estudiantes, la selección se basa en criterios de heterogeneidad y accesibilidad, asegurando una

representación equilibrada entre niñas y niños, y considerando diferentes niveles de desarrollo motriz previamente observados por la docente.

La implementación de la lista de cotejo se efectúa a través de la observación directa en las actividades del salón de clases, indicando momentos importantes en la rutina. Este mecanismo posibilita conseguir datos reales acerca del desempeño motriz de los alumnos en un entorno natural y cotidiano

3.3. Los métodos y las técnicas

Para conseguir los objetivos en este estudio, se usan mecanismos ya sean teóricos como empíricos, que posibiliten la construcción conceptual y que se obtenga información importante en el aspecto de la educación.

Dentro de los métodos teóricos aplicados, se consideran:

Analítico-sintético: Empleado para descomponer la problemática relacionada con la motricidad fina en sus elementos fundamentales, analizar cada componente por separado y luego integrar los resultados en una propuesta pedagógica coherente.

Inductivo-deductivo: Utilizado para derivar conclusiones generales a partir de casos particulares, como la experiencia observada en la Unidad Educativa Armada Nacional, y también para aplicar principios generales en la interpretación de situaciones específicas vinculadas con el uso de actividades lúdicas.

Enfoque sistémico: Ayuda a comprender la interrelación entre los factores pedagógicos, institucionales y psicomotrices, integrando los hallazgos en un modelo coherente de intervención educativa.

En cuanto a los métodos empíricos, se aplican los siguientes:

Observación directa: Mediante la aplicación de una lista de cotejo con 15 indicadores de habilidades motrices finas, dirigida a 20 estudiantes seleccionados (Anexo A).

Entrevista semiestructurada: Aplicada a 2 docentes para recoger información cualitativa sobre estrategias, materiales, limitaciones y percepciones en torno a la motricidad fina (Anexo B).

Encuesta estructurada: Aplicada a los mismos 2 docentes, con el fin de obtener datos complementarios que respalden el diagnóstico institucional y pedagógico (Anexo C).

Estos instrumentos fueron diseñados y validados en función del objetivo de investigación y garantizan la triangulación metodológica necesaria para sustentar el diseño de la propuesta educativa.

3.4. Procesamiento estadístico de la información

Prueba piloto y validación estadística del instrumento

Para garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados en esta investigación, se procedió a realizar una **prueba piloto** previa a la aplicación definitiva. Esta prueba se llevó a cabo en la **Unidad Educativa Juan Javier Espinoza**, institución con características similares a la del estudio principal, localizada en un contexto urbano con estudiantes del mismo nivel de educación básica. La muestra piloto estuvo conformada por **20 niños de primer año**, cuyas condiciones de desarrollo psicomotor y características institucionales resultaban comparables al grupo objetivo. El propósito fue evaluar la claridad de los ítems de la encuesta dirigida a docentes, así como observar posibles ambigüedades, redundancias o fallos en la redacción de los reactivos. Los datos recolectados fueron procesados mediante el programa SPSS versión 25, obteniéndose un **coeficiente de confiabilidad alfa de**

Cronbach de 0,852, lo cual evidencia una adecuada consistencia interna del instrumento (**Anexo F – Resultados de la prueba piloto y análisis de confiabilidad del instrumento**).

A continuación, se presenta un resumen técnico del proceso de validación estadística mediante la prueba piloto:

Nombre de la institución piloto: Unidad Educativa Juan Javier Espinoza

Tamaño de la muestra piloto: 20 estudiantes

Total, de ítems evaluados: 20

Coefficiente Alfa de Cronbach: 0,852

Nivel de confiabilidad: Alto

Interpretación: El instrumento presenta consistencia interna satisfactoria y puede ser utilizado en el estudio definitivo.

Ajustes realizados: Se corrigieron leves inconsistencias de redacción observadas durante la validación por expertos.

En base a estos resultados, se procedió a la aplicación formal de la encuesta en el grupo de estudio, con la seguridad de que el instrumento evaluaba de forma fiable las percepciones docentes respecto al uso de actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de la motricidad fina. Esta etapa fortalece la robustez metodológica del estudio al integrar técnicas de validación cuantitativa con el enfoque cualitativo predominante.

Validación de los instrumentos

Los instrumentos utilizados en esta investigación fueron sometidos a un proceso de validación de contenido, con el fin de garantizar su pertinencia, claridad y coherencia con los objetivos planteados. Para ello, se contó con la colaboración de tres expertos (**Anexo E**), quienes evaluaron cada uno de los ítems de la lista de cotejo, entrevista y encuesta mediante una matriz de juicio experto. Esta matriz consideró los criterios de **relevancia, claridad y congruencia**,

utilizando una escala de valoración de 1 a 4, donde 1 corresponde a “no pertinente” y 4 a “muy pertinente”.

Los resultados de esta validación permitieron realizar ajustes mínimos en la redacción de algunos ítems para mejorar su comprensión y aplicabilidad en el contexto de primer año de educación básica. La evaluación obtenida fue satisfactoria, ya que más del 85% de los ítems fueron valorados como “pertinentes” o “muy pertinentes” por todos los jueces. Con ello se garantiza la validez de contenido de los instrumentos y su alineación con el propósito investigativo.

La información cuantitativa proveniente de la lista de cotejo se organiza en tablas de frecuencia y se clasifica según niveles de logro: alto, medio y bajo, conforme a la interpretación sugerida en el instrumento. Este procedimiento facilita la detección de patrones en el desempeño motoriz de los estudiantes, lo cual permite orientar los contenidos de la propuesta hacia aquellas áreas que requieren mayor fortalecimiento.

En cuanto a los datos cualitativos provenientes de entrevistas y encuestas, estos son analizados a través del enfoque de análisis temático, clasificando las respuestas docentes en categorías relacionadas con las estrategias implementadas, los recursos pedagógicos disponibles, las limitaciones propias de la institución y las sugerencias de mejora. Este proceso analítico contribuye a una comprensión más profunda de la información recolectada y apoya el diseño de actividades lúdicas que respondan de manera pertinente a la realidad del aula.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1. Resultados de lista de cotejo

El uso de la lista de cotejo con los 20 alumnos de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional posibilitó establecer el actual estado de varias destrezas relacionadas al desarrollo de la motricidad fina. Esta herramienta, conformada por 15 indicadores importantes, fue implementado a través de la observación directa durante las actividades escolares cotidianas. La valoración fue de clase cualitativa, clasificando los desenvolvimientos en tres categorías: logrado, en proceso y no logrado. El análisis estuvo a cargo de la profesora titular, la misma que tuvo asesoría técnica y aseguro la confianza en la recopilación de datos. El registro de información se efectuó en el medio del salón de clases, aquello posibilito captar con más fidelidad el comportamiento espontaneo de los niños ante las tareas que necesitan de coordinación, autonomía, y precisión. Los resultados conseguidos denotan que ya sean avances como dificultades relevantes en el desarrollo de estas destrezas siendo las ultimas un punto de partida enfocado en el diseño de la propuesta pedagógica enfocada en el juego. En lo que respecta a los datos específicos, se evidenció que algunos indicadores exponen un nivel de desarrollo favorable. Como, por ejemplo, para el caso del ítem “abre y cierra su maleta o su lonchera sin ninguna ayuda”, 18 de los 20 alumnos consiguieron cumplirlo de manera satisfactoria, lo cual señala un alto nivel de autonomía funcional en esa tarea en particular. Así mismo se evidencio un desenvolvimiento positivo en las tareas de “alimentarse solamente con cuchara o tenedor sin que se derrame” y “guarda sus útiles escolares en el estuche con orden”, en la cual 16 alumnos consiguieron el nivel de logro. Dichas acciones, relacionadas a la cotidianidad, denotan no solo destrezas motoras sino también rutinas aprendidas. No obstante, estas destrezas contrastan con aquellas que exigen mayor control

visomotor, como el trazado secuencial o el uso coordinado de pinzas, donde se registraron más casos en proceso que logrados. Esto indica que, aunque los estudiantes muestran independencia básica, presentan rezagos en la precisión manual fina.

A continuación, se presenta una tabla con los resultados generales de la lista de cotejo aplicados a los 20 estudiantes

Tabla 2. *Resultados de lista de cotejo*

Nº	Indicador evaluado	Logrado	En proceso	No logrado
1	Sostiene lápiz con pinza trípode	14	5	1
2	Recorta sin desviarse	11	8	1
3	Ensarta objetos sin asistencia	14	5	1
4	Dibuja formas básicas	13	6	1
5	Modela plastilina con forma	12	7	1
6	Abrocha botones	8	11	1
7	Usa pinzas con control	8	11	1
8	Colorea dentro del margen	11	8	1
9	Realiza trazos secuenciales	8	11	1
10	Abre y cierra mochila	18	2	0
11	Usa ambas manos coordinadamente	12	8	0
12	Se alimenta solo	16	4	0
13	Construye con bloques	12	8	0
14	Dobla y organiza papeles	2	17	1
15	Guarda útiles con orden	16	3	1

Fuente: Elaboración propia a partir del instrumento aplicado

El análisis de la tabla permite identificar patrones concretos. Los indicadores que denoten más porcentajes de logro se encuentran asociados con la autonomía (indicadores 10, 12 y 15), aquello expone que los alumnos han creado destrezas funcionales. No obstante, se identifica

inconvenientes en actividades que necesitan de precisión gráfica o coordinación motriz más elaborada. Como por ejemplo el indicador 14 (“dobla hojas u organiza papeles”) mostró únicamente 2 logros, 17 en proceso y 1 no logrado, esto expone que hay una dificultad importante en las tareas que tienen una secuencia motriz organizada. Dicha diferencia destaca lo fundamental de optimizar la planificación docente con actividades que trabajen estas destrezas de forma ordenada progresiva. Desde un punto de vista cualitativo, los resultados van a facilitar la clasificación de los alumnos en tres categorías de acuerdo al desarrollo de la motricidad fina: alto (13 a 15 logros), medio (9 a 12 logros) y bajo (menos de 8 logros). Alrededor del 35 % se ubica en un nivel medio, cerca del 50 % en un nivel alto y el 15 % restante en un nivel bajo.

Esta distribución coincide con las observaciones previas de las docentes, quienes estimaban que aproximadamente la mitad de los alumnos presentaban dificultades en esta área.

Además, subraya la importancia de diseñar estrategias pedagógicas específicas para fortalecer las áreas más débiles, especialmente en aspectos como el uso de pinzas, trazos precisos y coordinación manual compleja.

Entre las principales dificultades detectadas con la lista de cotejo se encuentran:

Débil habilidad para realizar trazos secuenciales, espirales o zigzag (solo 8 logros).

Bajo manejo en el uso de pinzas para manipular objetos pequeños (8 logros).

Dificultad generalizada para doblar hojas y organizar papeles (2 logros).

Mayor dependencia en actividades que exigen secuencia y control bilateral (coordinación de ambas manos).

Tales descubrimientos posibilitan afirmar que, si bien hay un nivel aceptable de autonomía en las acciones rutinarias, es fundamental fortalecer las destrezas puntuales más importantes enfocadas en el aprendizaje de la lectoescritura y en el rendimiento académico

inicial. Es por tal que las actividades lúdicas como el punzado, el ensartado, el recorte de patrones y el modelado son las más apropiadas para abarcar tales carencias. Desde un punto de vista pedagógico, las interpretaciones de dichas resultas indican que el juego tiene que usarse no solamente como un componente motivador sino como un recurso. La lista de cotejo al brinda un análisis a detalle por indicadores, se vuelve una herramienta importante para guiar a la planificación educativa. La información conseguida no solo aporta a diseñar una propuesta, sino que también da datos fundamentales para determinar objetivos claros del desarrollo motriz, es por tal que es vital sistematizar esta clase de instrumentos de análisis cualitativo durante los niveles iniciales.

El profesor titular Lcda. Verónica Iñiguez, ha indicado que, si bien en la práctica se incorporan técnicas, aún hay una falta de planificación estructurada que asocie cada actividad con los indicadores motrices.

Esta carencia metodológica dificulta el seguimiento continuo de los progresos individuales y limita la retroalimentación eficaz. En ese marco, se vuelve crucial establecer una secuencia lúdica con niveles de complejidad creciente y con criterios de evaluación vinculados a los 15 indicadores aplicados en la lista de cotejo. La propuesta que se diseña desde esta investigación parte precisamente de estos resultados como insumo para su estructuración pedagógica.

En síntesis, los datos conseguidos mediante la lista de cotejo posibilitan caracterizar a detalle el actual nivel de motricidad fina en los alumnos. Partiendo de este diagnóstico, se afirma que se requiere aplicar una propuesta lúdica estructurada que potencie las zonas de debilidad y se refuercen las destrezas en el desarrollo. La herramienta ha cumplido su función como recurso

diagnostico cualitativo, enfocado ya sea a la comprensión del salón de clases como a crear estrategias sostenibles y contextualizadas.

Interpretación de los hallazgos

La implementación de la lista de cotejo a 20 alumnos de primer año en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional posibilitó tener un diagnóstico a detalle acerca del desarrollo de la motricidad fina. Los resultados evidencian un panorama mixto, con avances importantes en ciertas áreas, pero también con elementos que se requieren reforzar. En la tabla 2 se presenta un resumen de los logros conseguidos, diferenciando entre las actividades diarias, destrezas gráficas y la coordinación viso-manual. Dicho análisis es de utilidad para reconocer las áreas que necesitan de intervención metodológica puntual, mediante las actividades lúdicas adaptadas al medio escolar.

A continuación, se describen los hallazgos más relevantes según los indicadores evaluados:

- **Destrezas funcionales con alto nivel de logro:**

Indicador 10: “Abre y cierra mochila” — 18 estudiantes lograron esta habilidad, demostrando independencia en rutinas esenciales.

Indicador 12: “Se alimenta solo” y “Guarda útiles con orden” — con 16 logros cada uno, reflejan control adecuado en actividades de autocuidado y organización, fundamentales para la autonomía en el aula.

Indicador 3: “Ensarta objetos sin ayuda” — 14 niños alcanzaron esta tarea, indicando buen control de la coordinación ojo-mano y fuerza fina.

- **Habilidades gráficas y manuales con desempeño medio:**

Indicador 1: “Sostiene lápiz con pinza trípode” — 14 niños lo lograron, aunque 5 se encuentran en proceso, lo que señala que, si bien muchos estudiantes tienen una base para el trazo gráfico, aún hay casos que requieren fortalecimiento postural y de agarre.

Indicador 2: “Recorta sin desviarse” y “Colorea dentro del margen” — logrados por 11 niños, con 8 en proceso, áreas clave que se beneficiarían de juegos de precisión.

Indicador 4: “Dibuja formas básicas” — 13 logros, con 6 niños aun requiriendo guía para mejorar precisión.

- **Destrezas con desempeño bajo o disperso:**

Indicador 6: “Abrocha botones” y “Usa pinzas con control” — apenas 8 logros cada uno, con mayoría en proceso, evidenciando falta de fuerza fina y coordinación bilateral.

Indicador 9: “Realiza trazos secuenciales” — solo 8 niños lo lograron, mostrando dificultades en seguir patrones gráficos, lo que puede afectar la preparación para la escritura.

Indicador 14: “Dobla y organiza papeles” — solo 2 estudiantes lo lograron, con 17 en proceso, reflejando debilidad en control secuencial y precisión motriz fina.

- **Indicadores de coordinación bilateral:**

Indicador 11: “Usa ambas manos coordinadamente” — 12 niños lograron esta destreza, lo cual es positivo, pero al tratarse de una habilidad transversal que apoya el resto de tareas, los 8 estudiantes que se encuentran en proceso deben ser acompañados con actividades específicas como juegos de montaje o manualidades dirigidas.

- **Actividades de construcción y manipulación:**

Indicador 13: “Construye con bloques” — con 12 logros y 8 en proceso, esta tarea evidencia una práctica frecuente en el aula, aunque aún existen casos que requieren guía para desarrollar control y equilibrio en movimientos constructivos.

Los resultados revelan que el grupo tiene un desempeño funcional apropiado en las actividades diarias, pero denotan dificultades en ciertas tareas que necesitan más control. Tal situación coincide con las observaciones efectuadas por la docente titular el cual reconoció limitaciones particularmente en la coordinación viso-manual, precisión del trazo y manejo de recursos escolares. Consecuentemente a ello, tales hallazgos fortalecen lo fundamental de crear y aplicar una propuesta lúdica estructurada que no solamente fomente la participación activa, sino que se trabaje de forma sistemática en las destrezas motoras consideradas como fundamentales

Además, los datos muestran que no se trata de un grupo homogéneo. Hay una proporción significativa de niños que se encuentra “en proceso” en múltiples indicadores. Esto sugiere que muchos se encuentran en una etapa de transición, lo que brinda una ventana de oportunidad para intervenir pedagógicamente y potenciar sus habilidades. La lúdica debe entonces centrarse no solo en los casos más rezagados, sino también en consolidar habilidades emergentes.

En esa línea, la lista de cotejo ha permitido diagnosticar con claridad las áreas de desarrollo alcanzadas y las que aún necesitan refuerzo. Esta información orienta la construcción de una propuesta didáctica coherente, centrada en actividades lúdicas específicas, como juegos de ensartado, modelado, recorte y coloreado dirigido. Se espera que, a partir de estos hallazgos, se estructuren sesiones secuenciales que respondan a las necesidades concretas del grupo, con criterios de evaluación cualitativa que permitan valorar el avance a lo largo del proceso educativo.

4.2. Resultados de encuestas

Las encuestas implementadas a los profesores Verónica Iñiguez y Gabriela Andrade brindaron un punto de vista claro de las percepciones institucionales en lo que respecta al desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de primer año de educación básica. Las dos

coincidieron en que un porcentaje importante de niños afronta dificultades en actividades como recortar, colorear, esto paralelo a los resultados conseguidos en la lista de cotejo efectuada. Dicha concordancia refuérzala validez del diagnóstico inicial y sustenta que se requiere aplicar una intervención pedagógica. De igual manera, las opiniones compartidas destacan la conexión directa entre las dificultades motrices y el rendimiento académico, indicando que se trata de un inconveniente que perjudica el desarrollo integral. Desde el punto de vista metodológico, los profesores señalaron que incorporan técnicas grafoplásticas en la práctica educativa diaria, denotando la intención de fomentar el desarrollo de la motricidad fina en la planificación de la semana.

Sin embargo, al ser consultadas sobre si estas técnicas son suficientes para lograr mejoras significativas, las dos encuestadas marcaron “ni de acuerdo ni en desacuerdo” o “en desacuerdo”, lo que revela una percepción de limitación metodológica. En otras palabras, si bien se realiza un trabajo constante, este no siempre está sustentado por una estrategia estructurada ni por una secuencia pedagógica clara que permita alcanzar resultados sostenibles. Este hallazgo resulta fundamental para el desarrollo de la propuesta lúdica, pues pone en evidencia la necesidad de fortalecer las metodologías pedagógicas actualmente empleadas.

Entre los aspectos más destacados en los que ambas docentes coincidieron en sus respuestas, se incluyen:

La demanda de metodologías más dinámicas y basadas en el juego para potenciar la motricidad fina.

El efecto positivo que se observa al integrar actividades lúdicas dentro de la rutina diaria.

El interés expuesto por tener un planteamiento pedagógico estructurado, específico y claro.

La percepción de una formación metodológica insuficiente y la falta de capacitaciones apropiadas en la entidad.

Tales afirmaciones evidencian que los profesores no solamente reconocen el problema, sino que también están abiertas a nuevas soluciones, como una planificación lúdica en crecimiento que incorpore argumentos de análisis cualitativo y que se facilite el seguimiento de los progresos.

El siguiente cuadro resume las coincidencias más significativas entre ambas docentes encuestadas:

Tabla 3. *Resultados de encuestas*

Ítem evaluado	Respuesta coincidente
Dificultades motrices afectan el rendimiento académico	Totalmente de acuerdo
No existen suficientes espacios lúdicos dentro del aula	De acuerdo
Acceso a materiales básicos es adecuado, pero falta estructura para usarlos	De acuerdo
Técnicas actuales no son suficientes; se necesita variedad y planificación	Ni de acuerdo ni en desacuerdo / En desacuerdo
Sería útil contar con una propuesta pedagógica para trabajar con juegos	Totalmente de acuerdo
Se evidencian avances cuando se incorporan juegos en la rutina diaria	Totalmente de acuerdo
No han recibido capacitaciones recientes sobre estrategias lúdicas	Totalmente en desacuerdo (es decir, no han recibido)
Las familias no participan activamente en el refuerzo motriz desde el hogar	En desacuerdo

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de primer año de básica, Unidad Educativa Armada Nacional

Uno de los hallazgos más contundentes es la coincidencia en torno a la falta de capacitación docente en estrategias lúdicas específicas para el desarrollo de la motricidad fina. Las profesoras expusieron que no han recibido información asociada a este enfoque y destacaron que reforzar su capacitación en esta parte puede ser de beneficio. Dicha situación pone de manifiesto que se requiere intervención institucional dado a que esta falta obliga a improvisar. Dicho aspecto es importante para el tercer objetivo de esta investigación, que se enfoca en crear un mecanismo de evaluación cualitativo asociado a un planteamiento pedagógico factible y replicable. En lo que respecta al uso de materiales, los profesores señalaron que disponen de componentes básicos como tijeras, plastilina y papel; no obstante, indicaron la falta de rincones lúdicos y espacios que faciliten su uso. Tal limitación estructural tiene un efecto en el enfoque, dado a que dificulta a la institución promover la exploración activa, el juego libre y el desarrollo progresivo de la motricidad fina.

Aunque el aula es funcional, no está adaptada para metodologías que utilicen el juego como estrategia central de aprendizaje, lo que representa un desafío adicional para la implementación de futuras propuestas.

En cuanto a la planificación docente, las encuestas reflejan que:

Se dedican aproximadamente dos horas diarias a actividades gráficas o motrices.

Estas actividades no siempre siguen un esquema lúdico con propósito pedagógico.

No se incluyen referencias explícitas a indicadores de motricidad fina en las planificaciones.

La evaluación suele ser observacional, sin criterios cualitativos claros.

Estos puntos indican que, aunque existe un trabajo constante en el aula, este carece de una línea metodológica sistemática, por lo que se recomienda construir una guía de planificación lúdica semanal con niveles de dificultad progresiva.

En lo referente al acompañamiento familiar, ambas docentes coincidieron en que las familias no participan activamente en el refuerzo motriz de los niños desde el hogar. Aunque existe el programa institucional “Educando en familia”, las actividades que se desarrollan no se enfocan en la estimulación motriz fina. Esto representa una limitación importante, ya que el trabajo desde casa puede reforzar los aprendizajes adquiridos en el aula. La propuesta que se diseñe deberá considerar, entonces, estrategias sencillas de comunicación docente-familia para fomentar el juego en casa con materiales accesibles y sin necesidad de inversión económica significativa.

En esa misma línea, otro aspecto importante identificado en las encuestas es la percepción de la necesidad de innovar en el enfoque pedagógico relacionado con la motricidad fina. Ambas docentes coinciden en que las estrategias vigentes requieren una actualización, y consideran que una propuesta basada en juegos dirigidos, actividades de ensartado, trazado guiado, recorte y modelado con plastilina resultaría sumamente beneficiosa para los estudiantes. Esta apreciación no solo fundamenta la creación de una propuesta didáctica contextualizada, sino que también ofrece criterios clave para su elaboración, aplicación futura y evaluación.

Interpretación de los hallazgos de las encuestas

Los profesores entrevistados coinciden en que una parte importante de alumnos denota dificultades en actividades que necesitan de motricidad fina, como es recortar, trazar o pintar. Dicha percepción afirma que los datos conseguidos a través de la lista de cotejo, expuso que por lo menos la mitad de ellos niños aún se encuentran en desarrollo de indicadores relevantes.

Adicional a ello, indican que tales limitaciones perjudican negativamente el desenvolvimiento

académico general, al disminuir la autonomía, reducir el ritmo de trabajo y perjudicar la autoestima de los alumnos. En este sentido, las docentes reconocen que no se trata de un problema aislado, sino de una situación recurrente que debe abordarse desde un enfoque didáctico más innovador y sistemático.

Desde el punto de vista metodológico, las docentes indicaron que, aunque utilizan técnicas grafo plásticas de manera diaria, estas no siempre resultan suficientes para lograr progresos importantes. Ambas manifestaron no contar con un repertorio amplio de estrategias lúdicas ni haber recibido formación reciente en metodologías psicomotoras. También mencionaron que el tiempo dedicado al desarrollo de la motricidad fina, si bien es diario, no siempre está planificado de forma estructurada, sino que depende en gran medida de la experiencia personal y la intuición de las docentes. Esta situación evidencia que el trabajo en el aula carece de una secuencia metodológica progresiva, lo que limita la efectividad de las intervenciones para potenciar la motricidad fina.

Entre los principales hallazgos metodológicos, se destacan:

Las docentes aplican actividades gráficas diariamente, pero no estructuradas como juegos secuenciales.

Las técnicas actuales (rasgado, recorte, coloreado) son percibidas como insuficientes por sí solas.

Se percibe la necesidad de integrar más juegos de precisión, ensartado y coordinación bimanual.

No se dispone de un banco de recursos metodológicos específicos sobre motricidad fina.

Respecto al uso de los recursos físicos y materiales, las docentes coincidieron en que disponen de elementos básicos como plastilina, tijeras, papel y lápices de colores. Sin embargo,

las dos indicaron que el salón de clases no tiene rincones lúdicos y espacios organizados que motiven el uso autónomo y sistemático de estos materiales. Dicha situación expone una falta en la ambientación del salón de clases como un entorno apropiado para que se favorezca el desarrollo psicomotor. Las actividades se efectúan sobre todo de forma grupal, sin que se organicen estaciones, lo que limita sobre todo una práctica diferenciada o personalizada. Adicional a ello, la falta de un presupuesto de la institución condiciona la probabilidad de planificar estrategias nuevas.

Un descubrimiento importante fue la percepción común de que las actividades lúdicas crean progresos viables para el desarrollo de la motricidad fina. Los profesores coincidieron en que los alumnos evidencian más motivación y participación cuando las tareas se presentan como juegos.

Este reconocimiento confirma que el juego va más allá de una función recreativa y se convierte en una herramienta pedagógica esencial para potenciar las habilidades motrices.

Sin embargo, también señalaron que no existe un plan institucional que oriente el uso intencionado del juego como estrategia para desarrollar la motricidad fina, lo cual refuerza la necesidad de contar con una propuesta metodológica clara.

Respecto al entorno institucional y condiciones del aula:

Ambas docentes indicaron que no hay rincones lúdicos ni estaciones motrices.

Coincidieron en que el mobiliario es adecuado, pero no está dispuesto para juegos.

Reconocieron que, si bien las condiciones físicas del salón son apropiadas, se pueden mejorar a través de una organización más eficiente

Indicaron que la falta de una guía metodológica oficial que oriente la incorporación del juego como una estrategia enfocada al desarrollo motriz.

Otro aspecto relevante identificado es la escasa participación de las familias en el desarrollo de las habilidades motrices desde el hogar. Las docentes señalaron que, aunque existe el programa “Educando en familia”, este no está orientado específicamente al trabajo sobre la motricidad fina. En muchos casos, las familias no tienen conocimiento sobre cómo estimular a sus hijos en casa o no disponen del tiempo y los recursos para hacerlo. Dicha situación indica que la propuesta pedagógica no tiene que limitarse en el salón de clases, sino que incluir estrategias de comunicación familia-escuela que motivan a los juegos en el hogar como en la extensión del proceso de formación.

Relacionado a la capacitación docente, las dos encuestas afirmaron que no han tenido capacitación en estrategias lúdicas ni en un desarrollo psicomotor infantil. Las dos coincidieron en que tener un planteamiento pedagógico es necesario. Aquello denota una postura de apertura al cambio y que se requiere de una capacitación. La falta de actualización técnica limita la implementación eficiente de estrategias nuevas, por lo cual disponer de una guía práctica, flexible y adaptada al contexto va a componer un recurso importante no solamente para los profesores sino para toda la institución. Bajo esa línea, se denota una ausencia de disposición de parte de los profesores para innovar las prácticas pedagógicas. Las dos expresaron el interés de tener herramientas que les posibilite implementar juegos didácticos organizados por los niveles de dificultad, tiempos definidos e indicadores observables. Dicho interés denota que el medio es favorable para la aplicación a futuro de un planteamiento lúdico, siempre que la misma que ajuste a las reales condiciones del salón de clases y a la disponibilidad de materiales. El planteamiento que se derive de estos descubrimientos tiene que poner en consideración no solo elementos técnicos, sino experiencia y disposición.

En esa línea, las encuestas confirman que las docentes son plenamente conscientes de las dificultades motrices que presentan sus estudiantes y que, a pesar de sus esfuerzos, sienten que no cuentan con las herramientas metodológicas suficientes para abordarlas de forma efectiva. Esta realidad justifica el diseño de una propuesta pedagógica lúdica que responda a los hallazgos identificados y que se base en una planificación progresiva, contextualizada y evaluable cualitativamente. Los hallazgos aquí descritos se articulan directamente con los objetivos del presente trabajo de titulación y constituyen la base empírica para la formulación de la propuesta didáctica.

4.3. Resultados de entrevistas

Las entrevistas semiestructuras brindaron un punto de vista detallado acerca de la percepción de los profesores sobre el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de primer año. Las dos coincidieron en que los niños tienen dificultades en destrezas básicas como arrugar papel, usar la pinza digital o coordinar la visión con el movimiento manual. Una profesora indicó que ciertos estudiantes todavía no han desarrollado destrezas importantes como caminar de forma coordinada o solo saltar con un pie. Tales resultados sustentan lo visualizado en la lista de cotejo, evidenciando un patrón generalizado de la debilidad psicomotriz.

En lo que respecta a los momentos del día en que se realizan las actividades, las respuestas indicaron que se hace durante las primeras horas y otra que se distribuyen en el día. Aquello denota diferencias en los enfoques, pero también que existe predisposición

En ambos casos, el énfasis recae en utilizar las primeras horas para el trabajo motriz, cuando los estudiantes están más atentos y con mayor energía, lo cual es metodológicamente recomendable.

Las docentes también coincidieron en la efectividad de las técnicas grafo plásticas como recurso didáctico para estimular la motricidad fina. Ambas reconocen que estas actividades permiten mejorar la fuerza en los dedos, el agarre del lápiz y la coordinación ojo-mano. Sin embargo, también se evidenció una limitación en la variedad de estrategias utilizadas. Entre los recursos más mencionados se encuentran el punzón, la témpera, la plastilina, el papel crepé y la cartulina. La diversidad de materiales no es el problema, ya que están disponibles, sino la forma en que son utilizados. La ausencia de una planificación estructurada y progresiva restringe el potencial pedagógico de los recursos disponibles.

Entre los puntos en común más importantes que se han extraído de las entrevistas se destaca:

Las dificultades psicomotoras influyen de manera directa en el rendimiento académico

Se disponen de materiales básicos, pero no tienen metodologías organizadas para su uso

Las actividades lúdicas crean motivación en los alumnos e incentivan a los avances evidentes

Hay una falta de formación docente en las metodologías lúdicas correctamente estructuradas

Relacionado al entorno físico del salón de clases, las dos docentes indicaron que el entorno reducido representa un obstáculo grande. El salón de clases no tiene rincones lúdicos o estaciones para juegos, esto dificulta una distribución apropiada. Si bien tienen un espacio de un jardín, su utilización no siempre se planifica o es constante. Los profesores indicaron que disponer de materiales como las tablas de equilibrio, sacos de arena y ulas, si bien son simples, pueden diversificar las actividades motores y que se adapten a niveles de desarrollo de cada menor de edad.

Acerca de la planificación de las actividades lúdicas, una profesora señala que las mismas tienen que seguir una estructura, otra indica que se pueden integrar espontáneamente. Dicha diferente expone que no hay un consenso y ni directrices claras. No obstante, las dos coincidieron en que a través de una planificación se pueden optimizar el aprendizaje y posibilita a tener un análisis más puntual.

Esta conclusión destaca la necesidad de diseñar una propuesta lúdica secuenciada, con actividades específicas, metas por nivel y recursos accesibles.

Finalmente, las entrevistadas reconocieron no haber recibido capacitaciones recientes en estrategias lúdicas ni orientación metodológica para el desarrollo psicomotor en el nivel inicial. Esta falta de formación limita la innovación en el aula, obligando a las docentes a basarse en su experiencia personal o en métodos tradicionales que, aunque valiosos, no siempre responden de manera adecuada a las necesidades actuales de los estudiantes. Este hallazgo es especialmente relevante para el segundo y tercer objetivo del estudio, ya que justifica la elaboración de una propuesta pedagógica basada en evidencia contextual y con recursos didácticos fácilmente aplicables por docentes con distintos niveles de formación.

En cuanto a sugerencias expresadas por las docentes para mejorar la práctica motriz, se destacan:

Incorporación de más recursos para juegos motores (tablas, pelotas, sacos).

Diseño de rincones de juego dentro del aula.

Establecer tiempos semanales definidos para actividades lúdicas.

Fortalecer la formación docente mediante talleres o guías prácticas.

En esa línea, ambas docentes manifestaron su interés y apertura para contar con una propuesta pedagógica estructurada que integre juegos específicos para el desarrollo de la

motricidad fina. Una de ellas destacó que esto permitiría preparar mejor a los niños para el proceso de lectura y escritura, mientras que la otra resaltó la utilidad del enfoque lúdico incluso para estudiantes con necesidades educativas especiales como el TEA, aunque actualmente no se reporten casos. La aceptación institucional resulta fundamental para el diseño e implementación futura de la propuesta, ya que garantiza su relevancia, factibilidad y continuidad dentro del aula.

Desde esta perspectiva, los resultados de las entrevistas muestran que las docentes comprenden claramente el problema y mantienen una actitud favorable hacia la adopción de estrategias innovadoras. Las dificultades motrices detectadas, las carencias metodológicas señaladas y las condiciones físicas del aula constituyen los principales fundamentos para elaborar una propuesta pedagógica lúdica y contextualizada, que integre objetivos de desarrollo psicomotor, una secuencia metodológica y una evaluación cualitativa basada en criterios observables.

Los hallazgos cualitativos aquí presentados se articulan directamente con el diagnóstico institucional y con las necesidades reales del grupo estudiado.

Interpretación de los hallazgos de las entrevistas

A continuación, se describen y explican de manera detallada los hallazgos de las entrevistas realizadas a dos docentes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, como parte del diagnóstico para el diseño de una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la motricidad fina. La información cualitativa recolectada posibilitó entender, desde la experiencia de los profesores, las fortalezas, las limitaciones y los requerimientos reales del medio educativo, lo cual es importante para orientar a una intervención apropiada y contextualizada. Las dos entrevistas coinciden en indicar un porcentaje grande de alumnos que denotan dificultades en el desarrollo

de la motricidad fina. Se indicaron casos en la cual los niños no consiguen sostener el lápiz apropiadamente, tienen dificultades para recortar y requieren de respaldo permanente para efectuar las tareas que necesitan coordinación.

Estas observaciones se alinean con los resultados de la lista de cotejo y con las percepciones levantadas mediante las encuestas, lo que otorga solidez al diagnóstico. Además, una docente mencionó que algunos estudiantes ni siquiera caminan con estabilidad o no logran coordinar movimientos como saltar con un solo pie, lo que revela que la dificultad no se limita a la motricidad fina, sino también a aspectos gruesos del desarrollo psicomotor.

Otro descubrimiento importante se basa en que, si bien las actividades motrices se efectúan todos los días en el salón de clases, no siempre se efectúa de forma estructurada. Los profesores señalaron que las técnicas grafo plásticas son las más usadas para estimular la motricidad fina, destacando el uso de materiales como es la plastilina, tempera, punzones, crepe. No obstante, indicaron que varias de las actividades no tienen una planificación clara lo cual limita su eficacia. Ambas coincidieron en que, aunque cuentan con materiales básicos, no existe un sistema organizado para su aprovechamiento orientado al desarrollo motriz, lo que representa una oportunidad para diseñar una propuesta pedagógica más estructurada y con metas definidas. En lo que respecta al medio físico, los profesores evidenciaron que el salón de clases no tiene rincones lúdicos o estaciones motrices, y si bien el espacio disponible es funcional, no se encuentra condicionado para aplicarlo en metodologías activas. Pese a tener un jardín de juegos en la zona externa, su utilización es sobre todo recreativa y poco frecuente para las actividades dirigidas. Las dos entrevistas indicaron que la disponibilidad de materiales adicionales como son las tablas de equilibrio, pelotas pequeñas o sacos, va a facilitar que se creen juegos que potencien la coordinación motriz. Dichas observaciones denotan que hay una brecha entre los recursos

físicos que hay y el aprovechamiento pedagógico del mismo. Un elemento importante identificado en las dos entrevistas fue la ausencia de formación metodológica puntual en estrategias lúdicas enfocadas al desarrollo psicomotor. Los profesores indicaron no estar capacitados en esa parte y expusieron que varias de las practicas que implementan son de su experiencia más no de algún tipo de capacitación. Esta carencia de apoyo institucional subraya la necesidad de contar con una guía metodológica sencilla, clara y práctica que facilite el trabajo de la motricidad fina a través de actividades lúdicas planificadas.

Este hallazgo se vincula directamente con el segundo y tercer objetivo de la investigación, relacionados con el diseño y evaluación de una propuesta pedagógica lúdica. En relación con la planificación pedagógica, surgieron posturas complementarias. Mientras que una profesora considera que las actividades lúdicas tienen que estar puntualmente planificadas e incorporadas a cada fase del desarrollo, la otra opina que las mismas pueden surgir de manera espontánea, aprovechando la creatividad de los niños. Los dos puntos de vista contribuyen a valor, puesto que denotan que hay preocupación debido a la sistematicidad como es la apertura a la flexibilidad en el salón de clases. Sin embargo, así mismo coinciden en que una planificación estructurada es lo que va a facilitar el análisis de los progresos de los alumnos, esto sustenta que se requiere determinar índices claros y argumentos de observación que posibiliten valorar el efecto de las actividades lúdicas. Así mismo se evidencio que la **familia no tiene intervención activa en reforzar la motricidad**, pese a que hay un programa que aborda temas asociados con el desarrollo psicomotor. Este hallazgo indica que la propuesta es válida y tiene que incorporar además elementos para la familia. De este modo, se fortalece el vínculo familia-escuela y se amplía el alcance de la intervención.

En esa línea, ambas entrevistadas manifestaron **una actitud abierta y positiva hacia la implementación de una propuesta lúdica estructurada**. Reconocieron que la motricidad fina es fundamental para preparar a los niños en su proceso de lectoescritura y que el juego representa una vía efectiva para lograrlo. Expresaron también que contar con una guía o plan de actividades lúdicas por niveles de dificultad sería una herramienta útil, no solo para su grupo actual, sino para otros docentes del nivel inicial. Esta aceptación por parte del equipo docente evidencia que el contexto institucional es favorable para el desarrollo de propuestas innovadoras que respondan a las necesidades reales del aula.

En síntesis, los hallazgos de las entrevistas confirman las dificultades psicomotoras en los estudiantes, las limitaciones metodológicas en el aula y la necesidad de un enfoque lúdico estructurado que pueda ser aplicado de forma práctica, contextualizada y sostenible. La información obtenida refuerza el diagnóstico institucional y aporta insumos clave para el diseño de la propuesta pedagógica, en consonancia con los objetivos del presente trabajo de titulación.

4.4. Triangulación metodológica y discusión de resultados

La triangulación metodológica es una herramienta clave en investigaciones con enfoque mixto, pues permite comparar y enriquecer los resultados al integrar diversas fuentes de información. En este estudio se combinaron datos obtenidos mediante una lista de cotejo aplicada a 20 estudiantes, encuestas estructuradas a docentes y entrevistas semiestructuradas que exploran percepciones cualitativas. Dicha diversidad de técnicas es lo que va a validar la cruzada de datos, incrementando la confianza y el rigor de las conclusiones. De acuerdo a Albán Quispe et al. (2023), usar varias herramientas cuantitativas y cualitativas en medios de educación es lo que va a favorecer un entendimiento integral de los procedimientos pedagógicos y permite una conexión eficiente entre la intervención y el diagnóstico.

Una de las averiguaciones más importantes señala que existe unas deficiencias relevantes en la realización de movimientos precisos con los dedos, sobre todo en actividades que demandan varias ejecuciones como es el viso-matriz, manejar el lápiz o las tijeras. Dicho resultado tiene el respaldo teórico en Acosta Bones et al. (2023), los mismos que argumentan que el desarrollo de la motricidad fina durante la infancia se encuentra relacionado estrechamente con la estimulación sensorial y las oportunidades de manipulación activa en la educación. Es por tal que los datos empíricos afirman que se requieren desarrollar espacios para que los niños puedan experimentar de diversas maneras el aprendizaje y reforzar sus destrezas motoras. De igual manera, se evidenció que las prácticas pedagógicas convencionales en el salón de clases pueden dar más privilegio a las gráficas repetitivas en las hojas impresas, sin incluir un elemento lúdico o sensorial notorio. Dicha realidad contrasta con lo indicado por Ochoa Rodríguez et al. (2021), los mismos que destacan que las actividades lúdicas no solamente incrementan el interés y la participación de los alumnos, sino que optimizan la precisión de sus movimientos. La falta de un planteamiento lúdico estructurado puede explicar en parte las dificultades señaladas, lo cual resalta que se necesita urgentemente aplicar una propuesta pedagógica que incluya al juego. Como último punto, los profesores entrevistados, indican que, si bien valoran lo fundamental de la motricidad fina para el desarrollo integral, en ciertas ocasiones no hay los recursos suficientes ni el tiempo para poner en práctica varias actividades. Este testimonio se vincula con lo planteado por MINEDUC (2023), al señalar que uno de los desafíos actuales en la educación básica es la carencia de materiales adecuados para estimular los procesos psicomotores en los primeros niveles de escolaridad. Por tanto, la propuesta desarrollada en este trabajo busca responder precisamente a esa brecha detectada entre la teoría curricular y la práctica docente cotidiana. En cuanto al análisis de los resultados de la lista de cotejo, se evidencia una menor

frecuencia en habilidades como la pinza digital, el recorte con precisión y el trazo de líneas continuas, habilidades fundamentales para la futura adquisición de la escritura. Esta realidad corrobora lo expuesto por Herrera y Zamora (2022), quienes sostienen que la grafomotricidad constituye una etapa preparatoria indispensable para los procesos de lectoescritura. Así, los datos no solo ratifican una necesidad concreta, sino que justifican teóricamente el diseño de una propuesta lúdica centrada en el desarrollo grafomotor.

La triangulación también revela una coincidencia entre la percepción de las docentes y los datos cuantitativos: ambas fuentes evidencian que los estudiantes presentan mayores dificultades en tareas que exigen precisión bilateral, coordinación viso-motora y atención sostenida. En este punto, Zumba-Villavicencio et al. (2020) señalan que el uso de aplicaciones tecnológicas y herramientas manipulativas puede estimular estas funciones si se emplean bajo una metodología adecuada. Esta visión justifica la inclusión de materiales didácticos variados y sensoriales en la propuesta, como bloques de ensamble, cuentas para hilar y herramientas de rasgado, que fueron mencionados como ausentes en las aulas observadas.

Otro aspecto relevante derivado del cruce de datos es la identificación de diferencias significativas entre estudiantes que han tenido experiencias previas de estimulación en casa y aquellos que no. Las docentes comentan que algunos niños llegan al aula con destrezas manuales más desarrolladas, producto de haber manipulado plastilina, juegos de construcción o participado en tareas domésticas. Esta observación empírica coincide con lo expuesto por Acosta Bones et al. (2022), quienes sostienen que la estimulación temprana en el hogar incide positivamente en el desarrollo neuromotor infantil, y que su ausencia representa un factor de riesgo para el desempeño escolar inicial.

A partir de esta triangulación, se puede concluir que los fundamentos teóricos utilizados en la investigación no solo orientan el análisis de la problemática, sino que también se ven confirmados en los resultados empíricos obtenidos. Existe una relación directa entre la falta de estrategias lúdicas estructuradas en el aula y las dificultades observadas en la motricidad fina de los estudiantes. Como lo demuestran López Araujo (2020) y Loor y Mendoza (2020), el juego constituye una herramienta pedagógica poderosa que, cuando se implementa de manera sistemática, potencia el desarrollo psicomotor, social y cognitivo en los primeros años de escolaridad.

En esa línea, aunque el presente estudio no contempla la implementación inmediata de la propuesta diseñada, la convergencia entre los resultados diagnósticos y los fundamentos teóricos permite realizar una **comprobación hipotética** sólida. La hipótesis de que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de primer año de básica se valida a partir de la relación entre las necesidades detectadas, las percepciones docentes y la evidencia científica revisada. Esta coherencia metodológica y teórica fortalece la justificación de la propuesta, sugiere líneas futuras de validación e intervención, y aporta valor al diseño de políticas pedagógicas adaptadas a las realidades institucionales.

4.5. **Comprobación de la hipótesis de estudio**

Como parte del cierre del análisis de resultados, se realiza una **comprobación hipotética** de la hipótesis general del estudio, la cual sostiene que la aplicación de una propuesta de actividades lúdicas estructuradas favorecerá significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de educación básica. Aunque el estudio no contempla la aplicación experimental directa de la propuesta, el diseño metodológico, fundamentado en un enfoque mixto, descriptivo y propositivo, permite validar la hipótesis desde una perspectiva

proyectiva, interpretativa y argumentativa.

Los resultados obtenidos mediante la lista de cotejo muestran que la mayoría de los indicadores relacionados con el desarrollo de la motricidad fina se encuentran en niveles bajos o intermedios, especialmente en actividades como el uso de la pinza digital, el manejo del lápiz y el recorte con tijeras. Esta información se triangula con los datos cualitativos obtenidos de las encuestas y entrevistas realizadas a las docentes, quienes reconocen la ausencia de una planificación sistemática de actividades lúdicas orientadas al desarrollo psicomotor. Esta coincidencia entre fuentes fortalece la validez interna de los hallazgos y permite argumentar, con base empírica, la pertinencia de aplicar una propuesta pedagógica centrada en el juego.

Desde el marco teórico, varios autores coinciden en señalar que las actividades lúdicas favorecen de manera directa la adquisición de habilidades motoras finas en la infancia. Ochoa Rodríguez et al. (2021) resaltan que los juegos dirigidos que requieren manipulación, precisión y coordinación favorecen la maduración neuromotora. De manera similar, Acosta Bones et al. (2023) indican que la estimulación multisensorial a través de estrategias lúdicas tiene un efecto positivo en el desarrollo integral infantil, especialmente en las habilidades grafomotoras. En consecuencia, la propuesta elaborada se ajusta a las recomendaciones de la literatura especializada y ofrece una respuesta concreta a las dificultades identificadas en el diagnóstico.

Al contrastar la información recogida con los fundamentos teóricos, se confirma que existe una correspondencia lógica y coherente entre la problemática observada, la intervención propuesta y los beneficios esperados. La incorporación de la fundamentación teórica con la evidencia empírica posibilita afirmar, de forma fundamentada, que la aplicación del planteamiento de la propuesta diseñada posiblemente cree mejoras importantes en el desarrollo de la motricidad fina. Según López Araujo (2020), la validación de la hipótesis en estudios

descriptivos y propositivos se rige en una coherencia argumentativa entre el diagnóstico, la intervención planteada y el respaldo teórico disponible. Es por tal que la hipótesis general se la considera como verificada desde un enfoque hipotético-argumentativo, respaldado en la triangulación de los datos, la validación teórica y la proyección pedagógica del planteamiento. Este mecanismo de comprobación va acorde con la naturaleza y los objetivos de la investigación, que pretenden crear soluciones de educación adaptadas al contexto. Se finaliza que el planteamiento denota un potencial elevado de aplicabilidad y de eficiencia es por tal que se recomienda su validación a futuro a través de estudios cuasiexperimentales o analíticos que posibiliten calcular su efecto real en medios escolares semejantes.

4.6. Propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas estructuradas para estimular la motricidad fina

Con base en los resultados del diagnóstico institucional, se evidencia una necesidad urgente de intervenir pedagógicamente en el área de la motricidad fina de los estudiantes del primer año de básica. Por ello, se diseña una propuesta estructurada, adaptable a los recursos y condiciones existentes en la Unidad Educativa Armada Nacional. Este planteamiento se integra con los mecanismos grafo-plásticos debido a que se usan, pero los organiza en un plan estructurado y con propósitos específicos. De esta manera, se pretende cambiar las prácticas dispersas en una intervención pedagógica puntual, que tiene efecto directo en el desarrollo psicomotor de los alumnos.

La propuesta se encuentra dividida en tres niveles de dificultad, con actividades enfocadas a qué se desarrollen en cuatro semanas por cada nivel. Para el nivel básico se van a trabajar destrezas como el agarre, el uso de las pinzas y la presión manual; en el intermedio que incluye tareas que se necesitan para la viso-motriz, mientras que en el nivel más avanzado se

incorporan los ejercicios que fusionen algunas habilidades, como por ejemplo armar figuras con bloques o abotonar la ropa de muñecos. Este avance tiene su fundamento en el principio pedagógico de la secuencia didáctica lo cual favorece un aprendizaje gradual y periódico.

Se sugiere que la implementación se lleve a cabo en bloques diarios de 30 minutos dentro de las dos horas destinadas al trabajo gráfico que los docentes ya planifican. Cada actividad debería iniciarse con una breve motivación lúdica, como una canción, un cuento o un desafío, continuar con la realización guiada de la tarea y concluir con una reflexión grupal donde los niños puedan compartir sus sensaciones y aprendizajes.

Esta estructura promueve la participación activa y el desarrollo del lenguaje expresivo. Adicional a ello, se sugiere aprovechar espacios opcionales como el jardín para actividades que necesiten de más movimiento.

Los materiales que se requieren para el planteamiento son:

Nivel básico: plastilina, esponjas, pinzas de madera y objetos pequeños para ensartar.

Nivel intermedio: tijeras escolares, hojas con trazos, papel de colores y botones grandes.

Nivel avanzado: bloques lógicos, cierres, broches, cordones y estructuras móviles.

Dichas herramientas están disponibles en la entidad, esto va a garantizar la visibilidad del planteamiento. Se presenta a continuación una tabla ejemplificando las actividades del primer nivel:

Tabla 4. *Propuesta*

Semana	Actividad	Objetivo específico	Materiales
1	Juego de pinzas con objetos	Fortalecer el agarre en pinza trípode	Pinzas, esponjas, cubos de papel
2	Amasar plastilina y formar figuras	Desarrollar la presión manual	Plastilina, moldes

Semana	Actividad	Objetivo específico	Materiales
3	Ensartar cuentas en cordones	Mejorar la coordinación viso-manual	Cordones, cuentas grandes
4	Separar objetos por colores con cucharas	Coordinar movimientos de precisión	Cucharas, vasos, objetos de colores

Se pretende que este planteamiento cree un avance de manera paulatina en la precisión de los trazos en el uso apropiado del lápiz y en la autonomía de los alumnos para efectuar actividades como abotonar, colorear o armar figuras. De igual manera, se pretende potenciar la creatividad, concentración y la perseverancia a través del juego. La estructura por niveles facilita atender ya sea a quienes presentan más dificultades como a los que tienen un desarrollo más potencial, de esta manera se favorece la inclusión de educación. Es importante indicar que el planteamiento motiva la participación activa de los profesores en la adaptación y realización de las actividades. Estás, van a ser las encargadas de elegir los momentos más pertinentes para implementar cada dinamiza, adecuarlas a sus horarios y documentar los avances visualizados. Se recomienda usar una ficha de conocimiento cada semana que incluya indicadores de logro asociados con las destrezas desarrolladas, esto va a posibilitar adaptar las estrategias de acuerdo a los avances de cada grupo. Este recurso se va a incorporar en el sistema de análisis cualitativo determinado en el tercer objetivo de estudio.

De igual manera, la propuesta contempla estrategias de bajo coste para mejorar el uso del espacio del salón de clases, como incluir mesas móviles o alfombras que delimiten las zonas de juego, sin que se requieran de cambios estructurales.

Así mismo se sugiere organizar un “rincón de motricidad” rotativo, en la cual diferentes actividades se designen por grupos durante la semana. De esta manera se promueve el trabajo en cooperación, autonomía y la apropiación del espacio de parte de los niños sin sobre cargar al

profesor. Para finalizar, se concluye una estrategia de sensibilización para las familias, que se rige en enviar una actividad cada quince días que puedan realizar en la casa con sus hijos, usando materiales de casa como es el arroz, las cajas o botones. Dicha práctica va a posibilitar extender el efecto de la propuesta al hogar, fortaleciendo el vínculo familia-escuela e incentivando hábitos de estimulación motriz desde la cotidianidad. Adicional a ello, se puede incorporar al programa “educando en familia” brindándole un enfoque más activo y vivencial.

Este planteamiento pedagógico atiende a contexto y a los requerimientos identificados, aprovechando las herramientas disponibles y respetando los lineamientos institucionales. Si mecanismo estructurado, lúdico y flexible la vuelve un recurso de intervención eficiente para reforzar la motricidad fina de los alumnos del primer año de educación básica, aportando al desarrollo integral durante sus etapas escolares. El planteamiento necesita de aplicación inmediata pero que este diseñada para ser implementada con factibilidad técnica, metodológica y pedagógica durante el primer semestre en el 2025.

4.6.1 Sistema de actividades lúdicas estructuradas para estimular la motricidad fina

El sistema de actividades se desarrolla a partir de un enfoque lúdico, progresivo e inclusivo, estructurado en tres niveles de complejidad: básico, intermedio y avanzado, cada uno con una duración aproximada de cuatro semanas. Las actividades han sido elaboradas siguiendo una metodología organizada que contempla tres etapas: (1) una fase inicial de motivación con dinámicas breves, (2) la realización guiada de la tarea, y (3) un cierre con espacio para la reflexión. Este esquema favorece un aprendizaje activo, participativo y con sentido, en concordancia con el enfoque constructivista del currículo ecuatoriano (MINEDUC, 2023).

Nivel Básico: Estimulación inicial de la motricidad fina

Semana 1: “Pinza mágica”

Los niños usan pinzas de madera para trasladar objetos de una caja a otra.

Objetivo: Fortalecer el agarre en pinza trípode.

Materiales: Pinzas, pompones, cajas pequeñas.

Semana 2: “El taller de plastilina”

Amasan y moldean plastilina para formar figuras temáticas (animales, frutas).

Objetivo: Desarrollar la fuerza y presión manual.

Materiales: Plastilina, moldes, tablas de trabajo.

Semana 3: “Collares de colores”

Ensartan cuentas grandes en cordones siguiendo patrones de color.

Objetivo: Mejorar la coordinación viso-manual.

Materiales: Cordones gruesos, cuentas grandes de plástico.

Semana 4: “Sopa de cucharas”

Separan objetos por color con cucharas y los colocan en vasos rotulados.

Objetivo: Estimular el control de movimientos finos.

Materiales: Cucharas, frascos de colores, objetos pequeños.

Nivel Intermedio: Coordinación viso-motriz y trazado

Semana 5: “Pinta y no te salgas”

Colorean figuras grandes y luego medianas, respetando los márgenes.

Objetivo: Afianzar la precisión en trazos dirigidos.

Materiales: Crayones, hojas impresas.

Semana 6: “Recorta tu mundo”

Recortan formas geométricas o partes de cuentos para armar collages.

Objetivo: Mejorar el uso de tijeras y coordinación ojo-mano.

Materiales: Tijeras, papel de colores, revistas.

Semana 7: *“Modelando historias”*

Usan masa casera para crear personajes de cuentos narrados por la docente.

Objetivo: Fortalecer la motricidad fina desde la imaginación.

Materiales: Masa casera, mesa de trabajo, delantales.

Semana 8: *“Laberintos y caminos”*

Siguen laberintos trazados con el dedo o lápiz grueso, avanzando en dificultad.

Objetivo: Favorecer la continuidad gráfica y orientación espacial.

Materiales: Hojas plastificadas, rotuladores borrables.

Nivel Avanzado: Integración de habilidades motrices

Semana 9: *“Botones y broches mágicos”*

Visten muñecos con ropa que requiere abotonar, subir cierres y ajustar broches.

Objetivo: Fomentar la autonomía en acciones cotidianas.

Materiales: Muñecos, ropa infantil, broches, botones.

Semana 10: *“Figuras encajables”*

Arman estructuras con bloques siguiendo una guía visual.

Objetivo: Coordinar múltiples movimientos finos.

Materiales: Bloques lógicos, plantillas.

Semana 11: *“La carrera de cordones”*

Compiten por ensartar cordones en zapatos de cartón en el menor tiempo posible.

Objetivo: Perfeccionar habilidades bimanuales.

Materiales: Cartones con ojales, cordones reales.

Semana 12: *“El mural de las manos”*

Estampan sus manos con pintura formando un mural colectivo.

Objetivo: Consolidar la fuerza manual con creatividad grupal.

Materiales: Pintura, cartulina gigante, delantales.

Cada actividad se encuentra diseñada para efectuar sesiones de aproximadamente 30 minutos, motivando a la participación activa, la exploración sensorial y la interacción entre los niños. Dichas experiencias lúdicas se inspiran en los planteamientos de los autores como Ochoa Rodríguez et al. (2021), los mismos que indican que el juego articula de manera equilibrada el desarrollo motor y cognitivo, así también como Acosta Bones et al. (2022), los cuales destacan lo fundamental de las actividades multisensoriales para reforzar el desenvolvimiento psicomotor.

El sistema planteado se va a caracterizar por su capacidad y flexibilidad de adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos. Se sugiere que el profesor tenga un registro cualitativo del progreso semanal de cada estudiante y se ajuste al nivel de dificultad de las actividades de acuerdo a los avances visualizados. Adicional a ello, se plantea implementar estas dinámicas de forma rotativa en estaciones o rincones, aquello favorece el trabajo en pequeños grupos, se estimula la autonomía y se aporta a una mejor organización del salón de clases.

4.7. Sistema de evaluación cualitativa para valorar el impacto de actividades lúdicas en la motricidad fina

Con el propósito de dar seguimiento y valorar de manera sistemática el impacto potencial de las actividades lúdicas propuestas en el desarrollo psicomotor de los niños del primer año de educación básica, se plantea un sistema de evaluación cualitativa centrado en **criterios pedagógicos e indicadores observables**. Este sistema permitirá realizar un seguimiento

continuo, descriptivo y formativo del progreso infantil, alineado con los enfoques de educación inicial y con los instrumentos ya utilizados por la Unidad Educativa Armada Nacional, como las listas de cotejo. El sistema se rige en un enfoque inclusivo e integral, reconociendo que el desarrollo de la motricidad fina fluctúa de un alumno a otro. Por este motivo, los instrumentos de análisis cualitativos tienen que considerarse no solo los logros observables, sino que también componentes como la participación, actitud y el nivel de autonomía del niño durante la realización de las actividades. Dicho punto de vista atiende a que se requiere de valorar ya sea el producto como el proceso de aprendizaje, elementos como la postura, el esfuerzo y el desarrollo de cada niño

Se establecen tres criterios importantes para el análisis: (1) Control de movimientos finos, (2) Coordinación viso-manual y (3) Autonomía en las actividades motrices. Para cada uno se han determinado indicadores específicos que el profesor va a poder visualizar de manera directa en el salón de clase durante el desarrollo de las actividades planteadas. Tales indicadores se van a registrar a través de una lista de cotejo descriptiva, la cual contempla tres niveles de logro, lo cual posibilita una valoración flexible y adaptada a las características individuales de cada niño.

A continuación, se presenta una tabla que resume el instrumento planteado:

Tabla 5. *Instrumento propuesto*

Criterio de evaluación	Indicador observable	Nivel de logro (L / EP / NL)
Control de movimientos finos	Sostiene el lápiz con pinza trípode	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Recorta con tijeras sin desviarse del trazo	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Utiliza plastilina para formar figuras reconocibles	☐ L ☐ EP ☐ NL

Criterio de evaluación	Indicador observable	Nivel de logro (L / EP / NL)
Coordinación viso-manual	Ensarta objetos siguiendo un patrón o secuencia	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Realiza trazos secuenciales con continuidad	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Colorea dentro de los márgenes	☐ L ☐ EP ☐ NL
Autonomía motriz	Se abrocha botones sin asistencia	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Organiza y guarda sus útiles de forma ordenada	☐ L ☐ EP ☐ NL
	Utiliza ambas manos coordinadamente durante las actividades	☐ L ☐ EP ☐ NL

La aplicación de este instrumento se recomienda al final de cada bloque de actividades (cada cuatro semanas), permitiendo así observar avances, retrocesos o estancamientos. Además, se sugiere mantener un cuaderno de campo o bitácora de observación donde el docente pueda anotar comentarios cualitativos individuales por estudiante, especialmente en casos donde se requiera mayor apoyo o donde se destaquen logros relevantes. Esto permite construir un historial evolutivo del desarrollo motriz de cada niño.

Además del instrumento formal, el sistema incluye el uso de rúbricas de observación para valorar el nivel de implicación del niño en la actividad, su iniciativa, y su capacidad para resolver pequeñas dificultades. Tales rúbricas van a facilitar la comprensión del efecto emocional y actitudinal que crea la estrategia lúdica, reconociendo a que los juegos no solamente van a fomentar destrezas motrices, sino también elementos socioemocionales como es la perseverancia, tolerancia a la frustración y la cooperación en equipo.

Un componente importante del sistema es que no se encuentra concebido como una herramienta de calificación, sino como una guía pedagógica para poder orientar y que se ajuste a la enseñanza. La información obtenida mediante las observaciones va a posibilitar a los

profesores tomar decisiones fundamentadas acerca de cuáles actividades se requieren repetir, cuales se tienen que cambiar y qué alumnos necesitan un seguimiento más personalizado. De esta manera, se potencia la función formativa del análisis en la educación inicial. También se propone realizar una reunión mensual entre los docentes del nivel para analizar los registros, compartir observaciones y plantear nuevas estrategias en función de los avances observados. Esto fortalece el trabajo colaborativo y genera un banco institucional de buenas prácticas sobre el desarrollo de la motricidad fina. Además, se podrá sistematizar esta información para alimentar procesos institucionales como las reuniones con representantes, informes de avance y planes de mejora.

En esa línea, el sistema se cierra con la elaboración de un informe descriptivo individual al finalizar el semestre, donde se integran los resultados de las listas de cotejo, las anotaciones del cuaderno de campo y las evidencias de trabajo del estudiante (dibujos, fotografías de actividades, etc.). Este informe permitirá a la familia conocer los avances del niño, y a los docentes de niveles superiores, contar con información relevante para continuar el acompañamiento del desarrollo psicomotor. De esta manera, el sistema de evaluación cualitativa se convierte en una herramienta útil, práctica y coherente con el enfoque lúdico del presente trabajo de titulación.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

Conclusión del objetivo específico 1:

El diagnóstico realizado permitió reconocer con claridad las principales dificultades que presentan los estudiantes de primer año de educación básica en relación con la motricidad fina y la coordinación viso-manual. A partir del análisis del contexto institucional y de las observaciones realizadas por los docentes, se identificó que una proporción significativa de niños tiene limitaciones en habilidades como el uso adecuado del lápiz, el recorte con tijeras, la precisión al realizar trazos y la manipulación de objetos pequeños. Asimismo, se observó que las actividades destinadas a estimular estas destrezas se aplicaban de forma esporádica, sin una planificación sistemática ni un enfoque lúdico bien definido. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de desarrollar una propuesta pedagógica estructurada y creativa, orientada a potenciar el desarrollo psicomotor, considerando tanto los recursos disponibles como las características del entorno escolar

Conclusión del objetivo específico 2:

La propuesta pedagógica elaborada se basa en actividades lúdicas estructuradas y da respuesta directa a las necesidades detectadas durante el diagnóstico. Su organización contempla tres niveles de complejidad: básico, intermedio y avanzado, con actividades que progresivamente estimulan distintas dimensiones de la motricidad fina, tales como la coordinación ojo-mano, la fuerza manual, la precisión en el trazo y la autonomía en tareas cotidianas. Cada actividad está guiada por una metodología definida que incorpora momentos de motivación, realización y reflexión, esto favorece a un aprendizaje importante. Para su aplicación, se usan materiales de bajo costo y de accesos en la entidad de educación, el planteamiento, se usan materiales de bajo costo y de accesos en la entidad educativa. El planteamiento se distingue por su flexibilidad, su

carácter lúdico y la capacidad de adaptarse a distintos grupos, con el profesor desenvolviéndose en un rol activo como facilitador del proceso de aprendizaje.

Conclusión del objetivo específico 3:

Según el enfoque cualitativo de la investigación, se creó un sistema de evaluación enfocado en criterios observables que prioriza el procedimiento de aprendizaje por encima del producto final. Dicho mecanismo posibilita efectuar un seguimiento permanente del progreso de los alumnos a través del uso de las listas de cotejo, las rubricas de observación y las bitácoras docentes, lo cual facilita la toma de decisiones pedagógicas informadas. Los criterios establecidos, que incorporan el control de movimientos finos, la coordinación viso-manual y autonomía, garantizan un análisis integral del desarrollo motriz. De igual, se impulsa el trabajo en equipo entre profesores mediante reuniones cada mes enfocadas a evaluar los avances y la adaptación de las estrategias. Dicho sistema de análisis no solamente es aplicable en la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, sino que también se puede replicar en otras entidades de la educación inicial, incentivando una cultura un análisis reflexivo y formativo

Conclusión del objetivo general:

Como efecto del logro de los objetivos específicos, se creó una propuesta pedagógica innovadores que incorpora actividades lúdicas estructuradas para que se potencie la motricidad fina en alumnos de primer año. Dicha propuesta está fundamentada en un diagnóstico real del salón de clases, en solidos referentes teóricos acerca del rol del juego en la educación inicial y en un sistema de evaluación acorde a los enfoque inclusivas e importantes. Aunque la propuesta no fue implementada durante el estudio, está diseñada para su aplicación futura con viabilidad técnica y metodológica, contribuyendo a mejorar la calidad educativa en el nivel inicial. Este trabajo abre camino para futuras investigaciones que evalúen su efectividad y generen nuevas estrategias de intervención en desarrollo psicomotor.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda que la Unidad Educativa Armada Nacional determine procedimientos sistemáticos de análisis de diagnóstico desde el inicio del año lectivo, usando herramientas puntuales como las listas de cotejo que posibiliten reconocer tempranamente las dificultades de la motricidad fina. Esto facilitará la identificación oportuna de necesidades psicomotrices y la planificación de intervenciones tempranas, promoviendo un desarrollo equilibrado y previniendo retrasos en habilidades esenciales como la escritura y el dibujo.

Se sugiere que las autoridades institucionales, en conjunto con docentes de nivel inicial, incorporen progresivamente la propuesta lúdica diseñada en este estudio dentro de la planificación curricular anual. Dado que las actividades son adaptables a los recursos y contexto institucional, su integración no afectará el cumplimiento del currículo vigente. Para ello, se recomienda implementar espacios de capacitación docente sobre el uso pedagógico del juego y la planificación de actividades motrices, garantizando una aplicación efectiva y significativa.

Se aconseja adoptar el sistema de evaluación cualitativa propuesto como parte de las estrategias de seguimiento y acompañamiento del desarrollo integral en la etapa inicial. Su implementación va a posibilitar a los profesores que tengan un registro psicomotor de cada alumno y que se ajuste a metodologías en función de los resultados. Adicional a ello, se recomienda que se compartan los informes de tipo cualitativo cada seis meses con la familia, incentivando a la corresponsabilidad y reforzando el vínculo escuela-hogar. Se plantea una cultura de pedagogía institucional que reconozca a los juegos como recurso importante para el desarrollo integral de la educación. Para ello, es necesario que las autoridades aseguren espacios físicos adecuados, horarios destinados al trabajo lúdico y un suministro constante de materiales didácticos accesibles. Asimismo, se recomienda fomentar el trabajo colaborativo docente para

diseñar propuestas lúdicas contextualizadas, sostenibles y acordes con las necesidades reales de los estudiantes de primer año.

Referencias bibliográficas

- Acosta Bones, S. B., Rosero Morales, E. del R., Galarza Galarza, J. C., & Estupiñán Guamaní, M. A. (2022). Estimulación multisensorial en el desarrollo integral infantil: Revisión sistemática desde la perspectiva de distanciamiento social. *ConcienciaDigital*, 5(1.1). <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.1991>
- Alba Tonato. (2020). *Desarrollo de la motricidad gruesa y fina y su incidencia en el refuerzo de los músculos del cuerpo en los infantes de 3-4 años prebásico de la Unidad Educativa Particular Mixta San Francisco de Asís de la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi*. <https://www.bibliotecasdelecuador.com/Record/ir-:123456789-5644>
- Albán Quispe, M. F., Perdomo Chiquito, B. I., & Borja Padilla, T. M. (2023). Juegos didácticos para el desarrollo de la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preparatoria. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3614>
- Alzate Ortiz, F. A., Sierra Cadavid, M. E., López Herrera, Y., & Sánchez Muñiz, M. D. (2020). Didáctica y aprendizaje (significativo), un proceso centrado en el estudiante y su contexto. *Kénosis*, 7(12). <https://doi.org/10.47286/23461209.258>
- Antamba Chacua, L. (2020). Reporte bianual de indicadores educativos del Ministerio de Educación, Ecuador. *Estadística Educativa*, 1(1).
- BID. (2024). *Estadísticas Banco Interamericano de Desarrollo*. <https://doi.org/https://www.iadb.org/es>
- Ecuador MINEDUC. (2023). Currículo Priorizado. *Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>
- Gutierrez, C. (2019). *Las Técnicas Grafolásticas Y El Desarrollo De La Motricidad Fina En Niños Y Niñas De 1 a 3 Años Que Nacieron Prematuros Y Que Asisten Al Centro De Estimulación Temprana Wikiki*. 1–135. [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20278/2/Gutiérrez Tobar%2C Cristina](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20278/2/Gutiérrez%20Cristina)

Leticia.pdf

- INEVAL, E. (2022). Informe General PISA-D. *Educacion En Ecuador. Resultados de PISA-D*, 53(9). <https://doi.org/https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/informe-general-pisa-2018/>
- López Araujo, J. G. (2020). EL DESARROLLO SOCIAL, CORPORAL Y COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUB NIVEL 2. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 24(105). <https://doi.org/10.47460/uct.v24i105.378>
- MINEDUC. (2023a). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00024-A*. 2–5.
- MINEDUC. (2023b). *Recursos educativos*. https://doi.org/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/Estadistica-Educativa_Volumen-4.pdf
- Munzon-chuya, P. L. (2021). *Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física*. VI, 483–503.
- Ochoa Rodríguez, M. L., Ochoa Yupanqui, W. W., & Rodríguez Lizana, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2).
- Otero Canales, R. M., Ocampos Toledo, S., Sandoval Damián, A., & Elguera Martínez, S. M. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957
- Pamparacuatro Martín, J. (2020). El constructivismo posmodernista: historia de una doctrina anticientífica. *Revista de Filosofía (Madrid)*, 45(2). <https://doi.org/10.5209/resf.72293>
- Salamanca Villate, A., Ayllón Negrillo, E., Estrada Marcén, N., & Pérez Ordás, R. (2024). Experiencia didáctica de aprendizaje-servicio de estudiantes de Magisterio en el proyecto La Ciudad de las Niñas y los Niños. *Revista Educación, Investigación, Innovación y Transferencia*, 4. https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202418858

- Sevilla Morocho, L. E. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(310). <https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411>
- Trávez Trávez, K. L., Inaquiza Camacho, E. L., & Bravo Zambonino, J. M. (2024). Los Test Motrices como instrumento de Diagnóstico para el Desarrollo de la Psicomotricidad Fina. *Tesla Revista Científica*, 4(1). <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e337>
- UNESCO. (2024). UNESCO Education Strategy 2014-2021. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa
- UNICEF. (2024). Malnutrition in Children - UNICEF DATA. In *UNICEF Data*.
- Zumba-Villavicencio, J. E., Garcia-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aplicaciones tecnológicas y motricidad fina en niños de 3 a 6 años. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1). <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.803>
- Calderón, M., & Salinas, J. (2021). Estrategias de estimulación de la motricidad fina en educación inicial: una propuesta didáctica. Editorial Educativa Nacional.
- Herrera, L., & Zamora, V. (2022). Grafomotricidad y preparación para la escritura: estudio en aulas de primer año de básica. *Revista Pedagógica de Desarrollo Infantil*, 9(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rpdi.v9n1.2022>
- Loor, C., & Mendoza, P. (2020). Juegos sensoriales para el desarrollo de la pinza fina en niños de 5 años. *Revista Infancia y Educación*, 6(2), 88–102. <https://doi.org/10.5678/infanciaedu.v6n2.2020>
- Párraga, K., & Espinoza, M. (2021). Importancia del trabajo bimanual en el desarrollo psicomotor infantil. *Revista de Educación Inicial y Estimulación Temprana*, 7(3), 33–47. <https://doi.org/10.7890/reeit.v7n3.2021>

Anexos

Anexo A – Lista de cotejo

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina (15 indicadores)

Objetivo del instrumento: Identificar el nivel de desarrollo de habilidades motrices finas en los estudiantes de primer año de básica.

Dirigido a: Estudiantes de primer año de educación básica (5 a 6 años).

Aplicación: Observación directa por parte de la docente titular o un observador capacitado durante actividades escolares cotidianas.

Escala de valoración: ☐Logrado ☐En proceso ☐No logrado

<u>Nº</u>	<u>Indicador observado</u>	<u>Logrado</u>	<u>En proceso</u>	<u>No logrado</u>
1	Sostiene correctamente el lápiz con pinza trípode (pulgar, índice y medio).	☐	☐	☐
2	Recorta siguiendo líneas rectas o curvas sin desviarse.	☐	☐	☐
3	Ensarta objetos en un hilo sin asistencia.	☐	☐	☐
4	Dibuja formas básicas con precisión (círculo, cuadrado, triángulo).	☐	☐	☐
5	Modela objetos con plastilina con formas reconocibles.	☐	☐	☐
6	Abrocha y desabrocha botones o cierres sin dificultad.	☐	☐	☐
7	Usa pinzas para trasladar	☐	☐	☐

	objetos pequeños con control.			
8	Colorea dentro de los márgenes establecidos.	☐	☐	☐
9	Realiza trazos secuenciales como espirales, líneas y zigzag.	☐	☐	☐
10	Abre y cierra su mochila o lonchera de forma autónoma.	☐	☐	☐
11	Utiliza ambas manos de manera coordinada en tareas escolares.	☐	☐	☐
12	Se alimenta solo con cuchara o tenedor sin derrames.	☐	☐	☐
13	Construye torres estables con bloques pequeños.	☐	☐	☐
14	Dobla hojas u organiza papeles de forma ordenada.	☐	☐	☐
15	Guarda sus útiles escolares en el estuche con orden.	☐	☐	☐

Interpretación cualitativa sugerida:

- 13 a 15 logros: Nivel alto de desarrollo motriz fino.
- 9 a 12 logros: Nivel medio, en desarrollo.
- 0 a 8 logros: Nivel bajo, requiere atención y apoyo específico.

Observaciones:

Anexo B – Entrevista

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTE DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título de la entrevista:

Percepción docente sobre el desarrollo de la motricidad fina y las estrategias lúdicas aplicadas en primer año de básica

Objetivo de la entrevista:

Recoger información cualitativa desde la experiencia docente sobre las principales dificultades motrices observadas en los estudiantes, las estrategias utilizadas para su desarrollo, y las condiciones del aula que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de sustentar el diseño de una propuesta pedagógica lúdica.

Propósito de la investigación:

Esta entrevista forma parte del trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional”, cuyo objetivo es diseñar una propuesta didáctica estructurada que responda a las necesidades psicomotrices identificadas en el aula.

Dirigida a:

Docente titular del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, parroquia Ximena, cantón Guayaquil.

Instrucciones para la persona entrevistada:

Esta entrevista tiene fines exclusivamente académicos. Se solicita responder con sinceridad a cada una de las preguntas, basándose en su experiencia directa como docente del grupo observado. No hay respuestas correctas o incorrectas, y sus aportes serán fundamentales para construir una propuesta educativa contextualizada. La entrevista será confidencial y anónima en sus resultados. Puede responder por escrito o de manera oral si lo prefiere.

Guía de entrevista:

1. ¿Cuáles son las principales dificultades que usted ha observado en los estudiantes del primer año en relación con la motricidad fina?
2. ¿En qué momentos de la jornada escolar suelen trabajar con mayor frecuencia actividades que estimulen la coordinación viso-manual?
3. ¿Qué tipos de materiales o recursos utiliza regularmente para promover el desarrollo motriz fino en su aula?
4. ¿Qué tan efectivas considera que son las técnicas grafo plásticas en la mejora de la motricidad fina?
5. ¿Qué limitaciones identifica en el aula o en la institución para trabajar de manera más intensiva la motricidad fina?
6. ¿Qué tipo de juegos o actividades lúdicas ha observado que motivan más a los estudiantes al momento de desarrollar destrezas motoras?
7. ¿Cree que las actividades lúdicas deben tener una planificación estructurada o pueden integrarse de forma espontánea? ¿Por qué?
8. ¿Ha recibido capacitación o guía metodológica sobre el uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo psicomotor?
9. ¿Qué sugerencias o recomendaciones haría usted para mejorar el trabajo motriz en el aula considerando los recursos actuales?
10. ¿Considera útil una propuesta pedagógica que incluya actividades lúdicas específicas para mejorar la motricidad fina? ¿Por qué?

Nota metodológica para el documento:

Esta entrevista semiestructurada permite obtener datos cualitativos detallados desde la experiencia directa del docente a cargo del grupo observado. La información recogida servirá como insumo fundamental para diseñar una propuesta pedagógica contextualizada, basada en

actividades lúdicas, orientadas al fortalecimiento de la motricidad fina en el nivel de educación básica.

Anexo C – Encuesta

ENCUESTA DIAGNÓSTICA PARA DOCENTES

Título de la encuesta:

Percepciones docentes sobre el desarrollo de la motricidad fina y las estrategias lúdicas aplicadas en primer año de básica

Objetivo de la encuesta:

Recoger información cualitativa estructurada sobre las dificultades observadas en la motricidad fina de los estudiantes, el uso de actividades lúdicas en el aula y las necesidades pedagógicas detectadas, con el fin de sustentar el diseño de una propuesta didáctica contextualizada.

Propósito de la investigación:

Esta encuesta forma parte del trabajo de titulación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional”, cuyo objetivo es proponer una estrategia pedagógica basada en actividades lúdicas que responda a las necesidades psicomotrices detectadas en el aula.

Dirigida a:

Docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Armada Nacional, parroquia Ximena, cantón Guayaquil.

Instrucciones:

Marque con una "X" la opción que mejor represente su nivel de acuerdo con cada afirmación. No hay respuestas correctas o incorrectas; su criterio es valioso para el desarrollo de una propuesta educativa pertinente.

Escala de respuestas:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo

3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Encuesta estructurada

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	Un número significativo de estudiantes presenta dificultades en tareas que requieren motricidad fina (trazar, recortar, colorear).					
2	Las dificultades motrices afectan negativamente el rendimiento académico de los estudiantes.					
3	El aula no cuenta con suficientes espacios lúdicos para trabajar la motricidad fina de forma sistemática.					
4	Los estudiantes tienen acceso a materiales básicos para desarrollar su motricidad fina (tijeras, plastilina, lápices, etc.).					
5	Se realizan actividades gráficas o motrices todos los días dentro de la planificación.					
6	Las técnicas grafo plásticas actualmente aplicadas son suficientes para mejorar la motricidad fina.					
7	La planificación institucional contempla actividades lúdicas específicas para el desarrollo psicomotor.					
8	La motricidad fina debería trabajarse con metodologías más activas y lúdicas.					
9	Se ha evidenciado avance en los estudiantes cuando se incorporan dinámicas lúdicas a la rutina.					
10	El tiempo destinado al trabajo motriz en el aula es suficiente para atender las necesidades del grupo.					
11	La institución proporciona capacitación o guía metodológica sobre actividades lúdicas.					

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
12	Sería útil contar con una propuesta pedagógica específica para trabajar motricidad fina con juegos.					
13	Existen limitaciones en infraestructura o mobiliario que dificultan el desarrollo de juegos motrices.					
14	Las familias participan activamente en el refuerzo de la motricidad fina en casa.					
15	Se percibe la necesidad de innovar las estrategias para mejorar el desarrollo motriz en el aula.					
16	Con qué frecuencia aplica actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la motricidad fina.					
17	Qué tipo de juegos o actividades lúdicas ha utilizado en los últimos meses.					
18	Considera que domina una variedad suficiente de actividades lúdicas para trabajar la motricidad fina.					
19	Ha recibido capacitación específica en estrategias lúdicas aplicadas al desarrollo psicomotor.					
20	Cree que la formación docente continua debería enfocarse más en metodologías lúdicas para el aula.					

Nota adicional para el trabajo metodológico:

Esta encuesta se diseñó con fines diagnósticos, para recoger la percepción de los docentes sobre el nivel de desarrollo motriz fino en sus estudiantes, las estrategias actualmente utilizadas y las condiciones institucionales que influyen en su abordaje. Los resultados de esta encuesta no se procesarán cuantitativamente, sino que servirán de base cualitativa para el diseño contextualizado de una propuesta pedagógica.

Anexo D – Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Ítems del instrumento
Actividades lúdicas	Estrategias didácticas	Tipo de juegos utilizados en el aula	Encuesta (Anexo C)	Ítems 7, 8, 9, 16, 17, 18, 20
	Planificación pedagógica	Frecuencia y estructuración de actividades lúdicas	Entrevista (Anexo B)	Preguntas 2, 7, 8
	Recursos y condiciones del aula	Disponibilidad de materiales y espacios lúdicos	Encuesta (Anexo C)	Ítems 3, 4, 13
	Formación docente	Capacitación en estrategias lúdicas	Encuesta (Anexo C)	Ítems 11, 19, 20
	Valoración del docente	Percepción de utilidad de actividades lúdicas	Entrevista (Anexo B)	Preguntas 6, 10
Motricidad fina	Coordinación viso-manual	Precisión al trazar, recortar, colorear	Lista de cotejo (A)	Ítems 2, 4, 8, 9
	Habilidades de pinza y agarre	Uso correcto del lápiz, uso de pinzas, fuerza de dedos	Lista de cotejo (A)	Ítems 1, 7, 13, 15
	Autonomía en tareas funcionales	Abotonarse, manipular mochilas, comer solo, organizar útiles	Lista de cotejo (A)	Ítems 6, 10, 12, 14
	Creatividad y manipulación	Modelado, ensamble, uso de materiales para formar figuras	Lista de cotejo (A)	Ítems 3, 5, 11
	Percepción docente	Dificultades motrices observadas, estrategias aplicadas, sugerencias	Entrevista (Anexo B)	Preguntas 1, 3, 4, 5, 9
	Impacto en el rendimiento escolar	Relación entre dificultades motrices y rendimiento académico	Encuesta (Anexo C)	Ítems 1, 2, 5, 6, 15

Anexo E – Validación de instrumentos por juicio de expertos

Ficha de validadores

Nombre completo	Formación académica	Especialidad	Institución	Rol en la validación
Erwin Chiluiza Rodríguez	PHD en ciencias de la educación	Desarrollo infantil, evaluación educativa	Universidad de Guayaquil	Evaluador de los tres instrumentos
Karen Romero Rodríguez	Magíster Desarrollo Temprano y Educación Inicial	Educación Inicial y estrategias lúdicas	Universidad Casa Grande	Evaluadora de lista de cotejo y entrevista
Omar Sucuzhañy Guamán	Magíster en Docencia Universitaria	Educación	Universidad de Guayaquil	Evaluadora de encuesta docente y lista de cotejo

Matriz de validación de contenido (extracto)

Instrumento	Ítem evaluado	Criterio evaluado	Puntuación promedio (1–4)	Observaciones realizadas
Lista de cotejo	“Sostiene correctamente el lápiz con pinza trípode...”	Claridad	4.0	Ítem pertinente y bien redactado.
	“Ensarta objetos en un hilo sin asistencia...”	Relevancia	3.7	Se sugiere agregar ejemplo de actividad para guiar observación.
Entrevista semiestructurada	“¿Qué tan efectivas considera que son las técnicas gráficas plásticas...?”	Congruencia	3.8	Se mantiene tal como está.
Encuesta diagnóstica	“Las dificultades motrices afectan negativamente el rendimiento académico...”	Relevancia	4.0	Ítem completamente alineado con objetivo general.

Instrumento	Ítem evaluado	Criterio evaluado	Puntuación promedio (1–4)	Observaciones realizadas
	“¿Con qué frecuencia aplica actividades lúdicas...?”	Claridad	3.6	Se sugiere especificar opciones de frecuencia.

Anexo F – Resultados de la prueba piloto y análisis de confiabilidad del instrumento

- Total de ítems evaluados: 20
- Porcentaje de ítems con valoración: 0,852
- Conclusión: **Los instrumentos presentan validez de contenido satisfactoria**, con pertinencia, coherencia y claridad adecuadas. Se realizaron ajustes menores de redacción sugeridos por los expertos.

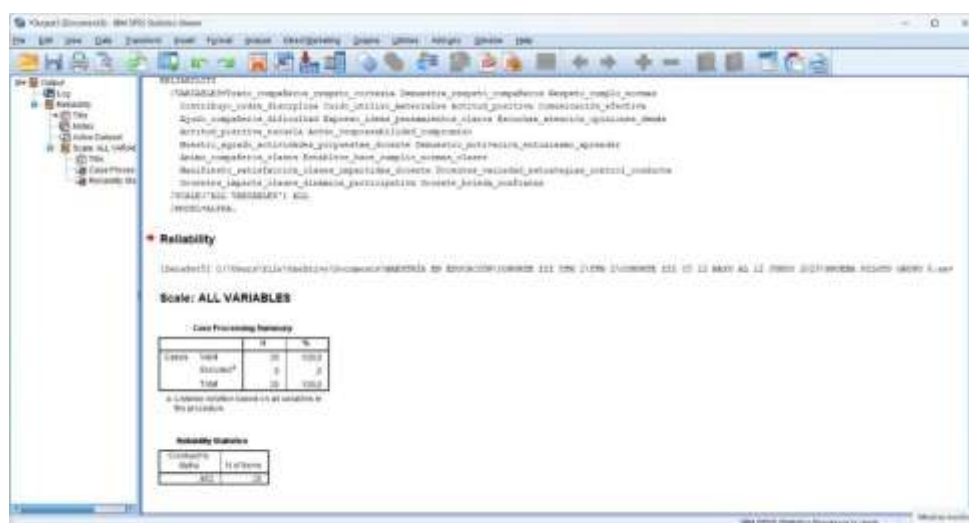


Figura 1. Resultados obtenidos del valor del alfa de Cronbach de datos de la prueba piloto sobre la encuesta a ser aplicada a los estudiantes.

Figura. 1. Jurado de experto 1





FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	Romero Rodríguez Karen Patricia
CARGO QUE DESEMPEÑA	Docente
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	Unidad Educativa Fiscomisional "Armada Nacional"
AÑOS DE EXPERIENCIA	12 años
ESPECIALIZACIÓN Y TÍTULO PROFESIONAL	Msc. Desarrollo Temporal y Educación Inicial

2. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL ARMADA NACIONAL UBICADA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2025-2026
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	¿De qué manera las actividades lúdicas, diseñadas en forma contextualizada, pueden favorecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Armada Nacional ubicada en la Ciudad de Guayaquil durante el período lectivo 2025-2026?

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	✓				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	✓				
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	✓				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	✓				
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	✓				
6. METODOLOGÍA	El instrumento propuesto tiene relación con el objeto de estudio.	✓				
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	✓				
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:						
FIRMA						
FECHA	23-Mayo-2025					

Figura. 2. Jurado de expertos 2



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	CHILUIZA RODRIAGUEZ
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE INVESTIGADOR
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
AÑOS DE EXPERIENCIA	20 AÑOS
ESPECIALIZACIÓN Y TÍTULO PROFESIONAL	Magister en Educación

2. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL ARMADA NACIONAL UBICADA EN LA CUIDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2025-2026
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	¿De que manera las actividades lúdicas, diseñadas en forma contextualizada, pueden favorecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Armada Nacional ubicada en la Cuidad de Guayaquil durante el periodo lectivo 2025-2026?



ASPECTOS DE VALIDACIÓN
Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	5 MF	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6. METODOLOGÍA	El instrumento propuesto tiene relación con el objeto de estudio.	X				
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA: N/A						
FIRMA						
FECHA	30 de julio del 2025					

Figura. 3. Jurado de Experto 3



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

1. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	OMAR NEPTALI SUCUZHANAY GUAMAN
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE I
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIDAD EDUCATIVA PCEI DEL CANAR
AÑOS DE EXPERIENCIA	10 AÑOS
ESPECIALIZACIÓN Y TÍTULO PROFESIONAL	Magister en Docencia Universitaria

2. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL ARMADA NACIONAL UBICADA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2025-2026
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	¿De qué manera las actividades lúdicas, diseñadas en forma contextualizada, pueden favorecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Armada Nacional ubicada en la Ciudad de Guayaquil durante el periodo lectivo 2025-2026?



ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6. METODOLOGÍA	El instrumento propuesto tiene relación con el objeto de estudio.	X				
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA: N/A						
FIRMA						
FECHA	30 de julio del 2025					

Figura. 7. Uso de información



Figura. 5. Juegos



Figura. 8. Instalaciones



Figura. 6. Salón de clases



Figura. 4. Infraestructura



UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

