

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

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

MAGÍSTER EN EDUCACION BÁSICA

TEMA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL II
DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL
DEL PERIODO LECTIVO 2022 2023

Autoras:

ABIGAIL ELIZABETH REYES TOMALÁ
MERCY YALINDA TIGUA QUIMIZ

Directora:

Dra. ARACELI BEATRIZ LUCIO QUINTANA PhD

Milagro, julio 2022

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, MERCY YALINDA TIGUA QUIMIZ, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación Básica, como aporte a la Línea de Investigación Educación de la Primera Infancia, 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, 22 de julio del 2022

Derechos de autor

**Sr. Dr.
Fabricio Guevara Viejó**
Rector de la Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, ABIGAIL ELIZABETH REYES TOMALA, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación Básica, como aporte a la Línea de Investigación Educación de la Primera Infancia, 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, 22 de julio del 2022

Aprobación de la Directora del Trabajo de Titulación

Yo, Dra. ARACELI BEATRIZ LUCIO QUINTANA PhD en mi calidad de directora del trabajo de titulación, elaborado por ABIGAIL ELIZABETH REYES TOMALA, MERCY YALINDA TIGUA QUIMIZ , cuyo tema es ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL DEL PERIODO LECTIVO 2022 2023 que aporta a la Línea de Investigación Educación de la Primera Infancia, previo a la obtención del Grado Magister 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, 18 de agosto del 2022

Acta de sustentación



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Dirección de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los seis días del mes de octubre del dos mil veintidos, siendo las 15:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. TIGUA QUIMIZ MERCY YALINDA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SINBALL DEL PERIODO LECTIVO 2022-2023.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por Mgtr. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA, Presidente(a), Mgtr. CORTEZ MORAN MARYURI EDID en calidad de Vocal; y, Mgtr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **83.67** equivalente a: **BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 16:30 horas.



Escaneado y autenticado por:
DIANA CAROLINA
ORTIZ DELGADO

Mgtr. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Escaneado y autenticado por:
MARYURI EDID
CORTEZ MORAN

Mgtr. CORTEZ MORAN MARYURI EDID
VOCAL



Escaneado y autenticado por:
KARINA VERONICA
VARGAS CASTRO

Mgtr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Escaneado y autenticado por:
MERCY
YALINDA

LIC. TIGUA QUIMIZ MERCY YALINDA
MAGISTER

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Dirección de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los seis días del mes de octubre del dos mil veintidos, siendo las 15:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. REYES TOMALA ABIGAIL ELIZABETH, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SINBALL DEL PERIODO LECTIVO 2022-2023.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mgr. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA, Presidente(a), Mgr. CORTEZ MORAN MARYURI EDID en calidad de Vocal; y, Mgr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **82.00** equivalente a: **BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 16:30 horas.



Firma del sustentante por:
**DIANA CAROLINA
ORTIZ DELGADO**

Mgr. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firma del sustentante por:
**MARYURI EDID
CORTEZ MORAN**

Mgr. CORTEZ MORAN MARYURI EDID
VOCAL



Firma del sustentante por:
**KARINA VERONICA
VARGAS CASTRO**

Mgr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firma del sustentante por:
**ABIGAIL
ELIZABETH
REYES TOMALA**

LIC. REYES TOMALA ABIGAIL ELIZABETH
MAGÍSTER

DEDICATORIA

Dedico este trabajo al Señor Jesús, quien me dio la vida y me hizo posible llegar a este punto tan importante de mi preparación profesional. Para mi madre porque ella es el apoyo más importante y siempre me demuestra su amor y apoyo incondicional, sin importar nuestras diferencias. A mi padre porque siempre está conmigo y sé que este momento es tan especial para ustedes como lo es para mí. Mi familia y a quienes compartieron momentos importantes. A mi compañera, porque sin nuestro equipo no hubiésemos conseguido este objetivo. A todos mis seres queridos dedico este logro profesional.

Abigail Elizabeth Reyes Tomalá

Dedico este triunfo a Dios, por darme esa luz en el camino para ser perseverante en la meta profesional que me eh propuesto, a mis familiares que estuvieron conmigo en todo momento animándome cada día en perseguir mis sueños, a mis hijas que son el motor de mi existencia, y todos mis compañeros de la universidad y en especial a mi dupla, que estuvo desde el principio del informe para poder culminarlos a ellos mi dedicatoria.

Mercy Yalinda Tigua Quimiz

AGRADECIMIENTOS

El logro que tenemos en el informe terminado le agradecemos mucho a nuestros tutores que nos guiaron con mucha paciencia y sabiduría en la culminación del mismo, de igual manera a la Universidad de Milagro, que ha propuesto un pensum académico actualizado y acorde a las necesidades de los estudiantes.

Agradecimiento total a nuestro tutor principal por su amabilidad de hacer las correcciones pertinentes y orientarnos a ser mejores cada día en nuestro campo educativo de formación docente. Gracias a ustedes.

Abigail Elizabeth Reyes Tomalá

Mercy Yalinda Tigua Quimiz

Resumen

El Proyecto de Investigación “Estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball del periodo lectivo 2022-2023, tomó como punto de partida la identificación de la problemática sintetizada en la poca aplicación de estrategias lúdicas como causa principal, cuya afectación se evidenció en la poca motricidad fina de los estudiantes sujetos de investigación. Frente a lo cual se planteó el objetivo general, Diseñar una propuesta metodológica lúdica para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de Inicial II, evidenciándose el cumplimiento a través de los objetivos específicos. El sustento teórico se desarrolló con información relevante de las variables de investigación. Con un enfoque cuali-cuantitativo y un diseño bibliográfico y de campo, y con la aplicación de la lista de cotejo como técnica e instrumento de investigación se obtuvo información primaria que fue analizada e interpretada, obteniéndose hallazgos importantes en referencia al desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de inicial II quienes colaboraron con la información, no sintiéndose presionados sino más bien vivenciando un aprendizaje significativo. Las estrategias propuestas como aporte o alternativa de solución, son las técnicas grafo plásticas mediante la lúdica ya sea canción, juego de simulación o competencias. Como resultados obtenidos se menciona a los logros de los estudiantes en desarrollar su motricidad fina, en cuanto a la pinza digital, preparación para la lectoescritura en los niveles educativos próximos. Finalmente se concluye que el diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes, ya que se ha ido cumpliendo con todos los procedimientos de maduración, el mismo que genere interés por ir aprendiendo, así como el establecimiento de estrategias metodológicas lúdicas afianzan la motricidad fina, referentes a principales estrategias de aplicación en la Institución motivo de investigación.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, motricidad fina, Educación Inicial.

Abstract

The Research Project "Playful methodological strategies for the development of the fine motor skills of the students of Initial Education II of the Professor Manuel Sandoval Simball School of the 2022-2023 school period, took as its starting point the identification of the problem synthesized in the little application of playful strategies as the main cause, whose affectation was evidenced in the poor fine motor skills of the students who were the subjects of the research. Against which the general objective was raised, design a playful methodological proposal to develop fine motor skills in Initial II students, evidencing compliance through the specific objectives. The theoretical support was developed with relevant information from the research variables. With a qualitative-quantitative approach and a bibliographic and field design, and with the application of the checklist as a research technique and instrument, primary information was obtained that was analyzed and interpreted, obtaining important findings in reference to the development of abilities and skills. of the children of initial II who collaborated with the information, not feeling pressured but rather experiencing significant learning. The strategies proposed as a contribution or alternative solution are graphic plastic techniques through playful songs, simulation games or competitions. As results obtained, the achievements of the students in developing their fine motor skills are mentioned, in terms of the digital clamp, preparation for literacy in the next educational levels. Finally, it is concluded that the diagnosis of the level of development of the fine motor skills of the students, since all the maturation procedures have been fulfilled, the same one that generates interest in learning as well as the establishment of playful methodological strategies strengthen the motor skills. fine, referring to the main strategies of application in the Institution that is the subject of the investigation.

Key Words: Playful strategies, fine motor skills, Early Childhood Education.

Lista de Gráficos

Gráfico 1 Dimensión 1: Estrategias lúdicas motoras.....	51
Gráfico 2 Dimensión 2: Estrategias lúdicas simbólica	53
Gráfico 3 Dimensión 3: Estrategias lúdicas de construcción	54
Gráfico 4 Dimensión 1: Coordinación viso-manual	55
Gráfico 5 Dimensión 2: Motricidad facial.....	56
Gráfico 6 Dimensión 3: Motricidad fonética	57
Gráfico 7 <i>Coefficiente de Pearson. Correlación dimensiones de la variable estrategias lúdicas</i>	58
Gráfico 8 <i>Coefficiente de Pearson. Correlación dimensiones de la variable motricidad fina</i>	58
Gráfico 9 <i>Coefficiente de Pearson Correlación por variables</i>	59

Lista de Tablas

Tabla 1 Lista de cotejo de las estrategia lúdicas	44
Tabla 2 Lista de cotejo de la Motricidad fina	46
Tabla 3 Rango de edad	50
Tabla 4 Sexo.....	50
Tabla 5 Dimensión 1: Estrategias lúdicas motoras	51
Tabla 6 Dimensión 2: Estrategias lúdicas simbólicas	52
Tabla 7 Dimensión 3: Estrategias lúdicas de construcción.....	53
Tabla 8 Dimensión 1: Coordinación viso-manual.....	54
Tabla 9 Dimensión 2: Motricidad facial	55
Tabla 10 Dimensión 3: Motricidad fonética	57

Índice / Sumario

Derechos de autor	ii
Aprobación de la Directora del Trabajo de Titulación	iv
Aprobación del tribunal calificador	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTOS.....	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2 Delimitación del Problema	5
1.3 Formulación del Problema	6
1.5 Determinación del Tema	6
1.6. Objetivo General	6
1.7. Objetivos Específicos.....	7
1.8. Hipótesis	8
1.9. Declaración de las variables	8
1.10. Justificación	9
1.11. Alcance y limitaciones.....	11
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	12
2.1 Antecedentes.....	12
2.2 Marco Teórico-Conceptual.....	15
2.2.1 Estrategias Enseñanza aprendizaje	15
2.2.1.1 Definición	15
2.2.1.2 Tipos de Estrategias lúdicas	16
2.2.1.3 Enfoque lúdicos	19
2.2.1.4 Comportamiento Interactivo	20
2.2.1.5 Canciones Infantiles.....	21
2.2.1.6 Los juegos de mesas.....	22

2.2.1.7 Los juegos tradicionales.....	23
2.2.1.8 Los juegos de simulación.....	24
2.2.11 Habilidades Motoras	28
2.2.2 Motricidad fina.....	30
2.2.2.1 Importancia de la motricidad fina.....	34
2.2.2.2 Clasificación de la motricidad fina	34
2.3 FUNDAMENTACION LEGAL.....	36
CAPÍTULO III: Diseño metodológico	38
3.1. Tipo y diseño de investigación	38
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	49
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	69
5.1 Conclusiones	69
5.2 Recomendaciones	70
Bibliografía.....	72

Introducción

Las estrategias didácticas lúdicas son actividades que se usan de manera ordenada o en proceso para llevar a cabo un aprendizaje didáctico en el campo educativo. La presente investigación tiene la finalidad de aplicar estrategias didácticas y metodológicas de manera lúdica para desarrollar la motricidad fina en los niños que están iniciando su escolaridad y puedan posteriormente a ese nivel, evidenciar el adecuado uso de la pizarra digital en la lecto escritura.

En el primer capítulo se detalla la problemática que surge por medio de la observación, identificándose la deficiencia de la motricidad fina en niños de inicial II, debido a la no aplicación en clase de las estrategias metodológicas de manera lúdica. Sin embargo, la lúdica o aprendizaje basado en juego es un método usado mucho en el nivel de inicial II ya que los niños aprenden jugando y están en una etapa no escolarizada.

En el segundo capítulo, se detalla el pensamiento y criterios de autores que afirman la investigación de las variables seleccionadas, como son las estrategias metodológicas lúdicas y la motricidad fina, de las cuales se puede analizar los diversos conceptos y orientaciones teóricas que mencionan los autores sobre el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 4 a 5 años de edad, mencionando también la importancia de esta habilidad para aplicarla en la correcta utilización de la pizarra digital en su escritura.

En el tercer capítulo, se aplica el diseño de investigación del trabajo, es decir que se tomó en cuenta el tipo de investigación descriptiva de campo, y cualitativa, con la aplicación de la técnica de observación y la lista de cotejo como principal instrumento de obtención de información primaria, Se consideró la población y sus características para la determinación de la muestra seleccionada. La selección de la muestra es el grupo de inicial II conformada por 20 niños que asisten regularmente a clase, de quienes se analizó los resultados para el análisis y planteamiento de la propuesta en correspondencia con el desarrollo de la motricidad fina.

En el cuarto capítulo, se mencionan los resultados de los datos investigados y aplicados por medio del análisis de una tabla estadística, ya que se aplicó una lista

de cotejo para registrar si lograron alcanzar las destrezas mediante las estrategias lúdicas y la habilidad de su motricidad fina.

Finalmente, se consideró en el último capítulo las conclusiones de la investigación en los niños de inicial II para aplicar estrategias didácticas lúdicas para el desarrollo de la motricidad y fina, y se propuso futuras recomendaciones para los investigadores que se interesen por el tema de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

En la etapa de la primera infancia el proceso educativo requiere de actividades y ambientes que motiven el aprendizaje y desarrollo de la capacidad del descubrimiento y discriminación de forma lúdica, se desarrolla como herramienta fundamental el juego. No obstante, este proceso educativo no se ve reflejado en la práctica educativa ecuatoriana, ya que el Mineduc Ministerio de Educación (2014) publicó el currículo de educación inicial para orientar a los docentes la metodología del juego en este nivel, pero a pesar de estar como la orientación metodológica, los docentes evaden aplicar los métodos lúdicos en sus enseñanzas por cumplir un programa de contenidos en su Institución educativa.

El escaso desarrollo de la motricidad fina no permite conocer sus dimensiones, impidiendo de esta forma el desempeño en el área parvulario, específicamente en el nivel micro, donde el Ministerio de Educación por medio de la guía "Pasa la voz-jugando aprendo de mi país". Pretende el desarrollo de todas las habilidades motoras de los niños menores de 5 años, indicando que el movimiento constituye uno de los síntomas básicos, además que una persona está viva. Al no aplicarse de manera adecuada este tema sería irrelevante en la motricidad fina, convirtiéndose en un fenómeno complicado, cuándo se debe involucrar al sistema muscular.

La motricidad fina se la relaciona con los músculos y pequeños movimientos los mismos que ocupan un privilegio en el desarrollo del infante, conlleva además a la necesidad de la participación del sistema nervioso y a la estimulación de diferentes campos del cerebro.

En el contexto actual de la Institución motivo de investigación la débil estimulación temprana ha provocado que los niños no dominen la motricidad fina, lo cual se evidencia con la forma de agarrar objetos pequeños, en la cual no se proporciona una combinación de fuerza de presión, control motor y destreza del infante.

Hace muchos años en el Ecuador, se manejan programas diversos que brinda una atención directa e indirecta donde se incentiva a los niños a formar parte de procesos de estimulación temprana para de esta forma iniciar un fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, cómo preámbulo para su formación académica. Este sustento permite mencionar que el Infante al no recibir estímulos motrices y cognitivos no obtiene un mejor nivel de control en sus habilidades psicomotrices, también en el lenguaje y en las relaciones interpersonales. De ahí que es importante también la creación de centros para la estimulación temprana anexos a los centros de salud y en los centros del Buen Vivir.

La afectación de no aplicar estrategias metodológicas lúdicas es que el niño no tendrá la capacidad suficiente de tener cierto control social, interpersonal, físico, psicomotriz, impidiendo a corto, mediano y largo plazo una vida segura. Además, se verá afectado el razonamiento y soluciones a problemas planteados, limitando la interpretación de información simple o compleja y la emisión de un criterio propio formando de esta manera sus ideologías, para ello es importante apoyar para que adquiera habilidades de forma correcta.

En la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball en el periodo lectivo 2022-2023 del nivel inicial, se evidenció por medio de una observación de campo, poca motivación hacia los estudiantes, quienes presentan problemas en la presión

palmar, mal uso de la pinza digital, trípode, inconvenientes al rasgar, trocear, pintar entre otros.

Es así que se puede mencionar que los estudiantes de Educación inicial II de la Escuela de Educación Básica Fiscal Profesor Manuel Sandoval Simball, ubicada en el cantón Guayaquil, parroquia Pascuales sector Flor de Bastión bloque 21, que el mayor problema de incidencia en educación inicial es la falta de afianzamiento de la motricidad fina debido a la ausencia de creatividad y utilización de dinámicas lúdicas que afectan el proceso de enseñanza aprendizaje de los escolares.

Por consiguiente, todos estos comportamientos manifestados por los estudiantes se deben a la falta técnicas grafo plásticas, los mismos que se presentan debido a factores pedagógicos como la poca realización de materiales lúdicos por parte del docente o de actividades innovadoras que involucran juegos dinámicos, intercambio de roles o también el uso de los tics. Incluso, se distingue problemas familiares que desmotivan el estado emocional de los estudiantes al no realizar actividades que no sean lúdicas.

1.2 Delimitación del Problema

Área: Educación Inicial II

Línea: Educación en la Primera Infancia

Campo de interés: Escuela de Educación Básica “Profesor Manuel Sandoval Simball”

Ubicación geoespacial: Ecuador- Provincia del Guayas Cantón Guayaquil

Región: Costa

Tiempo: 2022 – 2023

1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera influyen las estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Prof. Manuel Sandoval Simball?

Manuel Sandoval Simball?

1.4 Preguntas de Investigación

¿Qué actividades lúdicas se realizan con los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball?

- ¿Qué actividades apoyan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial II?
- ¿Qué se desarrolla en el niño con la motricidad fina?
- ¿Cómo desarrollar las estrategias lúdicas en los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball?

1.5 Determinación del Tema

Estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball del periodo lectivo 2022- 2023.

1.6. Objetivo General

Establecer la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball del periodo lectivo del 2022-2023

1.7. Objetivos Específicos

- Diagnosticar los componentes de las estrategias lúdicas mediante un estudio bibliográfico que fundamente la investigación.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de Educación Inicial II.
- Seleccionar estrategias lúdicas como aporte a la elaboración de una guía didáctica para el mejoramiento del desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de Educación Inicial II.

1.8. Hipótesis

Existe una relación positiva entre las estrategias lúdicas y la motricidad fina.

1.9. Declaración de las variables

Variable 1: Estrategias lúdicas

Díaz y Hernández (2002), manifiestan que, “son instrumentos con cuya ayuda potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión.

Dimensiones de la variable Estrategias lúdicas

Dimensión 1: Estrategias lúdicas motoras

Dimensión 2: Estrategias lúdicas simbólicas

Dimensión 3: Estrategias lúdicas de construcción

Variable 2: Motricidad fina

Dimensiones de la variable Motricidad fina

Dimensión 1: Coordinación viso-manual

Dimensión 2: Motricidad facial

Dimensión 3: Motricidad fonética

1.10. Justificación

En la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball para el ciclo escolar 2022-2023, se ha evidenciado la problemática que tienen los estudiantes en lo que respecta a la motricidad fina que afecta su formación, por ello la importancia de utilizar estrategias lúdicas en el desarrollo de las clases.

La motricidad fina es importante dentro del desarrollo integral de niños y niñas en su primera etapa, esto es en Inicial II, se pueden elaborar diversas destrezas que permitan al estudiante participar en las diferentes áreas del conocimiento, para ello es importante que se trabaje desde edades muy tempranas aplicando técnicas diferentes y estrategias útiles para desarrollar de forma adecuada su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todo trabajo investigativo debe tener un impacto el cual se debe originar en un desarrollo psicosocial del estudiante, lo que se consigue mediante aplicación de estrategias lúdicas que permitan mejorar la motricidad fina para que el estudiante tenga un mejor aprendizaje.

El trabajo de investigación tiene una relevancia social, permitiendo a los docentes adquirir conocimientos nuevos sobre las estrategias lúdicas y la motricidad fina, además, se van a resolver inconvenientes que se pueden presentar en el desarrollo de la clase, donde el estudiante podrá realizar preguntas y despejar dudas fomentando de esta manera un ambiente armónico y un mejor proceso de aprendizaje.

La implicación práctica del presente trabajo es porque la investigación se convierte en un instrumento y herramienta para mejorar el trabajo del docente, y por

ende la motricidad fina del estudiante, también se promueve habilidades y destrezas para de esta forma alcanzar un desempeño escolar de calidad dentro de todas las áreas del conocimiento.

También, presenta un valor teórico porque se basa en la aplicación de estrategias lúdicas que ayudarán en el estudiante a mejorar la motricidad fina, consiguiendo de esta forma todos los objetivos planteados.

Dentro del Trabajo de investigación está la utilidad metodológica que se basa en estrategias lúdicas que influyen de forma positiva en la motricidad fina y en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball.

Se presenta la oportunidad de elaborar una guía didáctica con estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes, propiciando además el uso de materiales del medio ambiente que permitan mejorar la atención y la creatividad en los infantes de Educación inicial II.

Finalmente se reitera la importancia de las actividades lúdicas, las cuales conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo. Así como a la motricidad fina a través de la coordinación de las partes y órganos del cuerpo (músculos, huesos y nervios) necesarios para la realización de movimientos precisos, coordinados y controlados con las zonas más distales del cuerpo, es decir manos y dedos, realizando con ello movimientos voluntarios.

1.11. Alcance y limitaciones

Los alcances de esta investigación se evidencian por medio del trabajo en campo y revisión teórica de las fuentes bibliográficas, es decir que mediante la precisión de la información se logra poner en práctica estrategias lúdicas en el nivel Inicial II de la Escuela seleccionada para desarrollar la motricidad fina; a través de la observación y aplicación, se logra entender de manera precisa los resultados, de este modo se mide el alcance de esta investigación en cumplir los objetivos específicos de esta investigación.

La limitación de este proceso investigativo se debe al contenido de los hechos que forman parte de cada variable, la metodología es amplia, lo que permite sistematizar la información de los estudiantes investigados según sus antecedentes evolutivos.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

La investigación educativa de este proceso de investigación se sustenta en las estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños, considerado tema bastante novedoso y propuesto por muchos investigadores que desean saber y orientar a los docentes sobre los métodos lúdicos más asertivos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños, ya que al momento de desarrollar correctamente esta área del niño se puede lograr varios beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En una investigación científica en Venezuela donde se trata sobre una propuesta de aplicación de estrategias de métodos lúdicos para desarrollar varias habilidades en los niños de 3 a 8 años por Petrou y Henríquez (2006) determina en su estudio que el desarrollo de estrategias lúdicas afectan de manera positiva a las capacidades físicas y dominio motrices por la motivación que reciben en clases los niños de 3 a 8 años. Sin embargo, esta investigación fue dirigida en el campo de educación física (Petrou & Henríquez, 2006).

Así mismo, en la investigación de los autores Bravo et. al (2020) en Cuba, donde aplican estrategias metodológicas lúdicas en la asignatura de matemáticas pudieron detectar los resultados positivos que influyó en las actividades lúdicas como una estrategia de enseñanza en las matemáticas, y así lograr un aprendizaje cognitivo en las matemáticas en niños de 6 años.

También, existen investigaciones en nuestro país Ecuador sobre el uso de las estrategias metodológicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina por Ibarra

y Mora (2021) donde ayudó a los maestros de esa institución educativa a guiarlos mediante una guía de estrategia metodológica divertida como la opción más indicada para desarrollar las habilidades de motricidad fina y gruesa, es así que, unos de los factores que motivan a estas estrategias a cumplir sus objetivos metodológicos son los juegos, las canciones o en otras palabras las actividades lúdicas, de esta manera, el infante no se ve presionado por la enseñanza o en aprender algo, sino más bien que se enfoca en la diversión del juego mediante un fin pedagógico ya planificado.

Por otro lado, este tema investigativo ha sido de gran impacto para la investigadora Jácome (2022) con el estudio sobre “La importancia de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de subnivel II de educación inicial” donde aplicó estrategias lúdicas y comprobó como aportó al desarrollo de la motricidad fina en los infantes del nivel inicial comprendido en niños de 3 a 5 años, este informe investigativo se desarrolló en la educación Inicial de la Unidad Educativa “George Mason”.

La investigadora reflexionó que para desarrollar la psicomotricidad fina se necesitó de un proceso de enseñanza paulatino ya que para poder obtener las destrezas deseadas en los infantes, se desarrolló varias técnicas plásticas para que los infantes sean hábiles y diestros para tener la capacidad de realizar ejercicios más complicados como escribir de manera correcta con el lápiz. De este modo, las técnicas grafoplásticas aplicadas en estrategias lúdicas influyó en los infantes del inicial para la adquisición de habilidades básicas, de tal manera que los prepara para actividades escolares más complejas.

De esta misma manera, se pudo analizar las investigaciones de Tuquerres y Vaca (2021) en su revisión de la literatura, argumentaron que analizaron la proporción de juegos en el desarrollo de la motricidad, al mismo tiempo que explicaron los diversos juegos seleccionados en el desarrollo de la motricidad gruesa más apropiado y estimulante para los infantes.

Es decir, adoptaron un método lúdico como juego de referencia y lo designaron como una actividad divertida para desarrollar habilidades en el área gruesa del niño. Sin embargo, se pueden analizar estrategias lúdicas que ayuden a promover este tipo de aprendizaje en los niños en una etapa temprana a través del desarrollo de la motricidad gruesa o fina.

Por lo consiguiente, en el estudio de Carrascal (2022) titulada “Estrategia metodológica para el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado Transición C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña, Sede Primaria” realizó un estudio para determinar el desarrollo de los procesos motores en los infantes durante el período de transición, en el que se realizaron una serie de actividades pedagógicas que examinaron información e identificaron que los niños y niñas necesitan afianzar su habilidades motrices finas.

En definitiva, se reforzó estos procesos cognitivos y motores mediante el uso de herramientas lúdicas, y los alumnos de etapa temprana desarrollaron habilidades, capacidades, emociones, motivación, curiosidad y resolución para resolver problemas; habilidades que permitan a los niños y niñas funcionar en entornos y recursos educativos innovadores.

Finalmente, Mejía (2022) en su estudio sobre “Actividades innovadoras basadas en la metodología juego-trabajo, para fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de 4-5 años en el Centro de Educación Inicial Jugart, año lectivo 2020-2021” indicó sugerencias para mejorar las habilidades motoras finas en infantes de 4 a 5 años que promueven el desarrollo general, del niño, incluidas a estas sugerencias están las actividades a través de la creatividad y las lúdicas basadas en el aprendizaje. Es así que, la recreación contribuye a la mejora de la motricidad fina de los niños.

2.2 Marco Teórico-Conceptual

2.2.1 Estrategias Enseñanza aprendizaje

2.2.1.1 Definición

Existen varias definiciones sobre las estrategias de enseñanza según algunos autores, pero al mismo tiempo mientras la evolución de la educación trasciende en el mundo se iba planteando de una manera mejor su definición y así podemos mencionar algunos autores que definen las estrategias de enseñanzas según sus percepciones.

Según, Mora y Anijovich (2010) la estrategia “es un conjunto de actividades que toman los docentes para orientar la instrucción con el fin de facilitar mejorar el aprendizaje de los estudiantes”. Estas son orientaciones de manera general para la enseñanza de contenidos disciplinares en el sistema educativo, ya que queremos que nuestros estudiantes entiendan por qué se enseña y para qué se enseña.

Ortega (2019) “En efecto en el campo de la pedagogía se considera a las estrategias metodológicas como el conjunto de procedimientos y recursos

cognitivos, afectivos y psicomotores orientados hacia la consecución de los aprendizajes y/o el desarrollo de las capacidades del estudiante” (p.8).

Las estrategias metodológicas se explican en el marco de la pedagogía como herramientas de desarrollo de procesos educativos significativamente mejoradas. En el aprendizaje de los niños se debe considerar los factores externos y sus capacidades, se los orientar hacia un proceso educativo innovador a través de la aplicación de estrategias metodológicas.

Otros autores han reconocido los beneficios del uso de esta herramienta para los niños, Gonzales y Rodriguez (2018) “Las estrategias metodológicas constituyen la secuencia de actividades previamente planificadas y organizadas de manera sistemática, permitiendo la adquisición y construcción del conocimiento a partir de la acción o situación de aprendizaje” (p. 5).

Mora y Anijovich (2010) reflexionando sobre “las estrategias de enseñanzas como la forma de pensar en el aula, son las opciones y habilidades para enseñar algo”. Estas son decisiones creativas para compartir con los estudiantes y avanzar en su aprendizaje. Son varias herramientas de artesanía que podemos aplicar e inspirarnos por el entusiasmo por nuestra misión educativa, para tener éxito en el aprendizaje.

2.2.1.2 Tipos de estrategias lúdicas

Díaz y Hernández (2002), manifiestan que, “son instrumentos con cuya ayuda potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión.

También, las estrategias lúdicas son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. García (2004), afirma que por medio de estas estrategias se invita a la “búsqueda y a la indagación de espacios para cumplir las metas educativas, donde se utiliza como instrumento motivador la lúdica, músicas, sonidos, adivinanzas, entre otros” Para generar un clima escolar amigable en el infante y logre sentir el interés y motivación en el aprendizaje. Ferreiro (2019) señala que, “la estrategia lúdica ha sido transferida relativamente al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender.

Es así que los signos o estas actividades pueden determinar la influencia del juego como método, ya que contribuyen de manera eficaz al desarrollo global e integrado de niños y niñas en el aprendizaje del área numérico y el fortalecimiento de sus habilidades digitales.

Díaz (2002) aborda el hecho de que “las distintas tendencias han enfatizado su importancia, a partir de enfoques teóricos y metodológicos de muy diversa índole, a la práctica del desempeño de sus funciones”. De hecho, es difícil encontrar un área sin condiciones favorables y que no se necesite la formación, el desarrollo y evaluación de los mismos y sus tipos de estrategias de juego se pueden expresar de la siguiente manera:

Los cuentos: Martos (2007), afirma que “provienen desde la antigüedad como historias en prosa, de extensión variable, que definen a los personajes y acontecimientos que no son reales o de una historia pasada famosa”. Se forman por lo general de una cadena corta de motivos. En todo caso, impacta

de beneficios al niño para dar credibilidad y motivar la imaginación innovadora y creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

Música: Randel y Gago (1997), en su Diccionario Harvard de Música manifiestan que este método es una manera de expresar la voz del ser humano que ejerce la función única e importante donde se encomienda un escrito; como función principal o de género, cualquier música que se entone; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melódica y un texto en verso. Estas representan por tanto, un mensaje textual, música y una estrecha relación entre ambos elementos.

Los poemas: Son composiciones de la rima y el ritmo, esto permite que los infantes les llame la atención por la composición de rimas y la entonación musical de las historias. Es así que aunque su formación estructural sea sencilla o de fácil de aprender, tiene una ventaja de que estas se pueden aprender y repetir varias veces sin aburrir al infante, lo cual es muy placentero y divertido para ellos (Perez, 2020).

Los juegos grupales: Jiménez (2017) son aquellas actividades que el hombre ha creado e inventado para el bienestar de las relaciones sociales, lo que le permite que el único objetivo sea el juego para sentirse bien en el grupo generando placer social y lúdica. En el nivel de inicial, los infantes disfrutan mucho compartir y cooperar mediante competencias grupales de juegos, de esta manera, el investigador remarca la idea del desarrollo social y de permanecer en un grupo donde ellos compartan de manera placentera, fortaleciendo también los valores de solidaridad.

2.2.1.3 Enfoque lúdicos

Copo (2019), manifiesta que, los enfoques lúdicos son “todas las actividades que van direccionadas a la didáctica, divertida, lúdica y satisfactoria, en donde se desarrolla un clima creativo y cuya influencia logre un aprendizaje vivencial planificada específicamente por el juego”. Es así que, los niveles de educación inicial toman de referencia mucho los enfoques lúdicos como actividades de juegos de títeres, cuentos, dramatizaciones, canciones infantiles, adivinanza, retahílas, gestos, bailes, sin excluir las técnicas grafoplásticas, o la organización de los diferentes ambiente o más conocida como rincones lúdicos.

No obstante, se cumple todas las destrezas explorar, ser investigativo, descubridor, organizadores y poder saber conocer su entorno. Uberman (citado por Guastalegnanne, 2019), las actividades lúdicas “fomentan la alegría, el entretenimiento y el niño aprende de manera indirecta donde se descubre y enfatiza el lenguaje de la comunicación con el entorno”.

Candela y Benavides (2020), manifestó que las actividades lúdicas como los juegos no solo es un instintivo que se ejerce de manera natural en los niños, sino también, que estas actividades se disponen a culminar un fin académico para potencializar la mayoría de sus habilidades y fomentar la sociabilización entre pares en el clima educativo, logando también el aprendizaje vivencial, la imaginación, el razonamiento lógico, el aprendizaje socioemocional, donde también se incentiva a la crítica en el aprendizaje.

Con base en esto, se determina que la escuela debería incorporar esta práctica que favorece el desarrollo integral de los niños, no solo en los rincones sino

en las demás áreas de aprendizaje. Y es que enseñar por medio de actividades de juego como un método o enfoque de aprendizaje, es una alteración de las costumbres lingüísticas educativas que fomentan el incentivo del infante hacia el aprendizaje y adecua un clima de diversión y agrado, para ellos.

En consecuencia, el juego es un enfoque pedagógico alternativo para la enseñanza y el aprendizaje en los niveles de inicial, ya que es un factor importante para promover la interacción, la comunicación y el desarrollo cognitivo del niño.

2.2.1.4 Comportamiento Interactivo

La mejor manera para que los niños logren la autoexpresión y desarrollo social es permitirles transmitir y compartir sus experiencias de juego que promuevan experiencias vivenciales de la lúdica. Los docentes juegan un papel vital en el desarrollo de valores, igualdad, solidaridad, integridad y, sobre todo, estrategias para promover el libre crecimiento de cada niño. Incluir el juego en el proceso de mejora de la convivencia escolar y la conducta interactiva hace que los niños muestren diferentes maneras de expresar, así mismo, ellos pueden tener mejores actitudes para la enseñanza aprendizaje y lograr una convivencia sana y armónica en la escuela (Bautista & Navarro, 2016).

El arte permite una expresión genuina de libertad, experiencia y deseo, también, cruzar fronteras nacionales, supera conflictos, conecta a extraños con lazos invisibles y crea una comunidad real donde personas especiales y diversas pueden encontrarse. Es así que, crea un nuevo paradigma de vida, elimina estereotipos y satisface la necesidad de expresión y comunicación trascendental de diferentes maneras (Elkins, 2017).

Además, las interacciones en el juego son un medio de socialización y con ayuda del docente desarrollan formas de autocontrol social y habilidades sociales, es decir, formas de saludos, aprendizaje de roles sociales y actividades diferentes con las familias. Así también, cuando se juega o se utiliza métodos de lúdicos, se manejan las habilidades de comunicación verbal y no verbal que son confirmadas en su grupo social, también las habilidades sociales como identificar, reconocer y expresar las propias emociones, por último, saber cuándo y en qué entorno jugar (Villalba, 2022).

Así, Cevallos (2019) argumentó que los infantes se comportan o interactúan entre sí, mediante la lúdica y a través de ello, reconocen las cualidades y características físicas, también miden sus temperaturas y autocontrol de sus emociones. Finalmente, esta interacción o comportamiento interactivo se da mediante el juego que se genera en el ámbito educativo y logran afectividades entre los grupos sociales, en este caso los niños del nivel inicial.

2.2.1.5 Canciones Infantiles

Para Díaz (2002) Las canciones de niños son muchas con diferentes temas y están diseñadas para inclinarse a la infancia y aprendizajes cortos. El elemento básico para el desarrollo de la habilidad para el canto en la educación musical es una canción de niños, gracias a la cual puede otorgar a los niños una imagen completa de la música, contribuyendo al desarrollo de los sentidos apropiados para el infante desde los movimientos rítmicos hasta los compases.

La canción de niño es la misma entonación que el pequeño canta con alegría (Franco & Simeoli, 2019), también, mencionó que la canción de niños les brindará

conveniencia para aprender contenidos esenciales y básicas para el desarrollo de las habilidades básicas como colores, vocales, nociones y números. Es así, que Florez (2019) mencionó que las canciones de niños amplían los contenidos de enseñanzas siendo esta sencilla en su estructura de cuatro versos.

Para Miranda (2021) los docentes del nivel inicial con sus experiencias conocen las canciones de niños que más influyen en los infantes para el aprendizaje y también conocen las canciones que les llama mucho la atención para usarlas como estrategias de aprendizaje. De esta manera, poco a poco el estudiante aprende los contenidos de su nivel y promueve la comunicación y lenguaje afirmaron (Tuquerres & Vaca, 2021).

2.2.1.6 Los juegos de mesas

Los juegos de mesa son actividades lúdicas con el objetivo de aprender y fortalecer conocimientos o reforzar contenidos básicos mencionó (Fernández, 2021).

Por otro lado, esta actividad lúdica permite que se organice una biblioteca de juegos de mesa para fines pedagógicos. Es así que, Miranda (2019) mencionó que los juegos de mesas son usualmente usados por los docentes para ayudar a sus estudiantes a reforzar contenidos pedagógicos afirmó también Tobar (2020). No obstante, esta actividad logra caminos para que los niños hallen alegría, diversión y motivación al jugar una ronda del juego de mesa más allá del clima escolar en la enseñanza formal del aula.

2.2.1.7 Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales ha logrado en varias épocas el desarrollo de las habilidades motoras y destrezas verbales. Así mismo Burgos y Lucas (2015) mencionaron que en el área del lenguaje los juegos tradicionales formó parte de los instrumento de comunicación del conocimiento y la escritura. Barros et. al (2018) mencionó algunos ejemplos de juegos tradicionales mas comunes como los juegos del cuerpo, como la cuerda, los cantos con retahídas, las memorias donde los niños deben retener la infomación y luego decirlas, de esta manera amplian sus vocabularios.

Según Acosta (2020) a través de los juegos tradicionales se transmiten características socioculturales que en muchos casos reflejan maneras y manierismos humanos, ayudándo a comprender mejor la historia, la cultura y las costumbres de estos pueblos (Cortéz, 2020). No hace mucho tiempo, muchos juegos de pelota y boleras revivian las plazas de los pueblos, y esto se convirtió en una oportunidad para las reuniones y encuentros al final de la misa dominical por medio de los juegos tradicionales argumentó (Ruiz, 2019).

En fín, los juegos tradicionales también se pueden adaptar para mejorar el conocimiento sobre temas de geografía, historia, de ciencia, o algunas habilidades de educación primaria o inicial. Por ejemplo, Rattigan (2018) modificó el juego conocido comunmente la rayuela. Esta consistía en que los estudiantes realicen cartas o tarjetas con preguntas y al reverso las respuestas sobre los contenidos estudiados con los estudiantes. Es así, que los juegos tradicionales motivan a los estudiantes a participar y lograr un objetivo educativo.

Orlick (citado por Menéndez 2019) enfatizó la importancia de los juegos cooperativos tradicionales y los explora en una variedad de culturas y sociedades. Estas son actividades en el juego que requieren que los jugadores realicen acciones cooperativas con otros para lograr un objetivo común (por ejemplo, piezas compartidas). Los juegos populares no solo permiten transmitir los valores y la cultura de la sociedad, sino también conocer, respetar y compartir los valores de otras culturas.

2.2.1.8 Los juegos de simulación

Para el autor, Hernández Cardona (2001), el modelado es una estrategia natural de aprendizaje. Los roles sociales y el contenido significativo a menudo se prueban en escenarios simulados. Cuando los estudiantes juegan en la cocina, médico y enfermera o al banco, practican la simulación. La simulación es muchas veces contextualizada, elemento y estrategia importante, aunque no siempre decisiva.

En la enseñanza/aprendizaje de la historia, la simulación se convierte en un poderoso recurso para recrear parcialmente situaciones y problemas del pasado. El juego que simula estimula tanto el pensamiento innovador como la creatividad. De hecho, las decisiones son importantes y en situaciones simuladas pueden ser impugnadas. Las cosas serán así, pero si las decisiones son diferentes, cuando se juega.

Las lluvias de ideas

Gravini (2014) lo define como: “Una estrategia de aprendizaje que a menudo crea una atmósfera que da lugar a ideas creativas y originales”. También se define

como: “Una técnica en el que cada persona o grupo genera un conjunto de posibles alternativas para dar solución a un problema y lo examina para seleccionar la mejor solución” (Hensen, 2018).

2.2.10 Dinámicas

Para Gravini (2014) enfatizó que estas actividades tienen fin lúdico para promover la motivación en cualquiera que se la metodología educativa, en otras palabras las dinámicas sirven para animar al niño o motivarlos a inducirlos a un tema de enseñanza aprendizaje lo confirmo también (Cuzco & Velez, 2019). De esta forma, en la educación inicial la dinámica es de vital importancia para que los infantes se llenen de alegría y perciban el aprendizaje como un juego lúdico y divertido.

Existen diferentes tipos de dinámicas dependiendo la edad del estudiante, por lo general Zambrano (2020) mencionó que las dinámicas que usan los docentes para estudiantes del nivel inicial son a través de la música, adivinanzas, cajas sorpresas, imágenes o pequeñas rimas.

Candela y Benavides (2020), manifestó que las actividades lúdicas como los juegos no solo es un instintivo que se ejerce de manera natural en los niños, sino también, que estas actividades se disponen a culminar un fin académico para potencializar la mayoría de sus habilidades y fomentar la sociabilización entre pares en el clima educativo, logando también el aprendizaje vivencial, la imaginación, el razonamiento lógico, el aprendizaje socioemocional, donde también se incentiva a la crítica en el aprendizaje.

Con base en esto, se determina que la escuela debería incorporar esta práctica que favorece el desarrollo integral de los niños, no solo en los rincones sino en las demás áreas de aprendizaje. Y es que enseñar por medio de actividades de juego como un método o enfoque de aprendizaje, es una alteración de las costumbres lingüísticas educativas que fomentan el incentivo del infante hacia el aprendizaje y adecua un clima de diversión y agrado, para ellos.

En consecuencia, el juego es un enfoque pedagógico alternativo para la enseñanza y el aprendizaje en los niveles de inicial, ya que es un factor importante para promover la interacción, la comunicación y el desarrollo cognitivo del niño.

Este tipo de estrategias están diseñadas para desarrollarse de una manera más armoniosa y participativa. Los estudiantes aprenden a través de juegos y crean actividades interesantes y divertidas, pero también incluyen contenido de lecciones humanas o contenidos de diversas destrezas. Esta estrategia no se basa únicamente en juegos, sino que preselecciona juegos de alto valor educativo. Para la siguiente autora Cepeda (2018) indica que:

El ambiente de juego en el aula transforma la verticalidad y el espaciado del discurso, cambia la estructura de las relaciones, rompe las tensiones y contradicciones que han pasado en el desarrollo del juego. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables (p.6).

El aprendizaje de los niños está tan expuesto que aplicar estrategias lúdicas al salón de clases puede ayudar a aliviar el estrés de los estudiantes y superar dificultades de aprendizaje que normalmente no se puede detectar en procesos como a la manera tradicional. Para esto se menciona a Delgado (2018) "Esta implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirse y aprender es

conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definiéndolos como por competencias y habilidades” (p. 17).

En resumen, las estrategias de juego son las más adecuadas para desarrollar la motricidad fina, porque el juego va de la mano con el desarrollo de todo el sistema psicomotor, además es un aliado clave en el desarrollo del niño, permitiendo un progreso gradual y a la vez crear valor de aprendizaje mientras se crean hábitos. Este estudio se centrará en las estrategias de juego adecuadas para el desarrollo motor fino de los niños.

2.2.11 Habilidades Motoras

Las habilidades motoras del cuerpo humano son la acción que permite que se puedan mover las partes del cuerpo, pueden estar clasificadas en finas y gruesas mencionó (Cevallos, 2020). También mencionó que ambas motricidades se van desarrollando de manera paralela, debido a que muchas actividades están sujetas a la coordinación de las habilidades motrices finas y gruesas.

Por otro lado, Cisneros (2019) mencionó que las habilidades motoras gruesas son partes gruesas del niño y permite movimientos como gatear, saltar, correr, caminar entre otras. En cambio, las habilidades motrices finas son los movimientos pequeños para como coger un lápiz, agarra un vaso, con las partes pequeñas del cuerpo como son los dedos o pulgares.

Habilidades Motoras del desarrollo de los músculos

Las habilidades motoras para el desarrollo de los músculos se adquieren mediante varias actividades que estimulen a las partes del cuerpo a ser diestro para el funcionamiento de las mismas, es decir, para Gómez (2019) el equilibrio, la coordinación, las actividades físicas, la estabilidad ayudan afianzar las habilidades del desarrollo de los músculos de las partes gruesa y finas del cuerpo. Por otro lado, Zambrano & Borja (2020) mencionaron que las actividades de técnicas grafo plásticas ayudan a desarrollar a los infantes las habilidades motoras finas.

Es así que, las técnicas grafo plásticas en el nivel inicial preparan a los niños a la lectoescritura y desarrollar también la parte viso motora del niño para la lectura. Por lo tanto, se puede decir que las técnicas grafo plásticas como el entorchado, el

trozado, el rasgado, la pintura, el punzado entre otras permiten desarrollar las habilidades finas en los infantes según mencionaron (Vargas & López, 2019).

Técnica del trozado

Todas las habilidades motrices utilizan la coordinación mano-ojo, es decir, la coordinación mano-ojo, en la técnica de corte, el papel se rompe en pedazos pequeños, se usa como herramienta para la motricidad fina. Refleja la sensación de la forma del objeto y el material con el que lo hacemos trabajo.

Para Bauldearteblog (2018), alega que:

Esta actividad tiene como objetivo familiarizar a los niños con el uso del papel como medio de expresión artística. Rasgar y cortar papel, además de las habilidades de producción, permite que los niños comprendan las formas y conozcan los materiales, lo que les permitirá trabajar con otros materiales más adelante. (p.5).

Técnica del entorchado

Para la técnica del entorchado se puede decir que es la manera que el papel es formado en forma de entorcha con las yemas de los dedos y así queda una tira larga de papel, se hace prácticamente con papel suave, como el papel crepé, en esta técnica se usa bastante la pinza digital, donde el niño fortalecerá su motricidad fina preparándolo para la escritura.

Delgado (2018), indica que, “se puede describir como una técnica grafoplásticas destinada a desarrollar la motricidad de un niño pequeño, la técnica se puede realizar de dos formas: cuerda manual o cuerda elemento”. (p.9)

Técnica del modelado.

Este tipo de técnica gira en torno a la elaboración de plastilina u otros materiales que sean fáciles de moldear porque les permite a los niños realizar actividades como pellizcar, jalar y aplastar, que son actividades de desarrollo motor.

Técnica de dátilo-pintura

Esta técnica se suele realizar con los dedos ya que se les aplican las puntas de estas pinturas al agua para crear formas o patrones; también trae satisfacción, desarrollando los sentidos kinestésicos, la coordinación ojo-mano, ya que es necesario observar y aprender sobre cada elemento utilizado.

Técnica del collage

El collage es considerado una técnica artística, comprende dos actividades, visual y motora, ya que requiere de tijeras para su realización. Esto se hace sobre una variedad de sustratos como cartón, lámina y lona; Hay varios estilos de collage, pero Basic Collage es para habilidades motoras finas porque agrupa colores, objetos e imágenes para crear una imagen de paisaje o retrato.

2.2.2 Motricidad fina

Según (Baracco 2011, p.1), afirma que la "motricidad fina es referirse a movimientos finos, precisos y con destreza". Tienen relación con la coordinación de movimientos por diversos grupos de músculos pequeños con precisión, como, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Necesita de un gran desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina permite experimentar con el medio y se relaciona con el aumento de la inteligencia.

De acuerdo con (Ramos, 2012, p.s/n), afirma que la motricidad fina" son acciones que implican los músculos de la cara, manos y pies de forma concreta". Se refieren a a movimientos que necesitan de mayor precisión para desarrollar una actividad específica. La motricidad es donde se aplican las habilidades motrices de manos y pies que requieren de un nivel elevado de coordinación entre el cerebro y el cuerpo y así y ejecutar los movimientos.

Los autores indican, que se necesita un mayor nivel de atención, coordinación, visualización y rapidez mental, con el propósito de que el niño logré los movimientos finos y precisos que necesita perfeccionar. La motricidad fina importante pues es el pilar fundamental del desarrollo de la escritura, esta actividad se considera como el ambiental en el mejoramiento cognitivo y la expresividad del niño.

Muchas son las dificultades que se pueden presentar en el niño durante sus primeros años de vida si no obtiene un buen nivel de desarrollo qué le sirva como base para el dominio correcto de la escritura. Además, se necesita un buen desarrollo y uso de la pinza digital en los primeros años con el aprendizaje de las habilidades para sujetar objetos la pinza se forma entre el dedo pulgar y el índice.

Martínez (2016), afirma que " la motricidad fina es importante durante los primeros años de vida cuáles ayudan al niño a desenvolverse manera en su mundo escolar, el simple hecho de que el estudiante inicia a ensartar un objeto, enroscar o abrir y cerrar una caja es algo que lo hacia su etapa escolar". Los padres de familia en algunas ocasiones no qué sus hijos pasen por la educación inicial, pero esto, es un paso muy importante para los niños, pues desarrollan de manera temprana una

infinidad de movimientos, coordinación y destrezas en sus manos facilitar el desarrollo de la escritura.

Cándales (2012), manifiesta que la motricidad fina es " tareas más delicadas que los niños enfrentan cuando están en preescolar, cómo el manejo de cubiertos o atar cintas de los zapatos que representan un mayor reto". Cuando los estudiantes de 3 años muchos tienen control sobre lápiz, pueden dibujar un circo, a pesar de que al querer dibujar una persona sus trazos son aún muy simples. En cambio, los niños de 4 años ya utilizan Tijeras, copian forma geométrica y letras, pueden abrocharse los botones grandes y hacer objetos con plastilinas de dos o tres partes.

Cuando tienes 5 años la mayoría de niños ya dominan las destrezas del dibujo, además pueden cortar, pegar, y trazar formas, al igual que abrocharse los botones y terminan escribiendo sus propios nombres.

Por lo anteriormente comentado es importante que es la motricidad fina se desarrolle por medio de la manipulación periódica de objetos o materiales de trabajo, es decir, al usar objetos que permitan elaborar figuras o cortar papeles, estos engloban el adelanto de la habilidad manual, la finalidad que presenta la motricidad fina radica en la adquisición de nuevas destrezas y habilidades en cada movimiento de dedos y manos.

Todos estos movimientos adquieren una perfección al momento que se realiza una práctica constante de acciones como:

- Coger
- Examinar
- Desmigalar

- Meter
- Lanzar
- Recortar
- Vestirse-desvestirse
- Comer-asearse
- Trabajos en arenillas
- Modelados con materia diferente
- Pintar: Trazos, dibujar, escribir.
- Tocar instrumentos musicales
- Trabajos con herramientas
- Juegos

Palacios (2013), afirma que el niño debe cursar por tres etapas muy importantes para llegar a desarrollar de manera correcta la motricidad fina, y son:

- Etapa inicial
- Etapa intermedia
- Etapa madura

En la actualidad la educación inicial cumple un papel muy importante y tiene como propósito mejorar el desarrollo motriz fino del estudiante estimulándolo practicando ejercicios, para ello el docente está en la obligación de conocer estrategias lúdicas que permitan fortalecer un progreso paulatino del niño que en lo posterior le permitirá llegar a una vida plena y saludable.

También, se puede acotar que todo niño desde sus primeros años de vida recibe una estimulación temprana, con el fin de mejorar la motricidad fina por medio

de la realización de ejercicios acordes a su edad, se puede mencionar juegos como: Caminatas, carreras, saltos, rasgado de papel, recoger y manipular objetos, entre otros, esto va ayudar al niño a fortalecer las extremidades superiores e inferiores que le permitirá mejorar la motricidad fina.

2.2.2.1 Importancia de la motricidad fina

Una correcta estimulación de la motricidad fina específicamente en el período de aprestamiento, es fundamental y previo al aprendizaje de la lecto-escritura, para lo cual se necesita una buena coordinación y entrenamiento motriz de las manos, es necesario que el docente a cargo de los niños brinde una serie de ejercicios complejos que permitan lograr El dominio de las habilidades Y destrezas de todos los músculos finos de los dedos y la mano.

2.2.2.2 Clasificación de la motricidad fina

Coordinación viso-manual

Son aquellos movimientos que se realizan con la mano y la vista, se refieren a habilidades cognitivas que son guiados por el miento de las manos de acuerdo a los estímulos visuales que nos permite. Unidades iniciales es imposible exigir agilidad con las manos si no proporcionar material donde el niño Se sienta a gusto y trabaje con poca precisión, pero es necesario ayudar a desarrollar sus habilidades motrices finas.

Motricidad facial

Son aquellos movimientos de los músculos de la cara cómo los labios, la boca, la lengua, de esta manera se puede identificar las características que tienen los niños y poder trabajar destrezas que desarrollen la motricidad fina.

Entre las actividades que se recomiendan para trabajar la motricidad facial son:

Frente al espejo sacar la lengua

Sacar la lengua y pasar la pelota

Entregar caritas y que sean invitados frente al espejo

Motricidad fonética

Hace referencia al proceso de desarrollo de lenguaje donde los estudiantes encaminan su aprendizaje a su propio ritmo y edad. Es necesario encontrar técnicas y estrategias para estimular al niño de una forma correcta, para que luego no presente retrasos en el lenguaje, sino que, adquiera un vocabulario amplio y llegar a tener una maduración para poder emitir un lenguaje correcto.

Motricidad gestual

Se refiere a cada uno de los elementos que componen la mano, se considera como condición básica por medio de la cual se tiene precisión frente a una respuesta, además El dominio global de la mano también requiere de un dominio sobre cada uno de los dedos, esto se lo desarrollo dotando de muchos trabajos para llegar alcanzar cierto dominio de su destreza.

Se recomiendan estrategias viso manuales donde el estudiante pueda descubrir su propia comunicación y diálogo con los demás compañeros y con el entorno que lo rodea.

2.3 FUNDAMENTACION LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2008 TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo segundo Derechos del Buen Vivir Sección quinta Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece en su artículo 31 literal d, la elaboración de estrategias de mejora continua del área pedagógica incluyendo el desarrollo profesional de directivos y docentes.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece en su artículo 34 literal

participar activamente en la formulación de planes y programas de mejoramiento continuo de la educación de los centros educativos.

LOEI

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todas las y las habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de investigación se sustenta en un enfoque cualitativo al considerar una visión con textualizada, una perspectiva desde dentro de la Institución motivo de investigación, asumiendo una realidad dinámica, y buscar las causas y la explicación de los hechos de estudio, asumiendo una realidad con énfasis en los resultados.

Además el cumplimiento de los objetivos planteados, se constituyeron en el referente del proceso investigativo, a través de un tipo de estudio cualitativo que con subjetividad de las investigadoras, se analizó lo observado en los niños sujetos de investigación, lo cuantitativo que permitió la “recolección de datos para probar la hipótesis con base a una medición numérica y análisis estadístico, a fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández, Hernández y Baptista, 2014).

Se empleó un diseño no experimental, pues el fenómeno estudiado se lo observó en su ambiente natural, donde no se manipularon las variables, luego se realizó un análisis, el trabajo es de corte transversal al tomarse la información en un periodo académico para el cálculo de hallar frecuencias que se relacionen con las variables y la población estudiada (Rodríguez y Mendivelso, 2018), correlacional debido a que se desea establecer una relación entre las variables (Fernández et. al, 2014, p. 98), para finalmente tener un alcance descriptivo dónde se puedan describir los fenómenos observados de forma minuciosa y luego someterlos a análisis exhaustivo (Valderrama, 2015).

En función del estudio de las variables de investigación. Se ha dado respuesta a las interrogantes de la investigación. La evaluación de las variables con la aplicación de la correlación según Pearson permitió avizorar una tendencia y correlación entre ambas variables (Martínez, Cortés, y Pérez, 2016).

El tipo de investigación que se aplicó en este trabajo es de campo, descriptivo en el que observó las cualidades de la población en estudio, en este caso los niños de Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Profesor Manuel Sandoval Simball”.

3.2 Población y muestra

La población estuvo constituida por 50 niños de la Escuela de Educación Básica “Prof. Manuel Sandoval Simball” que pertenecen al nivel de Educación Inicial II, de los paralelos A y B. Constituyéndose una muestra poblacional.

3.2.1. Características de la Población

La población y muestra en la presente investigación corresponden a 50 niños que estudian en el nivel Inicial II de los paralelos A y B de la Institución Educativa seleccionada, Arias y Covinos (2021) plantean que una “población es un área o un grupo de personas o cualquier elemento”. Una muestra poblacional es un conjunto de elementos que representan al universo total, componente del que se realiza el estudio.

3.2.2 Delimitación de la población

Unidad de análisis: Estudiantes del nivel II del Inicial de la Escuela de Educación Básica “Prof. Manuel Sandoval Simball”.

Se cuenta con una población de 50 niños que pertenecen al nivel de Educación Inicial II, además se toman criterios que se basan en la inclusión y exclusión.

Tanto niñas como niños estudiantes.

De otras secciones

Serán excluidos los estudiantes cuyos representantes no aceptaron la participación, y también los niños que tuvieron alguna enfermedad.

3.2.3 Tipo de Muestra

Tamayo & Tamayo (2015), manifiestan que la muestra “es una parte o subconjunto de la población, parte importante para reconocer los resultados generalizadores de la población” (p.97). Se consideró a los 50 estudiantes que pertenecen al nivel de inicial II.

El tipo de muestreo es no probabilístico, pues, no es posible extraerlo de modo aleatoria. La muestra seleccionada fue no probabilística intencional, para medir los resultados que lograron los estudiantes de inicial II al implementar estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades motrices fina.

3.2.4 Tamaño de la Muestra

El tamaño de la muestra fue el número de estudiantes de dos aulas de clases de 50 niños del Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Prof. Manuel Sandoval Simball”, que asisten regularmente a la escuela.

3.2.5 Proceso de selección de la muestra

Para seleccionar la muestra intencional, se tomó en consideración la observación a 50 niños de inicial II que asisten a las clases todos los días y no pierden el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se procedió a seleccionar a los niños de Inicial II de acuerdo al criterio y experiencia de las investigadoras, quienes se apoyaron en la observación determinándose ¿cómo los estudiantes desarrollan su motricidad fina por medio de las estrategias lúdicas?, desarrollando los métodos y estrategias lúdicas de enseñanza en el proceso de las clases en la escuela seleccionada.

3.3. Los métodos y las técnicas

Se utilizó el método científico en razón de la aplicación de técnicas e instrumentos, es decir, que han sido estudiadas y probadas antes, y su base conceptual es sostenible, mostrando que cada proceso de la misma se aplica en este proyecto de investigación.

Además, la investigación descriptiva porque buscó el ¿qué? del objeto de estudio, más que el ¿por qué? Describiendo y explicando lo que se investiga, y los resultados como hallazgos importantes como la caracterización de los niños sujetos de estudio.

El método deductivo fue útil para realizar y sacar conclusiones de la investigación realizada en referencia a los estudiantes que evidencian poca motricidad fina. Con este componente se identificó premisas que permitieron determinar la incidencia de problemas en escenarios de investigación establecidos, desde los más básicos hasta los más importantes, se propone el nivel de incidencia

que potencia la aplicación de diferentes herramientas de investigación utilizadas. (Alcantar, 2016). Este autor dice que es fundamental utilizar este tipo de consideración.

Se usará la lista de cotejo, y en la recopilación de los datos están dirigidas a medir las estrategias lúdicas y la motricidad fina (Tamayo, 2003).

Las técnicas de observación y encuesta con sus instrumentos guía de observación y lista de cotejo permitió recoger datos que se analizaron y tabularon de forma cuidadosa y minuciosa. Se pudo realizar observaciones objetivas y subjetivas de la muestra, permitiendo conocer la situación actual del desarrollo de los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela Profesor Manuel Sandoval Simball.

OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL

Objetivo: Evidenciar las aptitudes y actitudes de los niños para el planteamiento de una Guía Didáctica de Estrategias Metodológicas Lúdicas contextualizadas para el mejoramiento de la motricidad fina.

Instrumento: Guía de observación

1. Observar las diferencias de las aptitudes de los niños considerando la edad y el sexo.
2. Observar el estado actual del componente lúdico motor, simbólico y de construcción.
3. Observar la coordinación viso-manual, facial y fonética de los niños.

Lista de cotejo de las estrategias lúdicas.

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario de desarrollo de estrategias lúdicas en Inicial.

Autoras: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Objetivo: Evaluar el desarrollo de las estrategias motoras, simbólicas y de construcción.

Ítems: 11 enunciados, con 3 alternativas, bajo, medio y alto.

Descripción

La lista de cotejo se elaboró basado en la información teórica y pedagógica de la reestructuración cognoscitiva de Piaget (Almora y Quispe, 2019).

Validez y confiabilidad

Validez

Los especialistas expertos en metodológico y del tema revisaron cada pregunta y la organización del instrumento, emitiendo su apreciación basados en los criterios de calidad, precisión y relevancia.

LISTA DE COTEJO DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL

Objetivo: Recolectar información primaria de las Estrategias Metodológicas lúdicas y su relación con la motricidad fina.

Instrumento para medir el nivel de la variable Estrategias lúdicas

Tabla 1

Instrumento: Lista de cotejo

No.	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
1	Identificar a través de imágenes las partes de su cuerpo.			
2	Domina su equilibrio del cuerpo a través de ejercicios.			
3	Mediante la manipulación de objetos estimula sus sentidos			
4	Le agrada el baile y la danza.			
5	Tiene mucho interés por la práctica de la pintura.			
6	Mediante el cuento desarrolla su imaginación.			
7	Relaciona hechos con imágenes o figuras.			
8	Demuestra interés por los personajes a través de los títeres.			
9	Le agrada armar o crear cosas.			
10	Muestra mucha curiosidad por resolver situaciones novedosas			

11	Trata de entender y respetar las reglas que se le instruyen.			
----	--	--	--	--

1. Lista de cotejo sobre la motricidad fina

Ficha técnica

Nombre: Lista de cotejo de Motricidad Fina

Autoras: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Mide: La motricidad fina utilizadas por los estudiantes

Ítems: 15

Dimensiones: Coordinación viso-manual, motricidad facial y fina.

Descripción

La lista de cotejo sobre la motricidad fina está basada en información relevante donde se describen los componentes y enunciados empíricos de la medición de la variable.

Validez y confiabilidad

Validez

Se desarrollará mediante especialistas o expertos quienes revisaron el contenido del instrumento.

Confiabilidad

**LISTA DE COTEJO DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA
ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL**

Objetivo: Recolectar información primaria de la Motricidad fina.

Instrumento para medir el nivel de la variable Motricidad fina

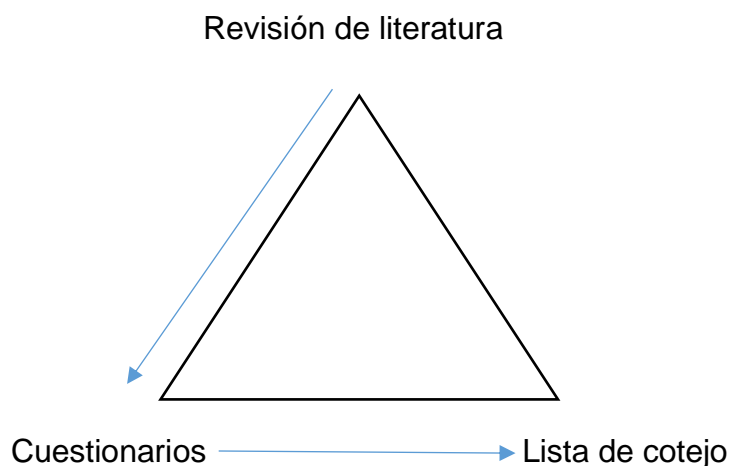
Tabla 2

Instrumento: Lista de cotejo

No.	ÍTEMS		
		Si	No
1	Recorta formas.		
2	Traza líneas.		
3	Colorea respetando márgenes.		
4	Maneja el pulgar e índice.		
5	Modela plastilina.		
6	Frunce y levanta las cejas.		
7	Giña un ojo.		
8	Imita gestos.		
9	Arruga papel con las manos.		
10	Abre y cierra las manos		

11	Trata de entender y respetar las reglas que se le instruyen.		
12	Repite palabras		
13	Repite oraciones cortas		
14	Realiza sonidos onomatopéyicos		
15	Realiza un silbido		

En el presente estudio donde se realizaron guías de observación, lista de cotejo y revisión de la literatura, las tres fueron fuentes de datos, donde cada fuente de datos proporciona un punto de partida filosófico para las demás fuentes, de esta manera se realizó la triangulación de los resultados.



3.4 Procesamientos estadísticos de la información

Para el procesamiento estadístico de la información se hizo mediante la aplicación de una lista de cotejo, donde se anotaron cada una de las características

de los estudiantes al momento de realizar trabajos donde se aplicó la motricidad fina, se utilizó el software estadístico SPSS versión 2.0; mediante el análisis estadístico de frecuencias y descriptivos utilizando tablas estadísticas descriptivas se pudo encontrar resultados precisos, y para la comprobación de la hipótesis se aplicó una inferencia como es la prueba paramétrica del Coeficiente de Pearson.

Identificación de las variables

Variable independiente

Estrategias lúdicas

Variable dependiente

Motricidad fina

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis Descriptivo de los resultados

El análisis descriptivo de los resultados se realizó con el apoyo de la lista de cotejo se determinó con la aplicación de la herramienta respectiva y se consideraron las variables con sus indicadores, la interpretación de los datos se la realizó por medio del enfoque estadístico descriptivo.

4.2 Discusión de los resultados

Tabla 3

Rango de edad

Frecuencias	Porcentaje	
Estudiantes de 4 años	40	80%
Estudiantes de 5 años	10	20%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Análisis: De acuerdo con la tabla 1 se puede observar que, del total de encuestados, el 80% son estudiantes menores a 4 años, y el 20% son menores de 5 años.

Tabla 4

Sexo

Frecuencias	Porcentaje	
Masculino	20	40%
Femenino	30	60%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Análisis: Según la tabla 7, se puede observar que, del total de encuestados, el 55,6% pertenece al sexo femenino y el 44,4% al sexo masculino.

Tabla 5

Dimensión 1: Estrategias lúdicas motoras

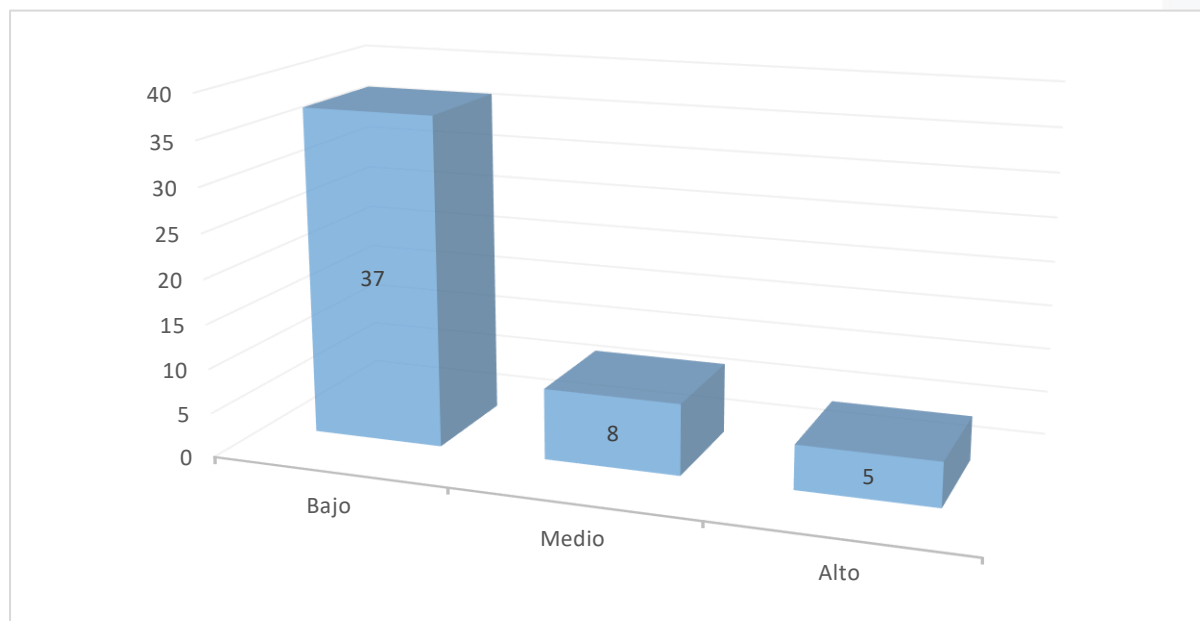
Nivel	Frecuencias	Porcentaje
Bajo (1)	37	74%
Medio (2)	8	16%
Alto (3)	5	10%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 1

Dimensión 1: Estrategias lúdicas motoras



Análisis: En la tabla 3 y figura 1, se pudo evidenciar que el 74% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 1 que se refiere a las

estrategias lúdicas motoras, el 16% presenta un nivel medio y el 10% nivel alto, lo que evidencia un deficiente nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de educación Inicial II.

Tabla 6

Dimensión 2: Estrategias lúdicas simbólicas

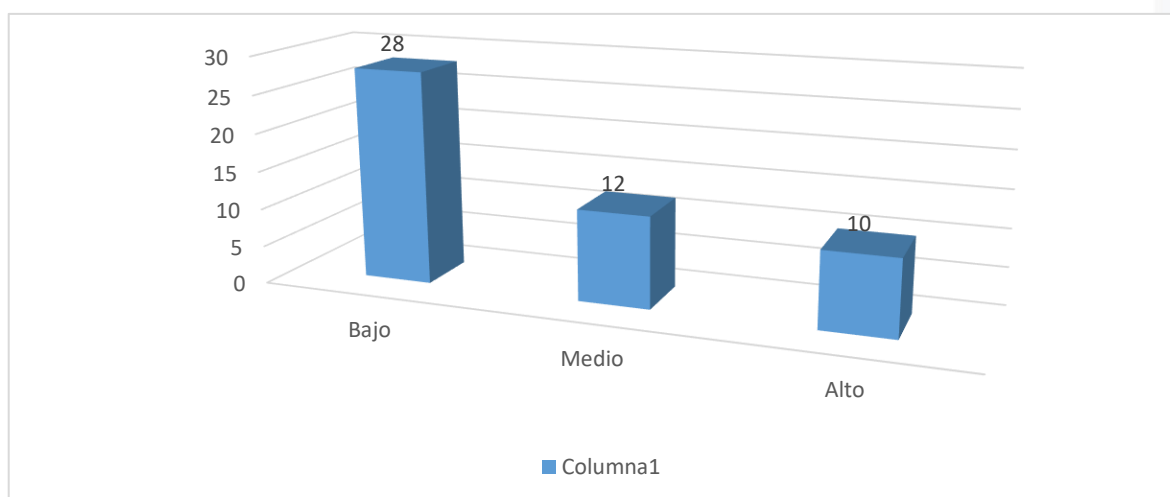
Síntomas	Frecuencias	Porcentaje
Bajo (1)	28	56%
Medio (2)	12	24%
Alto (3)	10	20%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 2

Dimensión 2: Estrategias lúdicas simbólicas



Análisis: En la tabla 4 y figura 2, se pudo evidenciar que el 56% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 2 que se refiere a las estrategias lúdicas simbólicas, el 24% presenta un nivel medio y el 20% nivel alto, lo

que significa deficiencias en el proceso de aprendizaje debido a un nivel bajo de la motricidad fina.

Tabla 7

Dimensión 3: Estrategias lúdicas de construcción

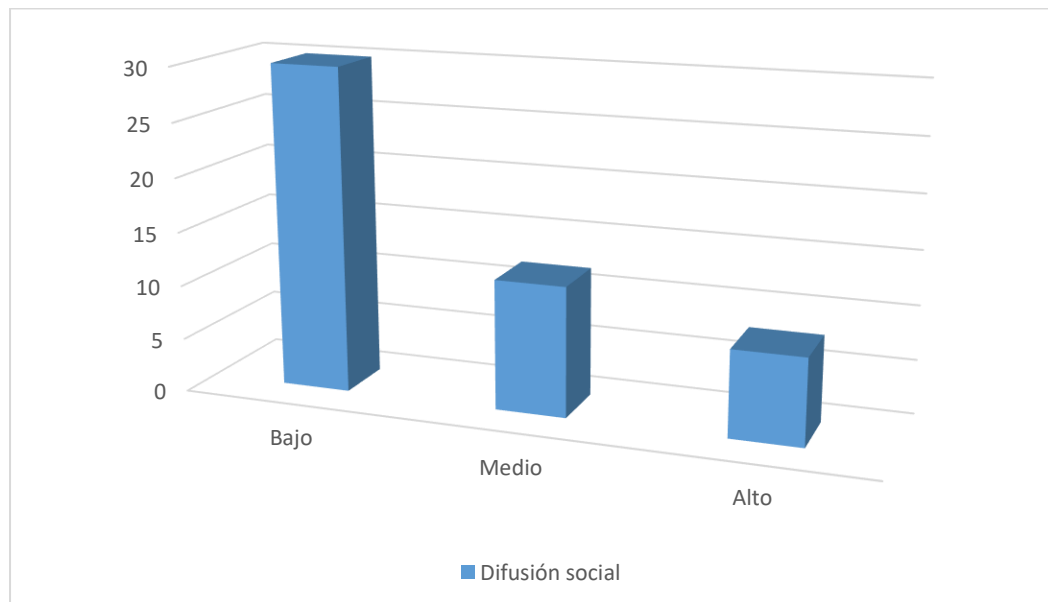
Síntomas	Frecuencias	Porcentaje
Bajo	30	60%
Medio	12	24%
Alto	8	16%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 3

Dimensión 3: Estrategias lúdicas de construcción



Análisis: En la tabla 5 y figura 3, se pudo evidenciar que el 60% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 3 que se refiere a las estrategias lúdicas de construcción, el 24% presenta un nivel medio y el 16% nivel

alto, demostrando un nivel de desarrollo bajo de la motricidad fina en los estudiantes de educación Inicial II.

Tabla 8

Dimensión 1: Coordinación viso-manual

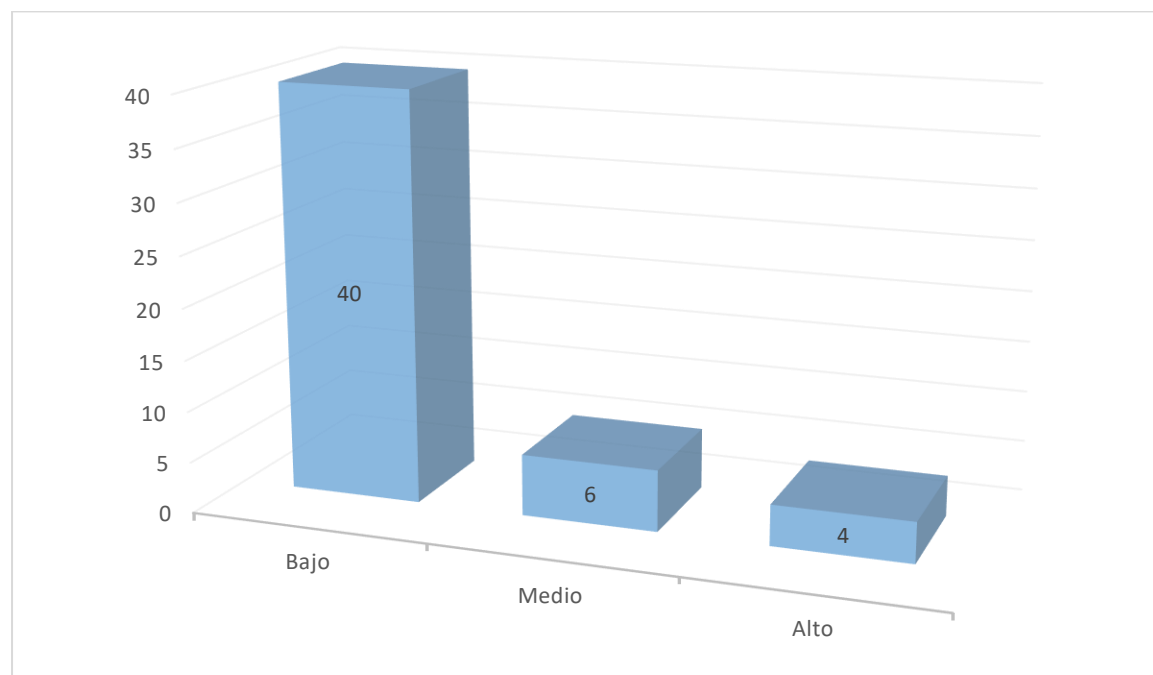
Nivel	Frecuencias	Porcentaje
Bajo (1)	40	80%
Medio (2)	6	12%
Alto (3)	4	8%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 4

Dimensión 1: Coordinación viso-manual



Análisis: En la tabla 6 y figura 4, se pudo evidenciar que el 80% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 1 que se refiere a la coordinación viso-manual, el 12% presenta un nivel medio y el 8% nivel alto, demostrando que las estrategias lúdicas no son las correctas al momento de trabajar la motricidad fina.

Tabla 9

Dimensión 2: Motricidad facial

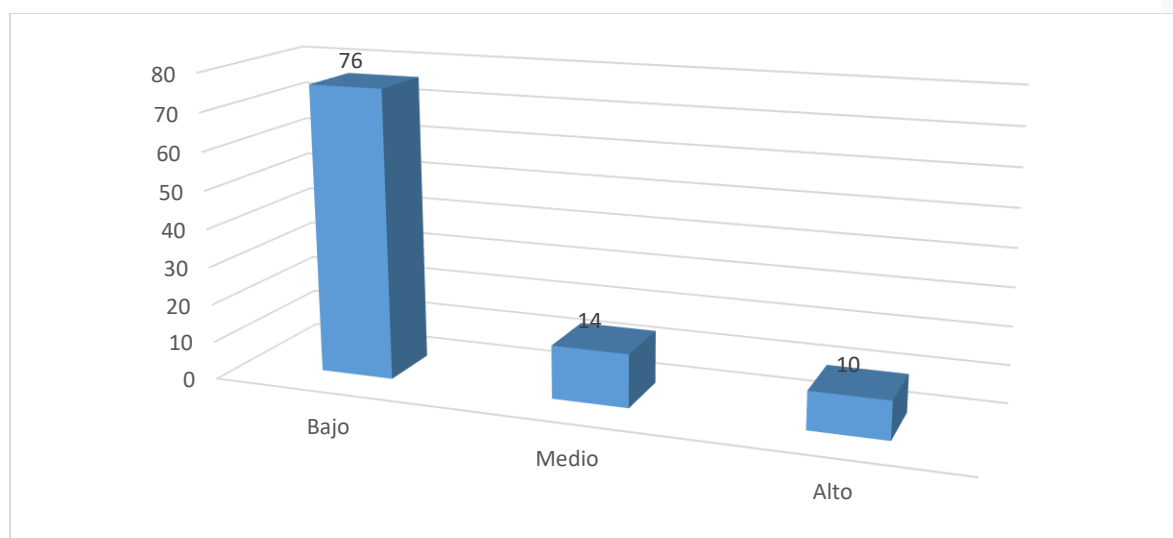
Síntomas	Frecuencias	Porcentaje
Bajo (1)	38	76%
Medio (2)	7	14%
Alto (3)	5	10%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 5

Dimensión 2: Motricidad facial



Análisis: En la tabla 7 y figura 5, se pudo evidenciar que el 76% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 2 que se refiere a la motricidad facial, el 14% presenta un nivel medio y el 10% nivel alto, esto demuestra que la motricidad fina es deficiente por que no se utilizan las estrategias lúdicas correctas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de educación Inicial II.

Tabla 10

Dimensión 3: Motricidad fonética

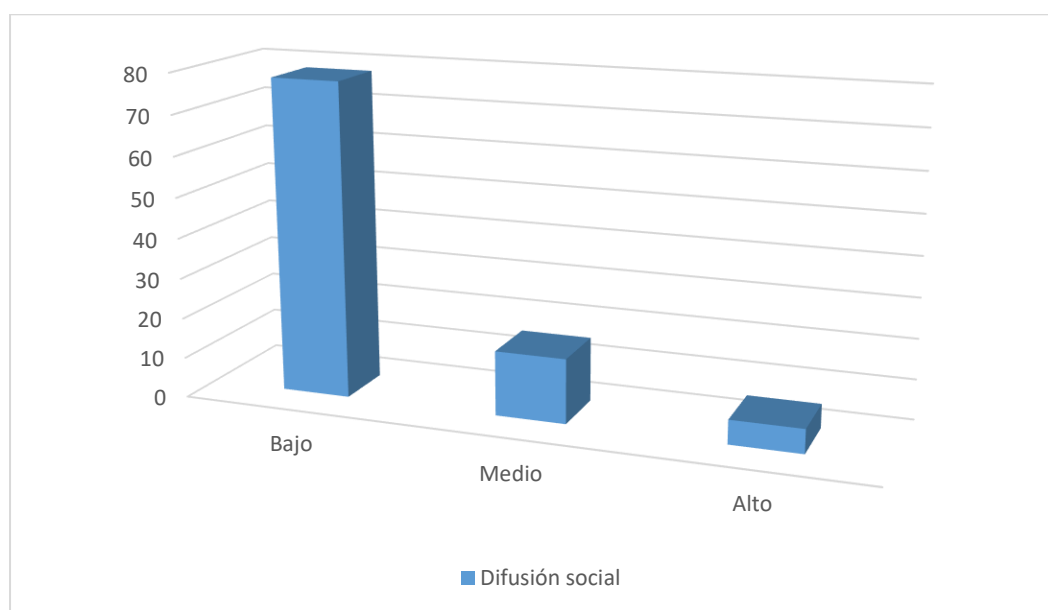
Síntomas	Frecuencias	Porcentaje
Bajo	39	78%
Medio	8	16%
Alto	3	6%
Total	50	100%

Fuente: Datos de la encuesta

Elaborado por: Abigail Reyes y Mercy Tigua

Gráfico 6

Dimensión 3: Motricidad fonética



Análisis: En la tabla 8 y figura 6, se pudo evidenciar que el 78% de los estudiantes tienen un nivel bajo con respecto a la dimensión 3 que se refiere a la motricidad fonética, el 16% presenta un nivel medio y el 6% nivel alto, esto se debe a una mala selección de las estrategias lúdicas.

Gráfico 7

Coefficiente de Pearson. Correlación dimensiones de la variable estrategias lúdicas

		Correlaciones		
		Estrategias lúdicas motoras	Estrategias lúdicas simbólicas	Estrategias lúdicas construcción
Estrategias lúdicas motoras	Correlación de Pearson	1	,101	-,287*
	Sig. (bilateral)		,486	,043
	N	50	50	50
Estrategias lúdicas simbólicas	Correlación de Pearson	,101	1	-,192
	Sig. (bilateral)	,486		,181
	N	50	50	50
Estrategias lúdicas construcción	Correlación de Pearson	-,287*	-,192	1
	Sig. (bilateral)	,043	,181	
	N	50	50	50

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Análisis: En el gráfico 7, la Correlación de las dimensiones de la variable Estrategias lúdicas, el coeficiente de Pearson tiene una significancia ya que es menor a 0,05, existiendo correlación entre las dimensiones estrategias lúdicas motoras, estrategias lúdicas simbólicas, estrategias lúdicas de construcción.

Gráfico 8

Coefficiente de Pearson. Correlación dimensiones de la variable motricidad fina

		Correlaciones		
		Coordinación viso-manual	Motricidad facial	Motricidad fonética
Coordinación viso-manual	Correlación de Pearson	1	-,192	-,113
	Sig. (bilateral)		,182	,436
	N	50	50	50
Motricidad facial	Correlación de Pearson	-,192	1	-,095
	Sig. (bilateral)	,182		,510
	N	50	50	50
Motricidad fonética	Correlación de Pearson	-,113	-,095	1
	Sig. (bilateral)	,436	,510	
	N	50	50	50

Análisis: En la tabla 10, la Correlación de las dimensiones de la variable Motricidad fina, el coeficiente de Pearson tiene una significancia ya que es menor a 0,05, existiendo correlación entre las dimensiones: Coordinación viso-manual, motricidad facial y motricidad fonética.

Gráfico 9

Coefficiente de Pearson Correlación por variables

		Correlaciones					
		Estrategias lúdicas motoras	Estrategias lúdicas simbólicas	Estrategias lúdicas construcción	Coordinación viso-manual	Motricidad facial	Motricidad fonética
Estrategias lúdicas motoras	Correlación de Pearson	1	,101	-,287*	,099	-,240	-,002
	Sig. (bilateral)		,486	,043	,492	,094	,988
	N	50	50	50	50	50	50
Estrategias lúdicas simbólicas	Correlación de Pearson	,101	1	-,192	,139	-,094	-,149
	Sig. (bilateral)	,486		,181	,337	,516	,303
	N	50	50	50	50	50	50
Estrategias lúdicas construcción	Correlación de Pearson	-,287*	-,192	1	,051	,020	,336*
	Sig. (bilateral)	,043	,181		,724	,893	,017
	N	50	50	50	50	50	50
Coordinación viso-manual	Correlación de Pearson	,099	,139	,051	1	-,192	-,113
	Sig. (bilateral)	,492	,337	,724		,182	,436
	N	50	50	50	50	50	50
Motricidad facial	Correlación de Pearson	-,240	-,094	,020	-,192	1	-,095
	Sig. (bilateral)	,094	,516	,893	,182		,510
	N	50	50	50	50	50	50
Motricidad fonética	Correlación de Pearson	-,002	-,149	,336*	-,113	-,095	1
	Sig. (bilateral)	,988	,303	,017	,436	,510	
	N	50	50	50	50	50	50

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Análisis: En el gráfico 9 de la Correlación del coeficiente de Pearson se tiene una significancia ya que es menor a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis, existiendo una asociación lineal entre el puntaje de estrategias lúdicas y el de motricidad fina de los estudiantes del nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Prof. Manuel Sandoval Simball”.

ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN

Con la realización de la observación se evidenció la realidad contextual de las aptitudes y actitudes de los niños sujetos de investigación, es así que la edad de los niños está entre los 4-5 años, existiendo más mujeres que hombres, y los hallazgos encontrados como las dificultades lúdicas motoras, simbólicas y de construcción en una gran cantidad de niños, así como la débil coordinación viso-manual, la motricidad facial y fonética.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA

PRESENTACIÓN

La “Guía Didáctica de Estrategias Lúdicas para desarrollar la Motricidad Fina”, en los niños de Educación Inicial II, se constituye en un recurso didáctico que integra 10 actividades: Jugamos con los bloques lógicos, el juego de las construcciones, cuatro versiones de busca, busca y encontrarás, dramatizar con los bloques, cada uno a su lugar, saltamos con los bloques y los cubos graduales: acompañada cada actividad con un gráfico e ilustración motivadora, los materiales, el objetivo de la misma y la metodología.

Es importante poner de manifiesto que todas las acciones que el niño desarrolla en su primera infancia tienen relación directa con las actividades lúdicas para adaptarse a su entorno y adquirir los primeros aprendizajes que posteriormente le serán útiles en el desarrollo de sus habilidades, destrezas y competencias.

Objetivos:

Motivar en la utilización de la Guía Didáctica como alternativa atractiva lúdica de actividades para que el niño desarrolle su motricidad fina y capacidades a través del juego.

Propiciar el desarrollo de habilidades que el niño va adquiriendo progresivamente, para realizar actividades finas y precisas con sus manos permitiéndole tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza.

DESARROLLO DE LA GUÍA DIDÁCTICA**ACTIVIDAD N° 1****JUGAMOS CON LOS BLOQUES LÓGICOS****Materiales**

Bloques lógicos de distintos tamaños y colores

Objetivo

Conocimiento del nuevo material y desarrollo de la creatividad.

Metodología

En un principio el niño manipula libremente los bloques lógicos, y se observa qué hace cada niño o grupo de niños. La actividad acaba con la recogida ordenada del material por parte de los alumnos.

ACTIVIDAD N° 2

EL JUEGO DE LAS CONSTRUCCIONES



Materiales

Bloques de construcción

Objetivo

Inducir al reconocimiento de los distintos atributos.

Metodología

Se trata, en una segunda fase, de dirigir las construcciones que realizaron en la primera actividad:

Hacer carreteras. Podemos hacer una serie de observaciones: ¿Qué carretera es más larga? ¿Cuántos bloques hay en cada carretera? ...

Construir torres. Podemos preguntarles lo mismo: ¿Qué torre es más alta? ¿Cuántos bloques hay en cada torre? ...

Construir cierta figura (barco, casa, silueta, ...) y que verbalice las piezas que utiliza en cada construcción.

ACTIVIDAD N° 3

BUSCA, BUSCA Y ENCONTRARÁS



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Percibir la cualidad color

Metodología

Se reparten los bloques lógicos entre los alumnos.

Se eligen a cuatro alumnos que tengan una pieza de color diferente.

Estos alumnos buscan por toda la clase a sus compañeros que tengan el mismo color.

Una vez que los tiene localizados, se disponen en filas.

ACTIVIDAD N° 4

BUSCA, BUSCA Y ENCONTRARÁS



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Percibir la cualidad forma.

Metodología

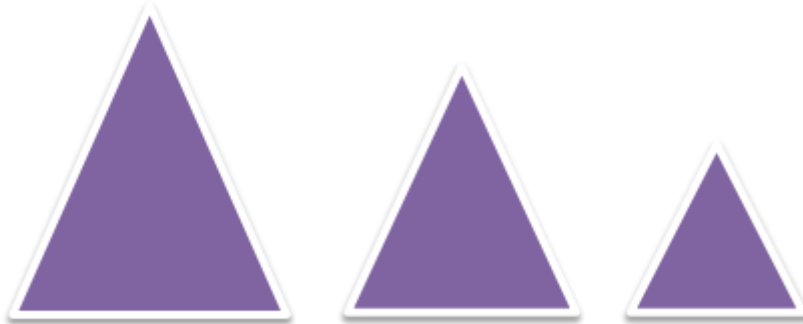
Se reparten los bloques lógicos entre los alumnos.

Se eligen a cuatro alumnos que tengan una pieza de forma diferente.

Estos alumnos buscan por toda la clase a sus compañeros que tengan la misma forma. Una vez que los tiene localizados, se disponen en filas.

ACTIVIDAD N° 5

BUSCA, BUSCA Y ENCONTRARÁS



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Percibir la cualidad tamaño

Metodología

Se reparten los bloques lógicos entre los alumnos. Se eligen a dos alumnos que tengan una pieza de tamaño diferente.

Estos alumnos buscan por toda la clase a sus compañeros que tengan piezas del mismo tamaño. Una vez que los tiene localizados, se disponen en filas.

ACTIVIDAD N° 6

BUSCA, BUSCA Y ENCONTRARÁS



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Percibir la cualidad grosor.

Metodología

Se reparten los bloques lógicos entre los alumnos.

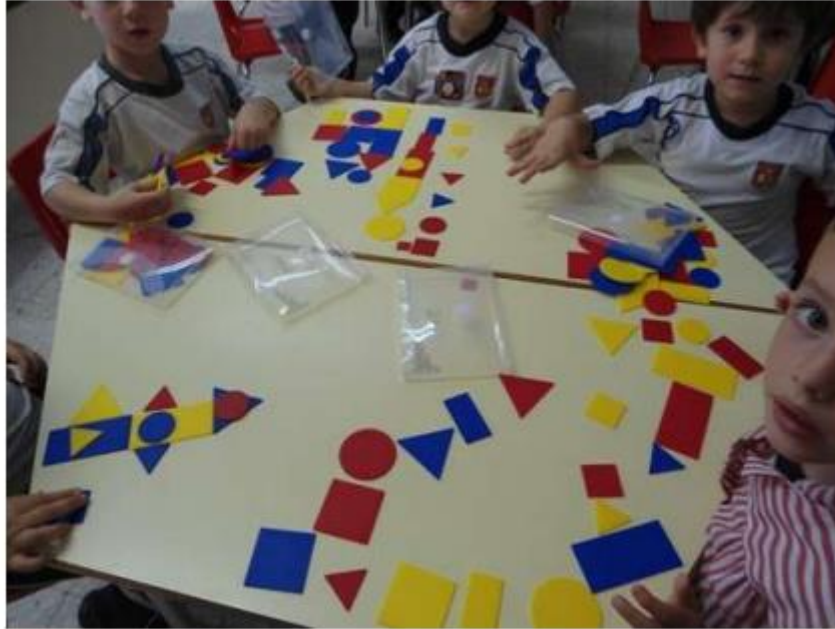
Se eligen a dos alumnos que tengan una pieza de grosor diferente.

Estos alumnos buscan por toda la clase a sus compañeros que tengan piezas del mismo grosor.

Una vez que los tiene localizados, se disponen en filas.

ACTIVIDAD N° 7

DRAMATIZAR CON LOS BLOQUES



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Diferenciar y conjugar los distintos atributos.

Metodología

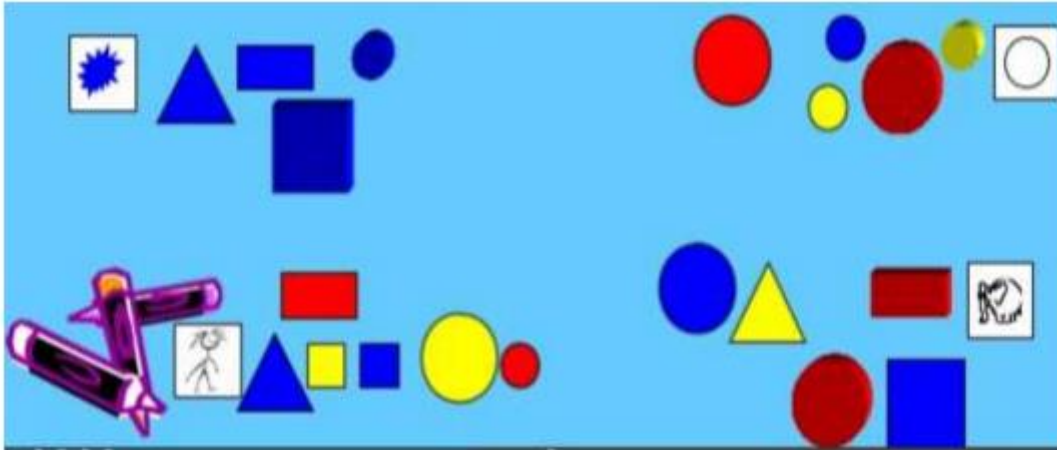
Se determinan acciones que los alumnos tienen que hacer: caminar, reír y llorar.

Se establece una correspondencia entre los colores y las acciones: Rojo Llorar Azul Reír Amarillo Caminar Se reparten las piezas.

Se visualiza un color (o más) y los alumnos actúan según lo establecido

ACTIVIDAD N° 8

CADA UNO A SU LUGAR



Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Percibir los atributos, clasificar los bloques y orientación espacial

Metodología

Se reparten los bloques lógicos

Se determinan cuatro (tres o dos) lugares, donde se coloca en una parte visible un cartel indicando los atributos.

Los alumnos están sentados y localizan a qué lugar deben ir.

ACTIVIDAD N° 9

SALTAMOS CON LOS BLOQUES

Pata coja	→	Amarillo
caminar a saltos	→	Rojo
saltar sobre el mismo sitio	→	Azul

Materiales

Bloques de construcción

Objetivos

Diferenciar los atributos, interpretar la simbología y dominio de su propio cuerpo.

Metodología

Se visualiza un color y los alumnos actúan según el código establecido.

Se reparten los bloques y cada uno hace lo que le toca.

ACTIVIDAD N° 10

CUBOS GRADUALES



Materiales

Cubos de Madera de distinto color

Objetivo

Reconocer figuras geométricas, tamaños y colores

Desarrollar su pensamiento lógico

Metodología

El docente presentará el material correspondiente a los niños y niñas, luego ellos, irán colocando los cubos en orden de grande a pequeño, uno sobre otro, aquí el niño pondrá en práctica su creatividad para poder colocar adecuadamente los cubos de madera evitando que se desmoronen.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Se puede concluir, resaltando que todos los objetivos se cumplen en su totalidad, especialmente el general, donde se establece la influencia de las estrategias metodológicas sobre la motricidad fina de los estudiantes del nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Prof. Manuel Sandoval Simball”, desarrollado mediante la aplicación del instrumento como la guía de observación y la lista de cotejo, determinando la poca aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de la clase, triangulando la información donde la teoría es la parte importante del trabajo el cual sustenta la lista de cotejo y los cuestionarios.

De acuerdo con el primer objetivo específico donde se diagnostican los componentes de las estrategias lúdicas, se desarrolló por medio de investigaciones bibliográficas, fundamentado en diferentes autores que se encontraron en la Web, libros electrónicos, tesis de maestrías, entre otras alternativas que brinda el internet y las bibliotecas, esto permitió que se pueda desarrollar la parte teórica de la investigación respaldado por diferentes autores, que identificaron las estrategias lúdicas como herramienta para mejorar la motricidad fina.

El nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de Educación Inicial II Escuela Manuel Sandoval Simball del periodo lectivo del 2022-2023, es el segundo objetivo específico que, si se cumple, evidenciado en la aplicación de la observación y su guía, así como en los resultados encontrados en la aplicación de la lista de cotejo y las diferencias detectadas, enfatizando la singularidad de los estudiantes y el interés demostrado por las maestras de grado, luego se analizaron los resultados, evidenciando la problemática y permitiendo escoger una guía para

que los docentes puedan aplicar en sus clases las estrategias lúdicas con los estudiantes para que puedan mejorar su movimientos finos.

El tercer objetivo específico también se cumple, pues se seleccionaron las estrategias lúdicas que formaron parte de la guía didáctica para los estudiantes de Educación Inicial II en la Escuela Manuel Sandoval Simball, en la que los docentes participaron de forma voluntaria en el desarrollo de la guía donde las estrategias planteadas fueron el agrado e indicaron que los estudiantes se sintieron a gusto realizando este tipo de actividades, se sintieron más motivados y activos, participaron con mayor frecuencia en el desarrollo de las estrategias, y al final se pudo evidenciar que la motricidad fina mejoró al igual que su rendimiento académico.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda brindar apoyo a los estudiantes de Educación Inicial II en la Escuela Manuel Sandoval Simball, que presentan inconvenientes en el desarrollo de la motricidad fina aplicando nuevas estrategias, haciéndolo más participativos, incluyendo a todos los niños, hacer que disfruten de las actividades lúdicas, los docentes podrán aplicar nuevas estrategias en el desarrollo de sus clases, motivados hacia una mejora de la lectura y escritura.

Garantizar el desarrollo de estrategias lúdicas en el desarrollo de las clases, y así el estudiante afiance su proceso de enseñanza-aprendizaje, motivar a los docentes mediante talleres donde se establezcan nuevas estrategias que permitan el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes.

Se recomienda a la autoridad de la institución, promover las estrategias lúdicas a todos los docentes para que esta guía sirva de herramienta a futuras generaciones, y así poder afianzar los conocimientos a los estudiantes de Educación Inicial II en la Escuela Manuel Sandoval Simball.

Bibliografía

- Acosta, A. (2020). *Juegos tradicionales familiares*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/AngieMilenaAcostaPav/juegos-tradicionales-angie-acosta>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. ENFOQUES CONSULTING EIRL. Obtenido de <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Barrios, N., Gutierrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Rivera, N., & Olivares, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 775-782. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Bautista, J., & Navarro, V. (2016). *Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria*. <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>.
- Bravo, S., Díaz, A., & Campos, E. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20(73), 127-137. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000400127&lng=es&tlng=es
- Burgos, G., & Lucas, T. (2015). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales de niños de 4 a 5 años. Diseño de guía didáctica sobre los diferentes juegos que ayudan al desarrollo del niño, dirigida a docentes (Tesis de grado*. Universidad de Guayaquil. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12633/1/Burgos%20-%20Lucas.pdf>

Candela, Y., & Yeovanny, B. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica-superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Carrascal, A. (2022). *“Caja psicomotriz” estrategia metodológica para el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado Transición C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, Sede Primaria*. Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/42527/2022AuraCarrascal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cepeda, M. (2018). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de Magisterio: <https://magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje/>

Cevallos, N. (2019). *Actividades Lúdicas en la Expresión oral del idioma inglés, en los estudiantes de los décimos años, Sección Vespertina del Colegio “Manuela Cañizares” de la ciudad de Quito, Periodo 2015 – 2016 (Tesis de grado)*. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17778/1/T-UCE-0010-FIL-277.pdf>

Copo, J. (2019). El método lúdico para potenciar la psicomotricidad en niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. *Revista científico -educacional de la provincia Granma*, 16, 606-616. Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1574/2802>

- Delgado, P. (2018). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana "María Auxiliadora" (Tesis de grado)*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/834>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGrawHill. Obtenido de <https://buo.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Díaz, J. (2002). Los mapas conceptuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la educación básica - propuesta didáctica en construcción. *Educere*, 6(18), 194-203. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601811.pdf>
- Elkins, J. (2017). La crítica del arte, una definición. *Infolio*(9), 1-8. Obtenido de <http://www.infolio.es/articulos/elkins/critica.pdf>
- Ferreiro, E. (2019). *Espacio de la lectura y escritura en la educación preescolar*. Secretaría de educación pública.
- Florez, O. (2019). *Canciones infantiles para fortalecer los procesos de escritura en estudiantes de ciclo II del Colegio Marco Tulio Fernández I.E.D., Sede B (Tesis de maestría)*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2315/FI%C3%B3rez_Oscar_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Franco, A., & Simeoli, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria. *Estudio preliminar*, 45, 1-24. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945184114>

- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- González, M. R. (2018). *las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial (Tesis de grado)*. Universidad de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- Gravini, M. (2014). Estrategia de enseñanza en docentes y estilos de aprendizaje en estudiantes del programa de psicología de la universidad Simón Bolívar, Barranquilla. *Revista estilos de Aprendizaje*, 2(3), 124-139.
doi:<https://doi.org/10.55777/rea.v2i3.881>
- Guastalegnanne, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*(7), 104-120. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9589/1/juegos-actividades-ludicas-clases.pdf>
- Hernández, F. (2001). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*(30), 23-36. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=183976>
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, L. (2014). *Fundamentos de metodología de la investigación*. (1° ed.). McGraw Hill.
- Ibarra, N., & Mora, J. (2021). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años (Tesis de grado)*. Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/5831/IBAR>

RA%20PALOMEQUE%20NANCY%20EMPERATRIZ.pdf?sequence=1&isAllo
wed=y

Jácome, J. (2022). *La importancia de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de subnivel II de educación inicial (Tesis de grado)*. Universidad Politécnica Salesiana.

Obtenido de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22035/1/TTQ632.pdf>

Marínez, C. (2018). *Las estrategias metodológicas y el aprendizaje significativo de la matemática en los estudiantes del Quinto año de educación general básica de la Unidad educativa Rumiñahui (Tesis de grado)*. Universidad Técnica de

Ambato. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29149/1/1803465424%20Mart%C3%ADnez%20Minda%20Carlos%20Eduardo.pdf>

Martos, E. (2007). *Cuentos Y Leyendas Tradicionales*. Univ de Castilla La Mancha.

Mejía, E. (2022). *Actividades innovadoras basadas en la metodología juego-trabajo, para fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de 4-5 años en el Centro de Educación Inicial Jugart, año lectivo 2020-2021 (Tesis de grado)*. Universidad

Politécnica Salesiana. Obtenido de

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22661>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Miranda, J. (2021). *El aprendizaje por asociación y la adquisición de la noción de número y cantidad en el subnivel II*. Universidad Técnica de Ambato.

Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33741/1/MIRANDA%20PA REDES%20JOHANA%20CAROLINA%20- INFORME%20FINAL%20%281%29.pdf>

Mora, S., & Anijovich, R. (2010). *Estrategia de enseñanzas: otra mirada que hacer en el aula*. AIQUE educación. Obtenido de https://www.incasup.edu.ar/anexos/PNFP_secysup_economia2_clase4_anoijovich.pdf

Nicomedes, E. (2018). *Tipos de Investigación*. Universidad santo Domingo de Guzmán. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600&lng=es&tlng=es

Ortega, K. (2019). *Estrategias metodológicas en la comprensión lectora (Tesis de grado)*. Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/50401>

Perez, S. (2020). *La poesía en el aula de educación infantil (Tesis de grado)*. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/46096/TFGL-2773.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Petrou, O., & Henríquez, A. (2006). Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes Educación Física. *Revista de*

Investigación(59), 141-163. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140373006.pdf>

Randel, M., & Gago, L. (1997). *Diccionario Harvard de música*. Alianza.

Rodríguez, V. (2017). *La convivencia en el recreo escolar y el respeto en los juegos grupales de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa "Domingo Faustino Sarmiento" del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*. Universidad técnica de Ambato. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25849/1/Rodr%c3%adguez%20Jim%c3%a9nez%20Ver%c3%b3nica%20Cristina%201804604260.pdf>

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25849/1/Rodr%c3%adguez%20Jim%c3%a9nez%20Ver%c3%b3nica%20Cristina%201804604260.pdf>

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25849/1/Rodr%c3%adguez%20Jim%c3%a9nez%20Ver%c3%b3nica%20Cristina%201804604260.pdf>

Tuquerres, A., & Vaca, M. (2021). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de Educación Inicial (Tesis de grado)*. Universidad Central del Ecuador.

Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24351/1/UCE-FIL-CEI-TUQUERRES%20ANA-VACA%20MARIA.pdf>

Valero, R. (2019). *Técnicas Grafo-plásticas para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primer año de educación básica (Tesis de grado)*. Universidad Técnica de Babahoyo. Obtenido de

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8247/E-UTB-FCJSE-EBAS-000221.pdf?sequence=1>

Villalba, M. (2022). *Beneficios del uso de la tecnología para alcanzar las habilidades de listening-speaking en el aprendizaje del idioma inglés (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica Indoamérica. Obtenido de

Universidad Tecnológica Indoamérica. Obtenido de

<http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2737/1/VILLALBA%20MARTINEZ%20MARIA%20DANIELA.pdf>

Anexos



Anexo 1: Respuestas en la lista de cotejo.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA
ESCUELA PROFESOR MANUEL SANDOVAL SIMBALL

Objetivo: Recolectar información primaria de las Estrategias Metodológicas lúdicas y su relación con la motricidad fina.

Tabla 1

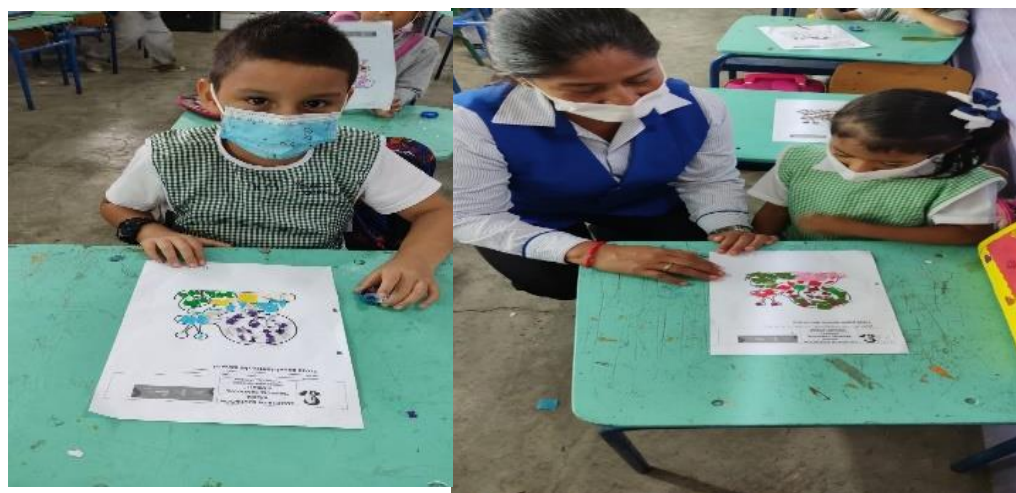
Instrumento: Lista de cotejo

No.	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		Nunca	A veces	Siempre
1	Identificar a través de imágenes las partes de su cuerpo.		✓	
2	Domina su equilibrio del cuerpo a través de ejercicios.		✓	
3	Mediante la manipulación de objetos estimula sus sentidos	✓		
4	Le agrada el baile y la danza.	✓		
5	Tiene mucho interés por la práctica de la pintura.		✓	
6	Mediante el cuento desarrolla su imaginación.	✓		
7	Relaciona hechos con imágenes o figuras.	✓		
8	Demuestra interés por los personajes a través de los títeres.		✓	
9	Le agrada armar o crear cosas.			✓
10	Muestra mucha curiosidad por resolver situaciones novedosas	✓		
11	Trata de entender y respetar las reglas que se le instruyen.	✓		

Anexo 2: Evidencias del desarrollo de la propuesta: Guía didáctica de estrategias lúdicas



Actividad lúdica mediante la motivación.



Actividad del trozado para mejorar el desarrollo de la motricidad fina



Técnica dactilopintura en los estudiantes de Educación Inicial II



Actividades con los estudiantes de Educación Inicial II



UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

