UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Bach. FONSECA LÓPEZ, ANALÍ

Bach. FONSECA LÓPEZ, ÍTALA

ASESORA:

Dra. CARRANZA FLORES, Ana

TRUJILLO – PERÚ

2017

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, OFM
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R. P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh O. S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Vicerrector Académico Adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez
Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

DEDICATORIA

A mis queridos familiares, quienes en todo momento me incentivan para conseguir una sólida formación académica.

Analí

A mis queridos padres, quienes siempre me apoyan sin ninguna condición, para lograr un mayor desarrollo.

Ítala

AGRADECIMIENTO

A Dios, Ser Supremo y maravilloso, quien con su gran sabiduría nos guio en todas las actividades realizadas para culminar exitosamente esta investigación.

Al Rev. Padre Dr. Jhon Joseph Lydon Mc Hugh, Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por la gran labor que desarrolla a favor de la educación y de la cultura del país y por posibilitar la realización de estudios de segunda titulación en la sede de Bagua Grande, Utcubamba – Amazonas.

A la Dra. María Peregrina Cruzado Vallejos, docente del curso Elaboración y ejecución del proyecto de investigación, quien nos asesoró con mucho profesionalismo en la ejecución de este trabajo de investigación.

Al director de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, por permitirnos el acceso a la escuela y brindarnos el apoyo necesario para concretar la presente investigación.

Las autoras

Declaratoria de autoría

Las que suscriben, Fonseca López, Analí, con DNI N° 45026542 y Fonseca López, Ítala, con DNI N° 42897849, egresadas de la Facultad de Humanidades, Carrera de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, manifestamos que hemos seguido en forma rigurosa los procedimientos académicos y administrativos provenientes de la Facultad de Humanidades, de la citada universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: **''Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial"**, la que consta de un total de 91 páginas, en las que se incluyen 5 tablas y 4 figuras, más un total de 38 páginas en anexos.

Asimismo, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos. En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Las autoras

Fonseca López Analí
DNI N° 45026542

Fonseca López, Ítala
DNI N° 42897849

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Agradecimiento	i
Dedicatoria	ii
Declaratoria de autoría	iii
Tabla de contenido	iv
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	
1.1 Planteamiento del Problema	10
1.2 Formulación del problema	13
1.3 Formulación de objetivos	13
1.4 Justificación	14
II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	
2.1 Antecedentes del estudio	17
2.2 Marco teórico	20
2.2.1 Actividades lúdicas	20
2.2.2 Motricidad fina	29
2.3 Marco conceptual	33
2.4 Formulación de hipótesis	34
2.5 Variables	35
2.6 Operacionalización de variables	35
III. MATERIAL Y MÉTODOS	
3.1 Tipo y nivel de investigación	39
3.2 Métodos de Investigación	39
3.3 Diseño de investigación	40
3.4 Población y muestra	40
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	42

IV. RESULTADOS

4.1 Presentación de resultados 45

V. DISCUSIÓN

5.1 Discusión 51

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones 54

6.2 Recomendaciones 55

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 56

VIII. ANEXOS 61

Anexo N° 01: Lista de Cotejo para evaluar la motricidad fina

Anexo N° 02: Ficha Técnica Instrumental

Anexo N° 03: Validación a juicio de experto

Anexo N° 04: Programa de actividades lúdicas

Anexo N° 05: Matriz de Consistencia

Anexo N° 06: Base de datos pre y pos test

Anexo N° 07: Carta de consentimiento informado

Índice de tablas

Tabla 1: La motricidad fina en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 45
Tabla 2. La coordinación viso manual en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 46
Tabla 3. El control del trazo en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 47
Tabla 4. La prensión en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 48
Tabla 5. Prueba de hipótesis de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 49

Índice de figuras

Figura. 1. La motricidad fina en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 45
Figura. 2. La coordinación viso manual en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 46
Figura. 3. El control del trazo en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 47
Figura. 4. La prensión en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. 48

Índice de Cuadros

Cuadro. 1. Operacionalización de las variables 36
Cuadro. 2. Distribución de la población de estudio 41

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes seleccionados para la investigación.

Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables: “Programa de actividades lúdicas” y sus dimensiones de juego de ejercicio y juego simbólico y la variable dependiente: “Motricidad fina” con sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal.

Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de p= 0.000, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon.

Palabras clave: Actividades lúdicas, aprendizaje, juego simbólico, motricidad fina, psicomotricidad.

ABSTRACT

This research entitled, aimed to improve fine motor skills by applying a set of activities selected for research students.

This study is an explanatory research, experimental pre. We worked with a population of 19 boys and girls living in rural areas. A checklist was used as a tool to gather information about fine motor skills. The information was processed using SPSS 22 software for data processing was done using frequencies and percentages apply descriptive statistics and for checking the Wilcoxon test because the variables are not normally distributed.

The results indicate that there has been an improvement of the averages obtained by children, from 8.5 in the pretest to 16.2 in the posttest. Conclusion: The implementation of the program of recreational activities has significantly improved levels of fine motor skills in 5 years old children of the School No. 341 of the village New East with a significance level of p = 0.000, which it was determined by the Wilcoxon test.

Key words: Leisure activities, learning, general coordination, manual vision coordination, symbolic play, fine motor skills, psychomotricity.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento de problema

En el transcurso del proceso evolutivo del ser humano, la psicomotricidad presenta una gran importancia, pues influye en la evolución de diferentes capacidades y habilidades del ser humano que deben ser promovidas durante toda la vida.

Albuja (2009) considera que "la psicomotricidad implica dos elementos de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor" (p. 34). Lo que es coincidente con los sugeridos por González & Vega (2012), la maduración de las funciones neuromotrices y las capacidades psíquicas del individuo; de manera que ambas cosas no son más que dos formas de ver lo que en realidad es un único proceso".

García & Berruezo (2002), expresan que "para promover el desarrollo de la psicomotricidad resulta recomendable que los niños en edades tempranas participen en actividades escolares y extraescolares como juegos, talleres, ejercicios, etc., ya que les permitirá ser más versátiles" (p. 69).

> La Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, ciencia y la cultura (2000), considera que: "… en la actualidad la constante preocupación de los jefes de Estado y de gobierno en el mundo, y las afirmaciones y propuestas de las sucesivas conferencias internacionales, señalan la necesidad de reforzar la educación inicial para favorecer un mejor desempeño de los niños en los grados posteriores y como factor de compensación de desigualdades" (Pastor, 2015, p. 11)

Estamos convencidas que la base para el desarrollo posterior del ser humano descansa en la niñez; siendo el hogar, la primera escuela de la vida; de ahí que la Educación Inicial, ya en la Institución Educativa, debe tener un buen nivel de preparación, tal como considera la Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, ciencia y la cultura - OEI (2000),.

Además, la OEI (2000, citada por Uribe, 2005) manifiesta que "el desarrollo psicomotor es muy importante para el niño y la niña, porque la progresiva

maduración de la neuromusculatura en la edad preescolar permite realizar con destreza, las diversas actividades motoras" (p. 13); asimismo "el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular" (p. 14). Es necesario considerar que el ser humano tiene diferentes dimensiones, por ello se dice que es un ser bio psicosocial que debe desarrollarse integralmente.

Ortiz (2008), afirma que: "**…** además de la maduración biológica, es necesario el ejercicio y la actividad del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral. Al ser un sistema integrado implica que el niño evoluciona como persona total, en diferentes áreas o procesos que mantienen interdependencias recíprocas; así que cuando hay problemas en una de las áreas, las otras se verán afectadas en cierta medida" (Franco, 2009, p. 3). Este autor recalca la importancia que tienen ambos factores para su formación integral.

En América Latina, en general la promoción del desarrollo psicomotriz no es de los mejores por lo que urge emprender innovaciones. Según Mijangos (2005) "lo que se refiere a América Latina, la psicomotricidad tiene que recuperar las circunstancias sociales y culturales de la región, al igual que la riqueza de movimiento, alegría y sentido del juego del niño latinoamericano" (p. 21). Los objetivos que se procuran alcanzar en la etapa preescolar en Latinoamérica son fortalecer la educación psicomotriz e intelectual, la educación socioemocional y la educación estética.

Según García (2012), "La realidad educativa del Perú para la educación inicial, revela que las instituciones educativas están enfatizadas más en el aspecto cognitivo del niño y niña, basándose en la enseñanza tradicional, dejando de lado las técnicas o actividades gráfico – plásticas, como una metodología activa de aprendizaje" (p. 31). Las docentes no disponen aún propuestas específicas de actividades gráfico-plásticos para incentivar la psicomotricidad fina de los niños. Esta problemática también se tangibiliza porque "Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área Motriz Fina conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades digitales finas, es así que se da el incremento del

bajo rendimiento académico en los estudiantes del Perú. (Condori & Choquehuanca, 2015, p. 13)

En la IEI N° 341 del caserío Nuevo Oriente, los estudiantes tienen serios problemas en su motricidad fina especialmente por limitaciones en su percepción témporo-espacial, coordinación motriz de extremidades, músculos corporales tensos o por una motivación de la actividad motriz inadecuada de parte de los padres o en los PRONOEI previas a la institución educativa de Educación Inicial.

Es necesario que se trabaje para optimizar el desarrollo motor de estos niños, a fin de lograr el progreso de sus destrezas, en cuanto al movimiento y coordinación motora fina; como las habilidades de los dedos siendo éstas importantes en la manipulación de juguetes, objetos e instrumentos, que se utilizan en la educación formal inicial, como: lápiz, tijeras, colores, plastilinas, entre otros.

Por ello, se debe dejar de priorizar en esta institución educativa solo el aspecto cognitivo, como viene sucediendo, sin tomar en cuenta, equivocadamente, el progreso que deben tener los niños en destrezas de motriz fina. Es preciso que un niño realice también actividades tales como: pintado, coloreado con crayolas, embolillado y recortes; también debe interactuar con otras diversas acciones que factibilicen el desarrollo de tal habilidad. “Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz fina conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades digitales finas” (Condori y Choquehuanca, 2015, p. 22).

Además, si esta problemática se mantiene los efectos negativos se van a evidenciar principalmente en el proceso y efectividad del aprendizaje de los estudiantes; considerando que el desarrollo motriz tiene enorme implicancia también en el desarrollo cognitivo. Por tal razón, se pretende aportar en la solución de esta problemática aplicando un programa basado en actividades lúdicas, a fin de mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, puede incrementarse mediante la aplicación sistemática de un programa de actividades lúdicas integradas en sesiones de aprendizaje.

1.2. Formulación del problema científico

1.2.1. Problema general

¿La aplicación de un programa de actividades lúdicas en qué medida desarrolla los niveles de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, durante el año 2017?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿Qué nivel de motricidad fina logran los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas?

b. ¿Qué actividades permitirán desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente?

c. ¿Existen diferencias entre los porcentajes de un programa de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, antes y después de su aplicación?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar en qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

1.3.2. Objetivos específicos

a. Establecer el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. Nº 341 del caserío Nuevo Oriente.

b. Diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI N$^{o.}$ 341 del Caserío Nuevo Oriente.

c. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, mediante un pos test.

d. Comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para determinar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

1.4. Justificación de la investigación

Esta investigación se justifica porque en el nivel de Educación Inicial en el Perú, urge proponer alternativas orientadas a mejorar el problema del desarrollo limitado de la motricidad fina que afecta a importante número de niños y niñas en edad preescolar.

Precisamente, la investigación validó experimentalmente un programa de actividades lúdicas que no sólo servirá para innovar metodológicamente a los docentes de la institución donde se realizó la investigación, sino, también para que pueda ser implementado en otras instituciones educativas de similares características, y así aportar en la motivación para perfeccionar la motricidad fina de los estudiantes seleccionados en este caso, con lo cual se contribuye en la mejora de la calidad educativa que prestan.

Con la utilización de un programa de actividades lúdicas se da a conocer a las docentes del nivel inicial, actuales y diversas estrategias para perfeccionar el ejercicio de la habilidad motriz fina favoreciendo de modo completo la formación del discente, favoreciendo así a las maestras, con estrategias innovadoras y también a los padres de familia quienes deben ser copartícipes de la formación de sus hijos.

El *aspecto práctico* de este estudio se sustenta en el aprehensión de diversas actividades lúdicas, las que contribuyen con estrategias didácticas nuevas y variadas que al ser utilizadas por la docente, constituyen elementos motivadores para los estudiantes que les van dando una sólida base formativa.

En el *aspecto teórico*, los contenidos sustentan la aplicación de diferentes actividades lúdicas para motivar el desarrollo de la habilidad motriz fina utilizando material concreto, con lo que se contribuye a optimizar el desarrollo educativo.

En el *aspecto metodológico*, la elaboración de este trabajo permitió que las actividades lúdicas, a través del empleo de material concreto, posibilitaron el avance significativo de la destreza motriz fina, la que influenciará en el desarrollo creativo, evolución emocional y en los logros de aprendizaje de los niños, contribuyendo de esta manera con una educación creadora e integral.

Las actividades que se ejecutaron son opciones nuevas que despertaron el interés de los estudiantes para abordar los tópicos de la motricidad con mucha voluntad y motivación y así mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la IEI N° 341 de Nuevo Oriente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

Sobre la temática de esta investigación existen muchos trabajos, pero las que más se relacionan son los siguientes:

A nivel internacional están los trabajos de:

Vera (2012) en su tesis de grado titulada "*La aplicación de los materiales didácticos por parte de los docentes y su incidencia en el proceso de desarrollo motriz fino y grueso de las niñas y niños del primer año de educación básica de la escuela Lauro Damerval Ayora Nº 1, de la* ciudad de Loja", se plantea como objetivo dar a conocer a las docentes sobre la aplicación de los materiales didácticos por parte de las docentes y su incidencia en el proceso de desarrollo motriz fino y grueso de niños matriculados en el primer año de educación básica de dicha escuela. Concluyó que el nivel de mejora del desarrollo motriz de dichos niños, en referencia a la motricidad fina es de un 30% y la gruesa presenta una variación entre 40% y 56%, gracias a la buena utilización de los materiales didácticos y de las actividades lúdicas realizadas con los niños cotidianamente.

El autor mediante su investigación ha demostrado que los materiales didácticos juegan un papel preponderante en la enseñanza - aprendizaje de dichos niños, ya que ayudan a desarrollar el aspecto psicomotor grueso y fino, de esta manera coadyuvan en la aprehensión y adiestramiento en las diferentes materias.

"Albuja (2009), en su estudio "*Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 - 5 años"*, utilizó fichas de observación que permitieron reconocer los sucesos más frecuentes para establecer las carencias determinadas. La propuesta fue validada al verificar los resultados alcanzados y lograr el desarrollo considerable de las habilidades motrices finas.

Albuja (2009), encontró que los programas de desarrollo psicomotriz son de gran ayuda para estimular el desarrollo de las diferentes habilidades motrices, de manera muy especial en Arte, ya que esta materia requiere del desarrollo psicomotor

fino para aplicar la creatividad: entonces, la aplicación de los programas de desarrollo psicomotor se convierten en pieza clave para el desarrollo de estas capacidades.

Ortega & Posso (2010), en su tesis titulada "*Motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos A y B de la Unidad Educativa Experimental Teodoro Gómez de la Torre de la parroquia El Sagrario, Cantón Ibarra, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009 – 2010"*.

Se usa como fundamento las teorías cognitivas de Piaget y Ausubel. Concluye que las docentes de la unidad, "en su mayoría, no han desarrollado ciertas técnicas como: recorte, plegado, ensartado, cosido, dibujo: siendo estas técnicas necesarias para el desarrollo motriz y el aprendizaje significativo" (p. 27). Además, manifiestan que las docentes, no obstante poseer conocimiento sobre la motricidad gestual, no emplean como recursos didácticos la dramatización y el mimo, razón por la cual limitan la expresión creativa y corporal de los niños y niñas. Por ello, se recomienda utilizar el documento propuesto en dicho estudio como un instrumento de guía para el uso metódico de las técnicas grafo-plásticas que afianzarán el trabajo en el aula y el desarrollo de muchas habilidades del estudiante.

Las autoras, en su trabajo, demuestran que hay un descuido por parte de los docentes, pues, menciona que en la institución donde fue aplicada la investigación, los estudiantes no desarrollaron las técnicas como: recorte, plegado, ensartado, cosido, dibujo, entre otras, esto significa que los docentes no se dedican a investigar algunas técnicas para mejorar ciertas habilidades en los estudiantes.

A nivel nacional se ha registrado las siguientes investigaciones:

Cuéllar (2011) con su estudio "*La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños"*, planteó como objetivo "determinar la relación existente entre la práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la

Anunciación de Huacho". En esta investigación cuasi-experimental, "el índice de fiabilidad del instrumento utilizado fue de 0,95 en la escala de alfa Cronbach". Se concluye que "la práctica de juegos heurísticos tiene una alta correlación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho" (p. 79).

Este investigador llega a la siguiente conclusión de que la práctica de juegos heurísticos son de gran suma relevancia para el desarrollo psicomotriz de niños de 4 años; por lo que, los docentes deberían realizar estos tipos de juegos para optimizar el aprendizaje psicomotor en sus niños y niñas y, de esa manera, se estaría impulsando tanto el desarrollo anatómico como mental y emocional de los niños.

Quispe (2011), en su estudio tecnológico *"Motricidad fina para desarrollar la caligrafía en escolares del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada Natividad de Cocharca de Apata*", trató de establecer el efecto del programa de motricidad fina en el desarrollo de la caligrafía de escolares del primer grado de primaria de una Institución Educativa, por lo que se trata de un estudio tecnológico. Concluyendo que la aplicación de un programa de motricidad fina influye significativamente en el desarrollo de la caligrafía de escolares del primer grado de primaria de la Institución donde hizo el estudio; aceptando la hipótesis alterna (t calculada > que la *t* teórica; 20,05 >2,08). En consecuencia, el programa de motricidad fina influye significativamente en la caligrafía de los escolares.

En su trabajo de investigación, el autor deja sentada la importancia del desarrollo de la motricidad fina, para mejorar la caligrafía en los niños y niñas, demostrando de esta mera que la caligrafía también asume un rol significativo en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que cuando escriban de manera correcta, pues, será mayor el aprovechamiento escolar, al menos entiendan lo que escriben, dado que una letra ilegible acompañado de mala ortografía da como resultado el desinterés por el estudio y con ello un bajo rendimiento.

Como se aprecia en las investigaciones realizadas, muchos factores son muy importante para el desarrollo de la motricidad fina, tales como: los programas de desarrollo psicomotriz, el empleo de técnicas gráfico-plásticas, la práctica de juegos

heurísticos, caligrafía; entre otros, que ayudan a desarrollar habilidades y actitudes positivas en el actuar permanente de los estudiantes.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Actividades lúdicas

> Caro, Doria & Sánchez (2010) sostienen que Lúdica es "una dimensión del desarrollo de los individuos, constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones"; "la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento".(p. 14)

La lúdica es el mundo cotidiano de los niños es tan importante, ya que éste realiza actividades de juego a diario, a cada instante; la que se convierte en un vehículo para su aprendizaje; por ello, el docente le denomina estrategia de aprendizaje, para hacer sus actividades más amenas y agradables, porque eso es el mundo del niño en su vivir cotidiano. Finalmente, se puede decir que las actividades lúdicas se convierten en una herramienta de aula indispensable para el aprendizaje de los niños, de las cuales el docente se vale para lograr sus propósitos y objetivos programados en el año académico, y con ello el aprovechamiento y buen rendimiento académico de los estudiantes.

Además, para Cortés (2014) "las actividades lúdicas se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, la capacidad para adquirir nuevos entendimientos, los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje" (p. 41). "La lúdica es una actividad para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza" (p. 42).

Hablar de actividades lúdicas es referirse a los juegos que cumplen un papel sumamente significativo para que los niños aprendan a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, de esta manera durante su vida desarrollen los valores del respeto la puntualidad; con ello, la creatividad, la curiosidad de exploración que es innata en los niños.

2.2.1.1 Teorías del juego

A. Teoría del excedente energético

Esta teoría es fundamentada por Herbert Spencer en 1855 quien sostiene "que el juego sucede como producto de que el ser humano tiene un exceso de energía en su organismo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego". Spencer basa su propuesta en la idea de que la infancia y la niñez son etapas donde el niño todavía no cuenta con mayor responsabilidad; además su rol social no implica asumir determinadas tareas laborales para sobrevivir por cuanto sus padres, sobre todo, son quienes cubren sus múltiples necesidades". Por ello, el niño tiene un excedente de energía que la consume con el juego, actividad que es primordial en su vida cotidiana. (Pérez, 2016, p. 32)

B. Teoría del pre ejercicio

Según Pérez (2016), esta teoría surge cuando Karl Grooss (1898) expresa "que la niñez es una etapa de preparación del niño mediante ciertas situaciones, juego de roles y práctica de algunas funciones. Esta teoría, da cuenta del gran interés que los demás seres humanos tienen por el desarrollo de los primeros juegos del niño, los cuales ponen de manifiesto la interacción social. Al inicio, el niño espera que el adulto conduzca el juego, pero después cambia el rol directriz y es el niño quien empieza a participar por sí mismo jugando, ya sea con objetos o con seres humanos".

Montañés (2001) consideran que mediante el juego el niño se involucra en la práctica de los instintos antes que éstos alcancen un completo desarrollo, el juego propicia ejercicios preparatorios para el desarrollo de funciones

necesarias en la época adulta. Por consiguiente, el papel del juego en esta teoría presenta un carácter fundamental en tanto influye en el desarrollo psicomotor y óptimo del niño.

C. Teoría de la relajación, de esparcimiento y recuperación

Según Meneses y Monge, (2001), esta teoría está respaldada en la tesis del alemán Moritz Lazarus quien sostenía que cuando se está cansado, el propósito del juego es conservar o restaurar la energía. Él diferenciaba la energía física de la energía mental, recomendando que cuando el cerebro está agotado, se recomienda un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restablece la energía nerviosa.

Pérez (2016) afirma que para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para el descanso, la relajación y el restablecimiento de energías que son utilizadas en las actividades serias o útiles. Por ello, "antes de que los niños mostrasen signos de cansancio recurren a los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas" (p. 45).

Lazarus, creó "la teoría del descanso incidiendo en el juego como una actividad orientada al descanso, el mismo que se distingue por ser activo, donde el paso del trabajo serio e intensivo hacia el juego, favorece la regeneración de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). El juego se relaciona con el tiempo libre, un espacio ligado al descanso y a la diversión".

Pérez (2016) expresa que el juego no causa pérdida de energía sino más bien conduce a la compensación y relajación de la fatiga producida al ejecutar otras actividades.

D. Teorías psicoanalíticas

Pérez (2010) dice que: "Las teorías psicoanalíticas son un conjunto de teorías que estudian las emociones profundas, consideran el juego como una de las maneras de dar salida a esos deseos reprimidos, a lo largo de la infancia son reprimidos durante el proceso socializador".

La inclinación del psicoanálisis por el juego ha estado orientado hacia el aspecto clínico, como enunciado de otros aspectos particulares y cuya calidad reside en el camino que el juego permite para conocer esos procesos. Supone, por tanto, solo un ejemplo de juego simbólico. Entre los autores que destacan en esta perspectiva teórica están Sigmund Freud, Erikson y Winnicott.

E. Teoría de la reestructuración cognitiva

Meneses y Monge (2001) dicen que Piaget, sustenta "que el juego es una forma de asimilación funcional o reproductiva" (p. 38)

"La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo" (p. 38). Desde la infancia y a través del período del pensamiento operacional concreto, el niño utiliza el juego para acomodar los acontecimientos del contexto a esquemas que ya posee. Por ello, cuando experimenta cosas nuevas, juega con ellas para identificar las diferentes rutas de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Piaget sostiene que "el juego gradualmente va perdiendo importancia en la medida que el niño va adquiriendo las capacidades intelectuales que le posibilitan entender la realidad de modo más exacto.

Además, Pérez (2010) afirma que la teoría de Piaget relaciona los diferentes periodos del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diversas etapas por las que cruza el origen de la inteligencia. Las mutaciones que presentan simultáneamente las organizaciones cognoscitivas del niño determinan las diferentes modalidades de juego que nacen a lo largo de la etapa infantil. "La actividad lúdica se considera como una forma placentera

de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas" (p. 26), que conduce a comprender el funcionamiento de la realidad externa.

F. Teoría socio histórica

Montañés (2001) sostiene que esta teoría fue propuesta por Vygotsky, para quien "la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. El origen del juego es la acción. La esencia del juego, es la situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño" (p. 31). Se propone que "las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental" (p. 32).

Según Pérez (2010):

> "A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos, a los juegos de representación de roles en los que el adulto roles que son comunes en la sociedad". (Pérez, 2010, p. 47)

Elkonin, uno de los más destacados discípulos de Vygotski subrayaba: "lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño/a, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores" (Pérez, 2010, p. 48).

El juego según Vygotsky, citado por Andrade & Ante (2010), es:

> Participación de los individuos en una vida colectiva más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las

categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias. (Andrade & Ante, 2010, p. 52)

La UNESCO (1980), señala que:

> "Cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros". (Andrade & Ante, 2010, p. 54)

Considerando las opiniones de los autores citados, las diferentes teorías sobre el juego se complementan y contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en el niño que más tarde las perfeccionará de acuerdo al medio y a los estímulos que los adultos les brinden.

2.2.1.2 Concepto de juego

Es una actividad de recreación que realizan las personas con el propósito de esparcirse y divertirse, aunque en los actuales tiempos, el juego se utiliza como herramienta de enseñanza en los colegios y así se motiva a los alumnos a participar del aprendizaje, en forma divertida y amena.

Además del gozo que el juego produce en los seres humanos que lo realizan, asimismo, ayuda a estimular el progreso de las habilidades mentales**,** ya que algunos juegos necesitan de ingenio para ejecutarlos. El "ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas" (Concepto definición, 2015, p. 1); por supuesto que la práctica permanente da más seguridad y confianza en su realización.

2.2.1.3 Tipos de juegos en educación inicial

Meneses & Monge (2001) sostienen que los juegos cumplen un papel significativo en el desarrollo de los niños por ello deben utilizarse en la escuela para su formación integral. Siempre que un niño no juega es porque es un niño que no está evolucionando de manera adecuada. Las formadoras en la escuela deben asumir que un niño a la vez que juega y se divierte, también aprende.

Además, expresan, que la tendencia natural del niño hacia el juego puede ser aprovechado en la escuela incluyéndolo en las diferentes actividades del quehacer pedagógico. En ese sentido, el juego sin dejar de proporcionar placer y bienestar al niño, se usa también con propósitos educativos de acuerdo a que competencias y capacidades que los niños deben potenciar. En esa perspectiva,

"Para algunos autores el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora" (Acevedo, 2011, p. 1).

En el trabajo cotidiano, las docentes sabrán priorizar tal o cual actividad lúdica para fortalecer en los niños las capacidades necesarias. Es recomendable dejar fluir esa tendencia natural del niño hacia el juego, teniendo en cuenta sus intereses y orientándolo para que propicie los resultados que se reclaman para conseguir una formación integral del niño como sujeto central del proceso educativo. Para tal fin, es necesario evidenciar "los diversos tipos de juegos que se pueden aplicar en las actividades escolares de preescolar; a continuación, describiré los juegos con los que el docente cuenta para fortalecer el desarrollo social y cognoscitivo del niño" (Acevedo, 2011, p. 1):

A. "El juego motor": Acevedo (2011) al respecto sostiene que: "los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con aquello que está

presente, es decir, juegan con las cosas y las personas que tienen delante". "Golpean un objeto contra otro; arrojan algo para que se lo volvamos a dar; solicitan con gestos que construyamos torres que puedan derribar, etc., exploran todo lo que tienen a su alrededor y, cuando descubren algo interesante, lo "repiten" de manera constante hasta llegar al aburrimiento; es decir, hasta que dejen de resultarles interesante; por ejemplo, si aprenden a abrir un cajón lo harán tantas veces hasta que se aburran".

B. "El juego simbólico": De acuerdo con Ángeles & García (1996), "el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad" (p. 11). "Éste es el juego que más interesa por ser el más predominante a nivel de la edad preescolar. Este es el juego donde pretenden generar situaciones y personajes "como si fueran posibles y estuvieran presentes (Acevedo, 2011, p. 2).

Sobre el juego, Guerra (2010), expresa que el juego:

> "Permite al niño transformar lo real por asimilación a las necesidades, del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además resolver mediante el conflicto que se plantea el mundo de los adultos." (Guerra, 2010, p. 23)

C. "El juego reglado". Para Sarlé, Rodríguez, & Rodríguez (2014):

> "A partir de los seis – siete años el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se le denomina juego de regla que va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño, son juegos como las canicas, policías y ladrones, el escondite, etc.; los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben de respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. (p. 23)"

Este tipo de juego es fundamental para que el niño vaya adquiriendo un orden en su vida, a partir del juego, que se irá ampliando, a medida que crezca y vaya asumiendo poco a poco determinadas responsabilidades, tanto en casa como en las instituciones educativas donde le toque desenvolverse.

D. "El juego de construcción":

Acevedo (2011, p.2) dice que:

"Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde los primeros años de la vida del niño, existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plásticos que se insertan, los bloques de madera con los que se hacen torres. El niño de preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo; pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más a lo real. Este juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, su inteligencia y su aprecio hacia lo real."

E. "El juego organizado": Según Meneses & Monge, "se caracteriza porque se juega entre la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva" (p. 32).

F. "Los juegos activos": "en los juegos activos, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual total. El esfuerzo es completo, son juegos dinámicos que presentan el desarrollo de todo tipo de estrategias para poder practicarlo exitosamente" (Acevedo, 2011, p. 2).

G. "Los juegos pasivos": diversas recreaciones y entretenimientos forman juegos no activos. "Los niños sienten placer al practicarlos; gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente lo practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia" (Acevedo, 2011, p. 2).

2.2.2. “Motricidad fina”

Según Velarde (2015), “la motricidad fina se refiere básicamente a las actividades motrices manuales o manipulatorias (utilización de dedos, a veces los dedos de los pies) normalmente guiadas de forma visual y que necesitan destreza” (p. 34).

La “motricidad fina consiste en todas aquellas actividades que requieren una precisión y coordinación de los músculos cortos de las manos y dedos”, “se apoya en la coordinación sensorio-motriz, consiste en movimientos amplios que pueden ser de distintos segmentos corporales como: la pierna y el pie o el brazo y la mano que son controlados por la coordinación de la vista” (Velarde, 2015, p. 35).

Sobre el tema se afirma:

> “Coordinación motriz fina que tiene como fondo la coordinación viso-motriz, consiste en un movimiento de mayor precisión como por ejemplo: manipular un objeto con la mano o solamente con algunos dedos y utilizar en ciertas manipulaciones de objetos, la pinza formada por el pulgar y el índice, enhebrar cuentas de collar, escribir con un lápiz.” (Velarde, 2015, p. 37)

2.2.2.1 Teorías sobre el desarrollo motriz

A. “Teoría del Circuito Cerrado, (*closed-loop*) o “bucle cerrado””

Esta teoría fue creada por Adams, quien sostiene que: “ la clave de un aprendizaje motor sin errores es el rol de la actividad intencional y la noción de los efectos obtenidos, esto significa que el aprendiz debe ser capaz de detectar errores lo cual favorecerá los procesos de balance entre las mímicas ejecutadas y el costo requerido para efectuar las muecas”.

Los diversos movimientos son ejecutados basándose en la presencia de un componente de cotejo que de manera permanente posibilita al organismo

de la persona tener en cuenta una explicación de lo correcto que debe hacer, lo cual posibilita el control de la práctica.

A su vez, Rocha (2012, p.21) indica que:

> "…cuando un movimiento particular es realizado, el feedback inherente informa la situación particular de los miembros en el espacio. Estos estímulos dejan un rastro en el sistema nervioso central y con la repetición sistemática el individuo mejora, al tiempo que se enriquece la experiencia".

B. Teoría del esquema

La teoría del esquema ha sido creada por Richard Schmidt (1975), como réplica a la teoría de Adams, quien procesó un esclarecimiento diferente acerca de la noción de esquema como organización cognitiva que fiscaliza y dirige la ejecución del movimiento. (Pacsi, 2013, p. 37) considera que: "De acuerdo a esta teoría, los estudiantes, cuando practican de manera motriz, con la información de un programa motor general (PMG), les permite resolver el problema del almacenamiento en la memoria".

"Un PMG es, un conjunto de coordinaciones motrices a una clase de movimientos, a partir se elaborarán los esquemas de respuesta motriz que especificarán el programa motor, lo que se en un movimiento concreto, con consecuencias y resultados concretos" (Pacsi, 2013, p. 38).

Rocha (2012) manifiesta que "Schmidt considera dos tipos de esquemas: responsable de la elección y producción de movimientos; y responsable de la evaluación y ajuste de la respuesta. Desde esta perspectiva, todo esquema motor se reforzará mediante la variabilidad de la práctica" (p. 16).

C. Teoría psicokinética

Para "Le Boulch (1991), el aprendizaje es resultado de la confrontación del organismo y del entorno dentro del proceso de adaptación. El canal de comunicación está representado por el sistema nervioso central, intermediario entre los órganos sensoriales y los efectores musculares" (p. 65). El proceso de tratamiento de la información sensorial puede ubicarse en tres niveles distintivos de organización, lo que causaría tres tipos de respuestas motrices: respuestas reflejas, automáticas e intencionales.

Para Le Boulch, (1991) la motricidad infantil progresa mediante dos estadios: los periodos de estructuración y de pre adolescencia y adolescencia. El "período de estructuración es el que corresponde a la infancia y está caracterizado por la puesta en acción de la organización psicomotriz, periodo de estructuración de la imagen corporal" (p. 70).

Bravo y Hurtado (2012) afirman que "los períodos de pre adolescencia y adolescencia, caracterizados por el mayor de los valores de la ejecución, el valor muscular" (p. 23).

D. Teoría madurativa de Gesell

Gesell (1985) precisa que el niño no nace con el sistema perceptivo listo, él lo desarrolla progresivamente y esto se obtiene mediante las experiencias y el desarrollo madurativo de las células sensoriales y motrices. Para Gesell los procesos madurativos internos influyen en la conducta del ser humano. La maduración es el mecanismo que determina el progreso en diferentes áreas como adaptativa, social, motriz y verbal.

Además, Gesell (1985) recalca la trascendencia de los procesos intrínsecos madurativos en el progreso psicomotriz. "Para este teórico los dominios del comportamiento y la conducta motriz son muy importantes el punto natural de partida de la estimulación y la maduración porque tienen numerosas implicaciones neurológicas" (p. 95).

2.2.2.2 “Habilidades motrices finas que implican coordinación viso motriz”

Según Gesell (1985) constituye “la capacidad del individuo de integrar eficazmente respuestas visuales y motrices la realización de una actividad física, posibilita el control de los movimientos y los desplazamientos en cualquier espacio en un modo sencillo, suave y sin tropiezos ni dificultades” (p. 98), siendo las siguientes:

A. Toma: Gesell (1985) indica que :

> “Tomar, se refiere al proceso que tiene el cuerpo para proceder al contacto con los objetos. Los cambios progresivos en los modos de tomar los objetos evidencian la tendencia próximo distal del desarrollo, las primeras afirmaciones están caracterizadas por un torpe funcionamiento del brazo y la mano, mientras que las aproximaciones posteriores revelan un brazo bien coordinado y un órgano prensil perfectamente desarrollado”. (p. 82)

B. “Prensión: Es la capacidad de coger objetos con la mano, la prensión es considerada una de las actividades humanas más complejas, cuyo desarrollo sigue un orden cronológico” (Gesell, 1985, p. 83).

C. “Soltar: una de las actividades más difíciles de dominar los primeros años es el soltar voluntario. Los progresos de esta capacidad se observan en actividades como: la construcción de torres, depósito de objetos pequeños dentro de orificios de frascos” (Gesell, 1985, p. 83).

2.2.2.3 Dimensiones de la motricidad fina

A. Coordinación viso – manual: Se refiere a la destreza en el niño para desarrollar y coordinar movimientos que se ejecutan entre el ojo y la mano; además, desarrollar las destrezas necesarias para aplaudir, lanzar, atrapar, etc., usando la mano.

B. **Control del trazo:** Está dimensión se refiere al dominio que evidencia el niño cuando realiza un dibujo, delinea una raya, en general, cuando realiza trazos libres, con un patrón y con línea con trazos continuos.

C. **La prensión:** Es la dimensión que incluye la capacidad para realizar actividades como: Presionar con los dedos pulgar e índice los objetos, enhebrar con facilidad en un agujero, hilvanar cuentas grandes, entre otras.

2.3. Marco conceptual

- **Actividades lúdicas.** Lo lúdico se refiere al juego y se emplea para el esparcimiento, el regocijo de los participantes o también como instrumento educativo. Las actividades lúdicas desarrollan en la infancia, la autoconfianza, la libertad y la conformación de la personalidad; de ahí su enorme importancia en la formación de los niños.

- **"Aprendizaje.** Es un proceso dinámico de interacción, en el cual juegan un papel importante, las actitudes y conocimientos previos, las técnicas de estudio, por parte del estudiante" (Espinosa, Ramos & De los Santos, 2015, p. 27).

- **"Coordinación general.** Aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo habiendo alcanzado esta capacidad con una armonía y soltura variada según las edades" (Espinosa, et al., 2015, p. 29).

- **"Coordinación viso manual".** Capacidad que posee una persona de emplear en forma simultánea las manos y la vista para ejecutar una labor o actividad, como: escribir, dibujar, peinarse, etc.

- **Juego simbólico.** “Proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad de concentración, de desarrollo cognoscitivo y la tendencia a explorar y crear” (Pacsi, 2013, p. 40).

- **Motricidad Fina.** “Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo que no tienen una amplitud sino que son movimientos de precisión y son coordinación viso manual, motricidad facial, fonética y gestual” (Espinosa, et al., 2015, p. 29).

- **Psicomotricidad.** “Capacidad física de los movimientos coordinados del organismo, que responde a una correcta información nerviosa procedente de los centros cerebrales” (Espinosa, et al., 2015, p. 29).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

La aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 del caserío Nuevo Oriente, durante el año 2016.

2.4.2 Hipótesis específicas

H_1. El nivel de motricidad fina de estudiantes de 5 años antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, es bajo, en la IEI N° 341 del caserío Nuevo Oriente, durante el año 2016.

H_2. El nivel de la coordinación viso motriz de estudiantes de 5 años es bajo en la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

H_3. El nivel de desarrollo de la prensión de estudiantes de 5 años es bajo en la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

H_4. El nivel de desarrollo del control del trazo de estudiantes de 5 años es bajo, en la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

H_5. Las actividades lúdicas estructuradas en un programa permiten desarrollar significativamente el nivel de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente.

H_6. El nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente presenta una importante mejora después de aplicar un programa de actividades lúdicas.

2.5. Variables

2.5.1 Definición operacional

Variable independiente: Programa de actividades lúdicas.
Se refiere a un conjunto de actividades que priorizan el juego como elemento central para promover el desarrollo de la motricidad fina. Se desarrolló a través de sesiones de aprendizaje basadas en: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas, cuyos resultados fueron significativos.

Variable dependiente: Motricidad fina. Son los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de precisión que se midieron mediante una Lista de cotejo, a fin de verificar la coordinación manual, la prensión y el control del trazo, con resultados positivos.

2.6. Operacionalización de variables.

En el siguiente apartado se muestra la operacionalización de las variables en función de las dimensiones e indicadores observados.

Cuadro. 1. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V. I **Programa de actividades lúdicas**	Juego de ejercicio	–Demostración de placer y satisfacción. –Manipulación de materiales y práctica de juegos grupales. –Repetición de juegos.	Lista de cotejo
	Juego simbólico	–Representación de escenas de la vida real a través del juego. –Demostración de la creatividad al representar escenas de la vida real utilizando símbolos gráficos inventados por él mismo. –Dramatización de escenas de la vida real participando como personaje.	
	Juego de reglas	–Consensuación de las reglas de cada juego con sus compañeros. –Aplicación de reglas de cada juego acordadas por él y sus compañeros. –Aceptación de las reglas de los juegos que surjan espontáneamente. –Cumplimiento de la sanción acordada si desobedece las reglas del juego.	

V. D **Desarrollo de la motricidad fina**	Coordinación viso manual	–Aplicación de actividades pinzo digitales. –Utilización de la habilidad digital.	Test.
	Prensión	–Aprisionar con el dedo pulgar e índice los objetos. –Enhebración con facilidad en un agujero. –Hilvanación de cuentas grandes.	
	Control del trazo	–Realización de trazos libres. –Realización de trazos con un patrón. –Realización de líneas con trazos continuos.	

CAPÍTULO III

MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. Tipo y nivel de investigación

Por el nivel de análisis, ésta es una investigación de tipo cuantitativa. Supone la obtención de datos sobre la motricidad fina de los estudiantes, utilizando escalas numéricas, lo que permitió el procesamiento estadístico de diversos niveles de evaluación.

De acuerdo a los fines que persigue y a la naturaleza del problema es una investigación aplicada, pues se puso en práctica un estímulo (Programa) en la variable dependiente, el que generó un efecto (Desarrollar la motricidad fina).

De acuerdo al nivel de profundidad es una investigación experimental, se intervino en una sola variable (Programa de actividades lúdicas) y se esperó la respuesta de la otra variable (Desarrollar la motricidad fina).

3.2. Métodos de investigación

Método deductivo, consiste en formular aspectos teóricos generales para después deducir sus derivaciones, con apoyo de las teorías formales.

Método inductivo, posibilita describir y explicar la realidad poblacional en relación con la teoría y llegar a generalizar los resultados (Velásquez & Rey, 1999). En el caso de esta investigación, la aplicación de las actividades lúdicas seleccionadas para los estudiantes de 5 años dio resultados respecto de la motricidad fina que pueden ser explicados en función de la teoría.

El método analítico facilitó conocer los hallazgos logrados mediante los instrumentos de acopio de datos con la finalidad de ampliar en el conocimiento de la problemática relacionada con las habilidades motrices finas de los estudiantes seleccionados para el estudio.

El método dialéctico nos permitió estudiar las transformaciones o cambios cualitativos de la realidad; es decir, todos los procesos y actividades de acción que posibilitarán optimizar la motricidad fina de los niños y niñas en investigación.

3.3. Diseño de investigación

Diseño pre experimental, del tipo pre test – post test en su forma prospectiva, con un solo grupo de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 del caserío Nuevo Oriente, Bagua Grande.

El esquema es el siguiente:

GE	O_1	X	O_2

Donde:

GE	Estudiantes de cinco años
O_1	Observación de la motricidad fina antes de la aplicación del programa.
X	Aplicación del programa de actividades lúdicas.
O_2	Observación de la motricidad fina después de la aplicación del programa.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Según Esquivel & Venegas, (2013) la población es el conjunto de elementos que poseen una o más variables comunes que deben ser precisadas en el tiempo y en el espacio. En este caso, la población estuvo conformada por 36 estudiantes, de los cuales 6 son de tres años; 11 de cuatro y 19 de 5 años.

Cuadro. 2. Distribución de la población de estudio

N° de estudiantes	Edad
06	3 años
11	4 años
19	5 años
36	**Total**

Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E.I Nº 341

3.4.2. "Muestra"

"La muestra es un subgrupo de la población, un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población" (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p. 176).

La muestra estuvo constituida por 19 niños y niñas de cinco años, matriculados en la Institución Educativa de Educación Inicial No. 341 del Caserío Nuevo Oriente.

Para seleccionar la muestra el método que se utilizó fue el muestreo no probabilístico, porque el grupo es intacto, ya estuvo constituido antes de la experiencia, y el criterio de inclusión considerado fue las edades de los estudiantes.

3.5. Técnica e instrumento de recojo de datos

3.5.1. Técnica

Observación. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación, la cual, según Hernández, et al. (2010) "consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables" (p. 198). Nos facilitó la observación del desarrollo de las actividades lúdicas, así como el proceder de los niños en relación con la motricidad fina.

3.5.2. Instrumento

El instrumento utilizado fue:

Lista de cotejo. Es el instrumento que nos facilitó centrar la atención en la motricidad fina de los estudiantes. Este instrumento para medir las habilidades motrices finas consta de 20 ítems, de los cuales 7 corresponden a la dimensión coordinación viso manual, 7 a la dimensión control del trazo y 6 a la dimensión prensión. El puntaje máximo es de 20, en tanto si se observa la ocurrencia del ítem la valoración es uno y si no se observa es cero. Este instrumento ha pasado por la validación de juicio de tres expertos, tal como se evidencia en los anexos. Además, respecto de la confiabilidad el alfa de Cronbach es de 0,790 lo cual demuestra que es altamente confiable, por hacer mediciones estables y consistentes.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos fueron organizados en tablas de frecuencias y porcentajes, así como gráficos de barras.

Se estimó la media y desviación estándar.

"Media aritmética es una de las medidas de tendencia central más utilizada para caracterizar a un colectivo mediante un solo valor. Ese valor es la suma de los valores de una variable cuantitativa continua, de carácter proporcional, dividida el número de valores sumados. Su fórmula para datos no agrupados es la siguiente":

$$\overline{X} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n}$$

Donde:

$\overline{X}$: *Media Aritmética*

x_i : *Valor de los datos*

$i = 1$: *Primer dato*

n : *Número de datos*

La fórmula para hallar la desviación típica es:

$$\sigma = \sqrt{\frac{1}{N}\sum_{i=1}^{N}(x_i - \overline{x})^2}$$

En esta etapa del proceso investigativo también se empleó la estadística descriptiva e inferencial para la evaluación de variables, en concordancia a los objetivos de la investigación. Se ha rempleado la estadística no paramétrica, específicamente la prueba de Wilcoxon.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación es original tanto en su aspecto formal como en el desarrollo del contenido. Los datos recogidos son verdaderos y se conserva el anonimato.

La información teórica ha sido extraída de fuentes primarias y secundarias, las citas se han indicado rigurosamente, garantizando así, el respeto de autoría, honradez y honestidad de las autoras.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

4.1.1. Resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa

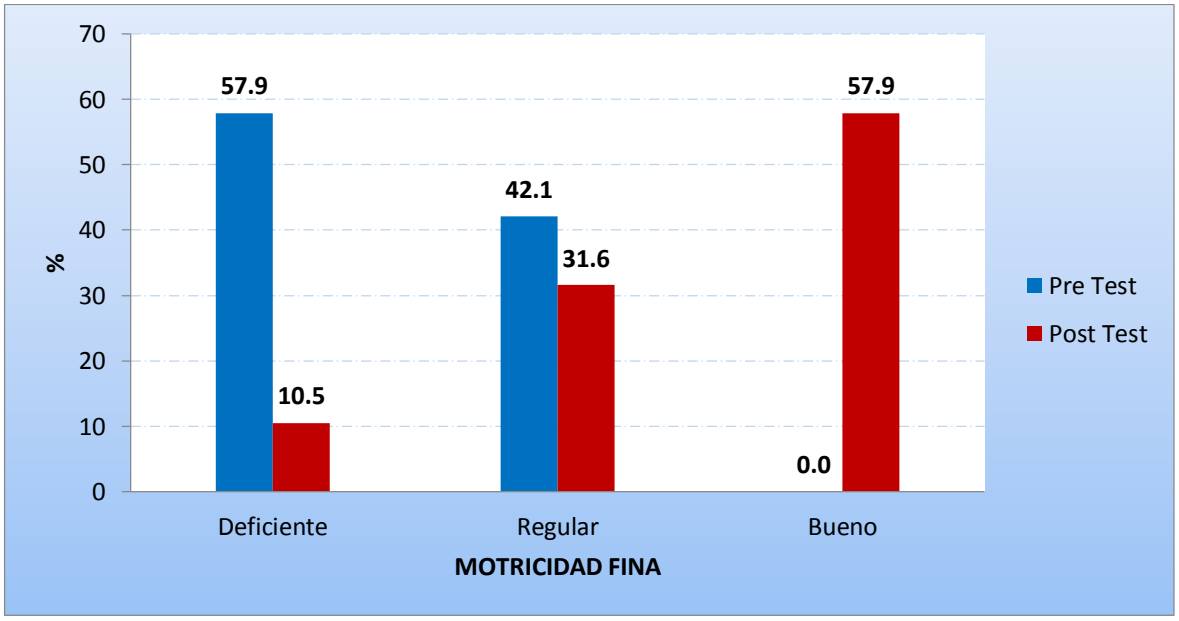
Tabla 1: La motricidad fina en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Motricidad fina	Escala	Pre Test		Post Test	
		N°	%	N°	%
Deficiente	0 - 10	11	57.9	2	10.5
Regular	11 - 15	8	42.1	6	31.6
Bueno	16 - 20	0	0.0	11	57.9
Total		**19**	**100**	**19**	**100**

Fuente: Información obtenida del pre y post test de la motricidad fina.

Descripción: En la Tabla 1 se observa que en el pre-test el 57.9% de los estudiantes obtienen nivel deficiente en la motricidad fina y el 42.1% tienen nivel regular, en tanto que en el post test el 57.9% de los estudiantes obtienen nivel bueno en el desarrollo de la motricidad fina y el 31.6% tienen nivel regular; denotándose que las Actividades lúdicas logran desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Figura. 1. La motricidad fina en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.



Fuente: Tabla 1.

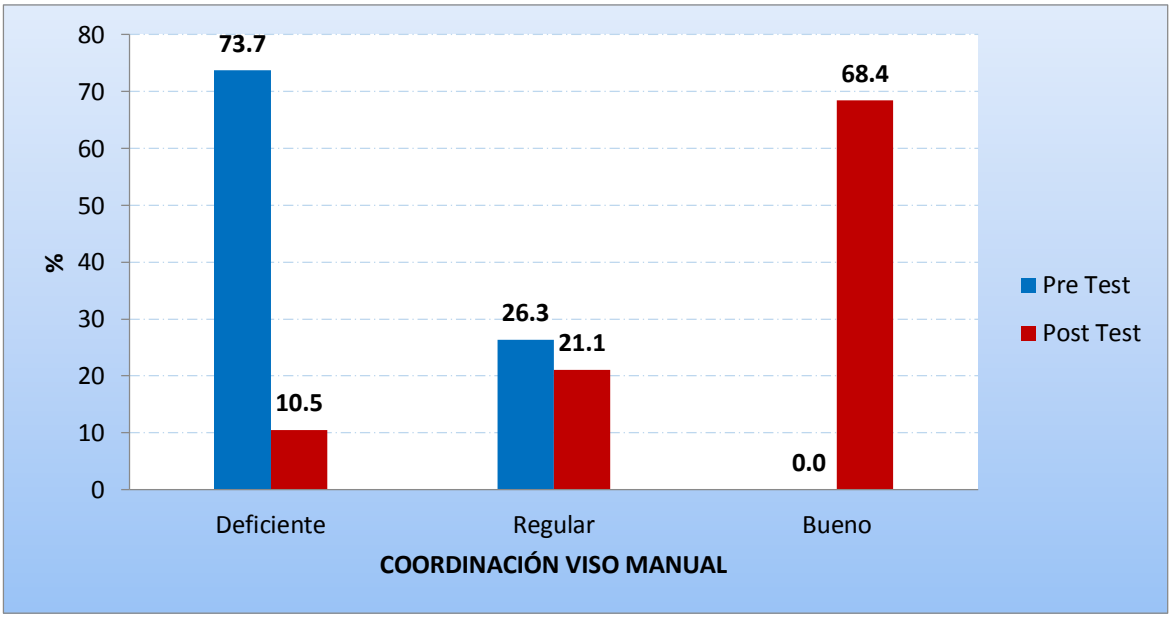
Tabla 2. La coordinación viso manual en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Coordinación viso manual	Escala	Pre Test		Post Test	
		N°	%	N°	%
Deficiente	0 - 3	14	73.7	2	10.5
Regular	4 - 5	5	26.3	4	21.1
Bueno	6 - 7	0	0.0	13	68.4
Total		**19**	**100**	**19**	**100**

Fuente: Información obtenida del pre y post test de la motricidad fina.

Descripción: En la Tabla 2 se observa que en el pre-test el 73.7% de los estudiantes obtienen nivel deficiente en la coordinación viso manual y el 26.3% tienen nivel regular, en tanto que en el post test el 68.4% de los estudiantes obtienen nivel bueno en el desarrollo de la coordinación viso manual y el 21.1% tienen nivel regular. Denotándose que las Actividades lúdicas logran desarrollar la coordinación viso manual de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Figura. 2. La coordinación viso manual en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.



Fuente: Tabla 2.

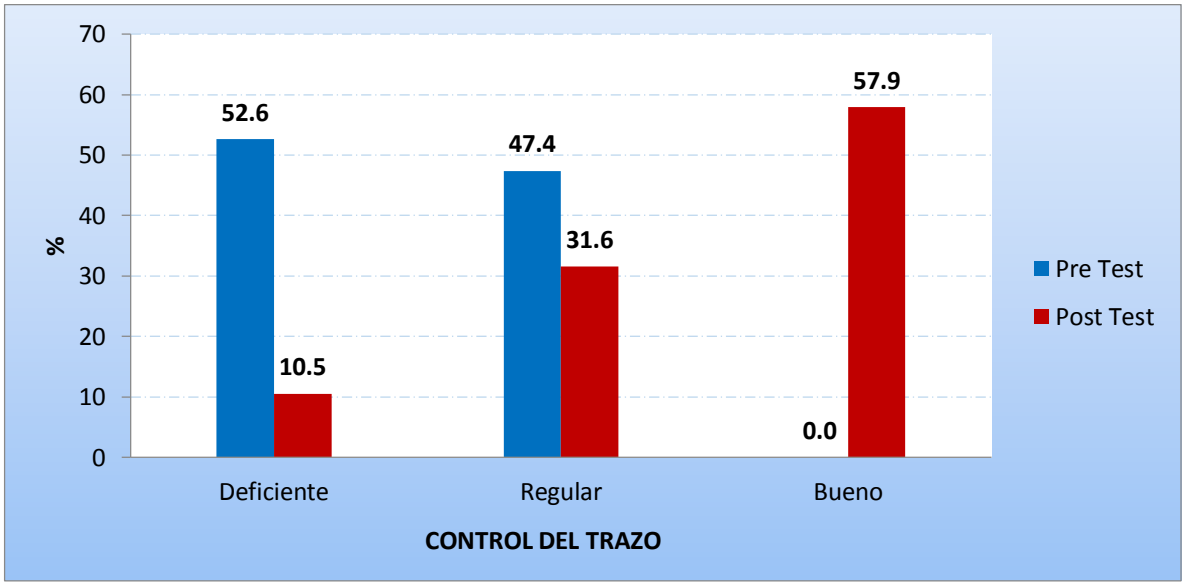
Tabla 3. El control del trazo en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Control del trazo	Escala	Pre Test		Post Test	
		N°	%	N°	%
Deficiente	0 - 3	10	52.6	2	10.5
Regular	4 - 5	9	47.4	6	31.6
Bueno	6 - 7	0	0.0	11	57.9
Total		**19**	**100**	**19**	**100**

Fuente: Información obtenida del pre y post test de la motricidad fina.

Descripción: En la Tabla 3 se observa que en el pre-test el 52.6% de los estudiantes obtienen nivel deficiente en el control del trazo y el 47.4% tienen nivel regular, en tanto que en el post test el 57.9% de los estudiantes obtienen nivel bueno en el desarrollo del control del trazo y el 31.6% tienen nivel regular. Denotándose que las Actividades lúdicas logran desarrollar el control del trazo de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Figura. 3. El control del trazo en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.



Fuente: Tabla 3.

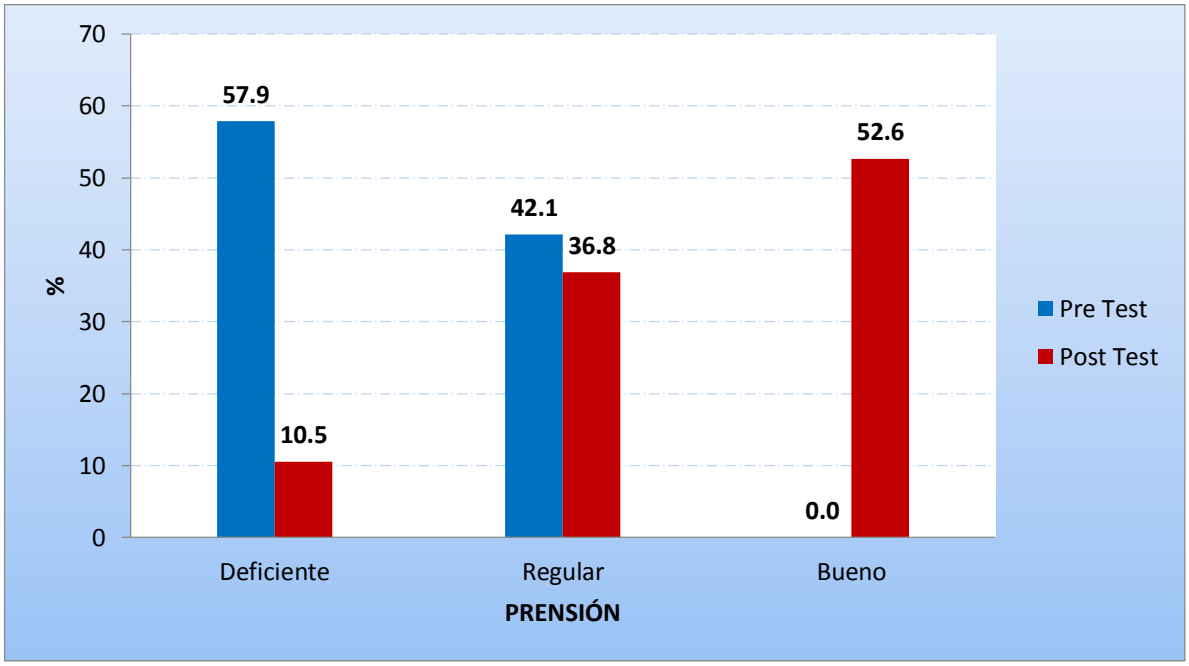
Tabla 4. La prensión en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Prensión	Escala	Pre Test		Post Test	
		N°	%	N°	%
Deficiente	0 - 3	11	57.9	2	10.5
Regular	4 - 5	8	42.1	7	36.8
Bueno	6 - 6	0	0.0	10	52.6
Total		**19**	**100**	**19**	**100**

Fuente: Información obtenida del pre y post test de la motricidad fina.

Descripción: En la Tabla 4 se observa que en el pre-test el 57.9% de los estudiantes obtienen nivel deficiente en la prensión y el 42.1% tienen nivel regular, en tanto que en el post test el 52.6% de los estudiantes obtienen nivel bueno en el desarrollo de la prensión y el 36.8% tienen nivel regular. Denotándose que las Actividades lúdicas logran desarrollar la prensión de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Figura. 4. La prensión en el pre y post test de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.



Fuente: Tabla 4.

Tabla 5. Prueba de hipótesis de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Variable	Promedio	%	Diferencia	t_{cal}	Significancia
Motricidad fina					
Pre-Test	8.5	42.4%	38.4%	6.51	p = 0.000 < 0.05
Post-Test	16.2	80.8%			Significativo
Dimensiones					
Coordinación viso manual					
Pre-Test	2.3	33.1%	45.1%	7.16	p = 0.000 < 0.05
Post-Test	5.5	78.2%			Significativo
Control del trazo					
Pre-Test	3.1	44.4%	35.3%	5.97	p = 0.000 < 0.05
Post-Test	5.6	79.7%			Significativo
Prensión					
Pre-Test	3.1	50.9%	34.2%	4.12	p = 0.000 < 0.05
Post-Test	5.1	85.1%			Significativo

Fuente: Información obtenida del pre y post test de la motricidad fina.

Salida: SPSS Vrs. 22.0

Descripción: En la Tabla 5 se observa que la diferencia media, en la motricidad fina (post – pre) es positiva con una diferencia promedio de 7.7 (38.4%), para la viso manual, 3.2 (45.1%), para el control del trazo, 2.5 (35.3%) y 2.0 (34.2%) para la prensión, lo cual quiere decir que el desarrollo de la motricidad fina de los niños en el post test es mayor que en el pre test. También se observa que los niveles de significancia de la prueba t-student (t_{cal}) son menores al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que las Actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión:

Como la educación es “un proceso permanente de perfeccionamiento de la condición humana a partir del potencial individual y la interacción con el medio”, por ello, el “educador convertirse en un mediador comprometido con esta misión. La educación como proceso continuo debe buscar entonces el desarrollo integral del ser humano de una manera equilibrada y armónica” (Albuja, 2009, p. 39).

Corresponde dar la atención debida a aspectos como la psicomotricidad sobre todo de los niños y niñas pre escolares, en tanto esta ha sido descuidada, tal vez porque no se ha entendido la importancia que tiene. Así, la motricidad fina hace referencia a cualesquiera de las acciones que demandan “precisión y coordinación de los músculos cortos de las manos y dedos, la misma que debe ser potenciada para conseguir la madurez de la mano, ojo y postura poder ejercer las coordinaciones necesarias para el aprendizaje de la escritura” (Albuja, 2009, p. 41).

En este trabajo cuando se aplicó el pre test consistente en una lista de cotejo diseñada por el grupo investigador, se encontró que, en términos generales, eran evidentes las limitaciones en cuanto a la motricidad fina de los niños y niñas seleccionados para este estudio, aunque se observaron algunas variaciones cuando se analizaron los resultados a nivel de dimensiones, como se indicó en resultados; pero lo importante es que en el post test se demostró que las Actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Con el deseo de atender las limitaciones mencionadas de los estudiantes, se diseñó el programa de actividades lúdicas correspondiente, seleccionando las acciones más pertinentes; luego este programa se llevó a la práctica contando con la participación activa de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, los mismos que durante el desarrollo de las sesiones, demostraron interés y deseo de mejorar su motricidad fina.

Al término de la ejecución del programa de actividades lúdicas se aplicó el post test, obteniendo el promedio de 16.2, resultado satisfactorio si lo comparamos con el obtenido en el pre test, cuyo promedio fue 8.5, con una diferencia de 7,7 (38.4%) como se señaló anteriormente.

En esa perspectiva, este estudio guarda cierta similitud con el trabajo de Albuja (2009), en el cual se concluye que los resultados alcanzados por los sujetos de estudio tras la aplicación de un programa psicomotriz fino fueron favorables, por cuanto lograron alcanzar en un 67% el desarrollo de las habilidades que inicialmente, en la evaluación diagnóstica, fueron identificadas como no adquiridas. Únicamente, la habilidad del recortar en línea recta con variación de dirección no logró un incremento significativo.

En cuanto a la prueba de hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, que permitió confirmar la hipótesis de investigación propuesta frente a la hipótesis nula, con un nivel de significación de $p = 0.000$. En consecuencia, hay evidencia para considerar que las calificaciones obtenidas en el post test del grupo son mayores que las obtenidas en el pre test del mismo grupo. En este caso se puede decir que el promedio del post test (16.2) es significativamente mayor que el pre test (8.5) del grupo de estudio.

Relacionando el trabajo desarrollado con los aportes teóricos utilizados en la investigación, se puede verificar algunas ideas sostenidas en la teoría de Lazarus, quien incide en el juego como una actividad orientada al descanso, el cual se diferencia por ser activo, donde el paso del trabajo serio hacia el juego, posibilita la regeneración de las fuerzas y del sistema nervioso central. Esta situación ha sido confrontada durante la ejecución de las actividades lúdicas propuestas en el programa, en tanto los estudiantes a partir de la participación en esas actividades han mejorado.

Además, durante la ejecución de la investigación se ha podido comprobar algunos aportes teóricos de Le Bouch, quien consideraba que, en las personas, las inconsciencias vinculadas con las situaciones de relación han de estar dirigidos fundamentados en la actividad motriz de cada individuo. No existe pues un programa motor establecido en el nacimiento, sino simplemente potencialidades estructurales considerables, que se ejercitan a través del tiempo.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

a. Según pre test, el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, fue bajo, con un promedio de 8.5.

b. Los resultados del pre test fueron la base para el diseño y aplicación del programa de actividades lúdicas a fin de promover la motricidad fina de los estudiantes de 5 años, sujetos de la investigación.

c. Según pos test, después de la ejecución del programa, se obtuvo resultados satisfactorios, cuyo promedio fue de 16.2, con una diferencia promedio del pre test, de 7.7.

d. Al comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas se encontró una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

6.2. Recomendaciones

a) A los directivos

Que sean personas idóneas en el nivel inicial para que de esa manera el trabajo sea coordinado y no haya contradicciones.

Se involucren en el desarrollo de las actividades diarias programadas por los docentes.

b) A las docentes

- ✓ Las docentes seamos investigadoras y nos sumerjamos en el hábito de la lectura para cada día ser mejores maestras de vocación, este nivel no solo nos enseña cómo educar sino también como actuar con nuestros pequeños.
- ✓ Las docentes del nivel inicial deben tener en cuenta la importancia del desarrollo de la motricidad fina, ya que es el eje central en el desarrollo del niño.
- ✓ Capacitar a los padres de familia para que tengan conocimiento sobre la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial y de esa manera no trunquen a sus hijos para los niveles posteriores.
- ✓ Involucrar a los niños que ellos mismos sean constructores de sus aprendizajes a través de juegos, material concreto, etc.
- ✓ La práctica de las actividades lúdicas conllevan verificar sus fortalezas y debilidades en el proceso de desarrollo de la motricidad fina.

c) A los investigadores

Diseñar y ejecutar nuevas investigaciones sobre el desarrollo de la motricidad fina con estudiantes de otras edades de esta institución y de otras a fin de verificar avances en el proceso y al finalizar los trabajos.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, A. (2011). *El juego como estrategia para favorecer la socialización*. Recuperado de: http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml?cv=1

Albuja, R. (2009). *Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino, a través del arte infantil en los niños entre 4 y 5 años.* Ecuador: Universidad Tecnológica Equinoccial.

Andrade, V. & Ante, A.C. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas "Darío Egas Grijalva", "Abdón Calderón" y "Manuel. J. Bastidas" de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi.* Recuperado de: https://myslide.es/documents/tesis-ludica.html?cv=1

Ángeles, M. & García, M. (1996). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El juego didáctico.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Arencibia & de las Nieves. (2011). *La motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica.* Obtenido de http://www.efdeportes.com.

Bravo, E. S. & Hurtado, M. del C. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de San Borja.* Tesis de Magister en Educación con mención en Dificultades de Aprendizaje. Lima. Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/1649

Briones, G. (2001). *Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales.* México: Trillas.

Carrasco, J. y Calderero, J. (2000). *Aprendo a investigar en educación.* Madrid: Rialp. España.

Caro, A. L. Doria, J. & Sánchez, M. P. (2010). *Implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que puedan aplicar los maestros para mejorar el problema de falta de atención de los estudiantes de los grados transición E y F de la Institución Educativa Santa María Goretti.* Recuperado de: http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.pe/2010/12/implementacion-de-estrategias-ludico.html?cv=1

Concepto definición. (2015). *Definición de juego.* Recuperado de: http://conceptodefinicion.de/juego/

Condori, E. & Choquehuanca, M. (2015). *Aplicación del programa de actividades grafoplásticas como estrategia para estimular el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Tribuno Francisco Mostajo, Paucarpata – 2014.* Recuperado de: http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1949/EDcosae.pdf?cv=1&sequence=1

Cortés, J. del P. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco*. Recuperado de: epository.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUT-JCDA-spa-2015-

Cuéllar, C. (2011). *Rutas del aprendizaje: Proyectos en el aula para educación inicial.* Recuperado de: https://youtu.be/OzFTx7ZxUlk

Cuéllar, T. Z. (2011). *La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños.* Recuperado de: http://docplayer.es/13677798-Tesis-la-practica-de-juegos-heuristicos-y-el-desarrollo-psicomotriz-de-los-ninos-presentado-por.html

Espinosa, D., Ramos, M. E. & De los Santos, E. (2015). *Fortaleciendo la motricidad manual en niños/as del nivel inicial, Centro Educativo Urania Montás (anexa), distrito educativo 02-05, San Juan de la Maguana, año escolar 2014-2015.*Recuperado de: https://docslide.us/documents/fortaleciendo-la-motricidad-manual-en-ninosas-del-nivel-inicial-centro-educativo.html?cv=1

Flores-Camacho, F. (2012). *La enseñanza de la ciencia en la educación básica en México*. México: Inee.

Franco, S. P. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: Preescolar el arca.* Recuperado de: http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/

García, J. & Berruezo, P. (2002). *Psicomotricidad y educación infantil.* Madrid: CEPE.

Gesell, A. (1985).*Guía para el estudio del niño preescolar.* Argentina: Paidós.

González, A. & Vega, A. L. (2012). *Programa de apoyo para reforzar la psicomotricidad en niños de preescolar*. Recuperado de: http://docplayer.es/14067889-Universidad-pedagogica-nacional.html?cv=1

Guerra, M. (2010). *El juego simbólico.* Revista Eduinnova (27).

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación.* México: Mc Graw Hill.

Le Boulch (1991). *La educación física funcional en la escuela primaria*. Escuela de Psicomotricidad de Florencia, vinculada a la Universidad de Pau y de Pays de l'Adou: Francia.

Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico.* Revista Educación. 25 (2) 113 – 124.

Mijangos, J. F. (2005). *La importancia de la Educación motriz en la enseñanza del proceso de lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimario y de primero primario en escuelas oficiales de Quetzaltenango*. Recuperado de: http://docplayer.es/8972876-Universidad-rafael-landivar-unidad-de-investigacion-y-publicaciones-facultades-de-quetzaltenango.html?cv=1

Montañés, E. (2001). *Las representaciones sociales del mundo adulto sobre la infancia y la participación infantil.* Departamento de Sociología y Trabajo Social: Universidad de Valladolid, España.

Ortega, C. C. & Posso, L. E. (2010). *La motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa Experimental "Teodoro Gómez de la Torre" de la parroquia El Sagrario Cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-2010*. Recuperado de: http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/474/3/FECYT%20935%20TESIS.pdf

Pacsi, F. (2013). *Estrategias didácticas y el logro de aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 193 "Club de leones" de la ciudad de Puno en el año 2012.* Recuperado de: https://documents.mx/documents/estrategias-didacticas-y-el-logro-de-aprendizaje-en-el-area-de-comunicacion-56789998eceb0.html?cv=1

Pastor, I. D. (2015). *Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para desarrollar la habilidad motriz fina en los niños de 4 y 5 años de edad de educación inicial de la I.E.G.P. "Geronimus´s college", distrito de Huarmey, 2015*. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1316/.pdf?cv=1&isAllowed=y&sequence=1

Pérez, V. P. (2016). *Programa de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Rosa María Checa – Chiclayo -2016*. Recuperado de: http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1098/BC-TES-5878.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, C. (2010). *Importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños /as de Educación Infantil.* Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf?cv=1

Quispe, M. C. (2011). *Motricidad fina para desarrollar la caligrafía en escolares del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada "Natividad de Cocharcas" de Apata*. Recuperado de: http://docplayer.es/44639121-Universidad-nacional-del-centro-del-peru-escuela-de-post-grado-unidad-de-post-grado-de-la-facultad-de-educacion.html

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotiz en preescolar y primaria* Edit. .INDE. ISBN: 978-84-9729-07-5.

Rocha, E. (2012). *Influencias suizas en la educación española e iberoamericana.* Universidad de Salamanca: Copyrigrt. España.

Rodríguez, G. y Valdeoriola, R. (2009). *Metodología de la investigación.* Universidad Abierta de Catalunya. UOC, Barcelona. Edit.: Eureca. España.

Sarlé, P. Rodriguez, E. & Rodríguez, E. (2010). *El juego reglado: Álbum de juegos.* Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Sarlé, P. Rodriguez, E. & Rodríguez, E. (2014). *El juego de construcción: caminos, puentes y túneles.* Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

UNESCO (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.*

Uribe, N. (2005). *Antecedentes de motricidad.* Recuperado de: https://sites.google.com/site/lamotricidadfina/como-surgen-los-estudios-de-motricidad?cv=1

Velarde, Z. del R. (2015). *Aplicación de un programa de actividades gráfico plásticas basado en el enfoque significativo para mejorar la coordinación motora fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa* Nº 82370 *de Chaupe, distrito de*

Cachachi, provincia de Cajabamba, en el año 2015. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1585/

Velásquez, A. *& Rey, N.* (1999). *Metodología de la investigación científica.* Lima: San Marcos.

Vera, M. (2012). *La aplicación de los materiales didácticos por parte de los docentes y su incidencia en el proceso de desarrollo motriz fino y grueso de las niñas y niños del primer año de educación básica de la escuela Lauro Damerval Ayora Nº 1, de la* ciudad de Loja. Recuperado de: www.aprender.entrerios.edu.ar/.../rosario-vera-penaloza-una-educadora-de-vocacion.

Zapata, (1995). *Juego y aprendizaje escolar.* México: Pax

VIII. ANEXOS

ANEXO 01

Lista de cotejo para medir el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes seleccionados para el estudio

Nombres y apellidos del observado……

Observador……

Fecha de observación…….

Nº	INDICADORES	Sí	No
1	Construye una torre de 4-6 cubos.		
2	Construye un tren con 2 – 3 cubos.		
3	Mete monedas en un tarro sin ninguna dificultad.		
4	Abotona su camisa y pantalón.		
5	Desabotona su camisa y pantalón.		
6	Pasa páginas de un libro (2 – 3 a la vez).		
7	Coloca la pieza redonda y cuadrada en un encaje de forma geométrico.		
8	Imita un trazo sin observar la dirección del modelo.		
9	Une columnas de puntos con una raya.		
10	Repasa las líneas con trazo continuo.		
11	Imita trazos oblicuos.		
12	Imita trazos horizontales.		
13	Copia figuras geométricas.		
14	Colorea con precisión.		
15	Coloca tarugos en tablero.		
16	Enhebra en una tabla de agujero grande.		
17	Ensarta cuentas grandes en un cordón rígido.		
18	Recorta papel con habilidad.		
19	Introduce bolitas en una botella sin dificultad.		
20	Realiza embolillado de papel crepé.		

Escala de valoración: De 1 a 5

ANEXO 02

Ficha técnica del instrumento

1. **Descripción**

Características	**Descripción**
Nombre de la ficha	Ficha técnica para medir el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años, seleccionados para el estudio
Dimensiones que mide	Juego de ejercicio Juego simbólico Juego de reglas Coordinación viso manual Control del trazo Prensión
Total de ítems	20
Tipo de puntuación	Numérica: 0, 1
Valor total de la prueba	20 puntos
Tipo de administración	Directa con apoyo de la docente
Autoras	Br. Fonseca López, Analí Br. Fonseca López, Ítala
Autor de adaptación	Las autoras
Fecha última de revisión y elaboración	Noviembre 2016
Constructo evaluado	Desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años
Área de aplicación	Institución educativa inicial No 341 del Caserío Nuevo Oriente.
Soporte	Lápiz y ficha impresa

2. **Calificación general**

Variable	**Dimensiones**	**Total ítems**	**Valor de ítems**	**Escala**	**Valoración**
Desarrollo de motricidad fina	3	20	De 0 a 1 puntos	0 - 10	Deficiente
				11 - 15	Regular
				16 - 20	Bueno

Anexo 3

Validación por el juicio de expertos del instrumento de la motricidad fina en estudiantes de educación inicial.

Autoras: Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

Dimensiones	**ITEMS**	**EVALUADORES**			$\sum ri$	**Promedio**	Proporción de Rangos Por dimensión	**Pe**
		1	**2**	**3**				
Coordinación Viso Motriz	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
Control del trazo	8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14	3	2	3	8	2.67	0.89	0.037
Prensión	15, 16, 17, 18, 19 y 20	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
		9.0	**8.0**	**9.0**	**26.0**	**8.667**	**2.889**	**0.111**

FUENTE: DATOS DE EVALUACION DE LOS EXPERTOS.

CPR = 0.963

CPRc= 0.852

J= 3 3

Intervalo	**Interpretación del CVR**
0.40 =< CVR < 0.60	Inaceptable
0.60 =< CVR < 0.70	Baja
0.70 =< CVR < 0.80	Moderada
0.80 = < CVR < 0.90	Alta
0.90 =< CVR < 1.00	Muy Alta

HERNÁNDEZ-NIETO 2011.

Como quiera que el coeficiente de Proporción de rangos y concordancia (CPRc), alcanza el valor de 0.852 y que según la tabla de interpretación de Hernández – Nieto, 2011 está en el intervalo que corresponde a un alto nivel, en consecuencia, el instrumento está apto para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Trujillo, agosto del 2015

ANEXO 4

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 341 DEL CASERÍO NUEVO ORIENTE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Título: Programa de atividades lúdicas para mejorar la motricidad fina
1.2. Participantes: 19 niños de 5 años
1.3. I. E. I: N° 341
1.4. Horas semanales: 6 horas
1.5. Total de horas: 48 horas
1.6. Responsables: Ítala Fonseca López
Analí Fonseca López

II. JUSTIFICACIÓN

Este programa se justifica en la necesidad que se tiene que el educador se esté capacitando e innovando constantemente en la aplicación de estrategias metodológicas para llevarlas a la práctica en el aula durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando el desarrollo integral del educando, en concordancia con los cambios que se van dando en todos los sectores y especialmente en el educativo.

Además, se justifica porque es importante la formación integral de los estudiantes, no solo se debe trabajar lo cognitivo, sino también es necesario considerar las facetas biológica, psicológica, afectiva y motriz del educando.

También, se justifica porque constituye una alternativa viable para afrontar uno de los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, como es la dificultad que tienen en cuanto al desarrollo de la motricidad fina.

Asimismo**,** las limitaciones lúdicas, afectivas y educativas por la no valoración de la estimulación temprana, siguen afectando el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo del niño, causal de las deficiencias educativas, generándose un conflicto entre estudiantes, padres y docentes.

Las actividades que se han considerado como adecuadas para promover el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas, están distribuidas en las diez sesiones de aprendizaje que constituyen el presente programa. Se considera que este trabajo

significa un aporte importante para quienes pretenden mejorar cada día su trabajo en aula, en tanto constituye una propuesta susceptible de ser mejorada, con las modificaciones que se considere pertinente.

Con el deseo de que las actividades y problemas considerados en este programa sean de utilidad para los niños y niñas de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, se presenta a continuación la propuesta de un programa para mejorar la motricidad fina de los estudiantes seleccionados en la investigación. Se espera que este programa contribuya a resolver las dificultades evidenciadas después de la aplicación del pre test.

III. OBJETIVOS:

3.1. GENERAL:

- Mejorar la motricidad fina de los estudiantes de la institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente.

3.1. ESPECÍFICOS:

- Seleccionar las actividades lúdicas más adecuadas para mejorar la motricidad fina de los estudiantes.
- Incluir en las sesiones de aprendizaje diarias las actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad fina de los estudiantes.
- Proveer a la Institución Educativa Inicial N° 341 de herramientas didácticas necesarias para mejorar la motricidad fina de los estudiantes.

IV. DESARROLLO DEL PLAN

Matriz de competencias, capacidades y estrategias

Competencia	Capacidades	Título de la actividad	Tipo de juego o actividad lúdica
	- Compara longitudes: largo y corto al medir diferentes objetos, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, plastilina, papel crepé. palitos, serpentina, tiras, etc.)	Caminos largos y cortos	Motor y reglado

Practica actividades físicas y hábitos saludables • Construye su corporeidad * Participa en actividades deportivas e interactúa con el entorno.	- Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo, los objetos: arriba, abajo. - Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando de manera espontánea a objetos y personas. - Establece relaciones espaciales con su cuerpo al ubicarse: primero, segundo, tercero y último en una sucesión de personas. - Establece relaciones de ubicación: dentro de – fuera de a través del juego. - Realiza diferentes actividades donde se observa cualidades del movimiento: control tónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular y velocidad.	Me ubico arriba y abajo	Motor y organizado
		Buscamos caminos	Simbólico
		Utilicemos el cuerpo en el espacio	Activo
		Nos ubicamos dentro y fuera	De construcción
		Lanzamos pelotas	Organizado

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº· 01

I. Datos Informativos:

Institución Educativa : N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 4 años

Fecha de ejecución :

Responsable : Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

II. Nombre de la actividad: "Caminos largos y cortos"

III. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
Compara longitudes: largo y corto al medir diferentes objetos, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, plastilina, papel crepé palitos, serpentina, tiras, etc.)	• Longitud: largo corto	Motor y reglado

IV. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	• Actividades permanentes • Juego libre de sectores • La docente indica salir al patio teniendo en cuenta las normas de convivencia • Se organizan para hacer el juego "carrera de tortugas" • La profesora hace sentar a los alumnos. • La profesora delimita los caminos para la carrea trazan caminos largos y cortos. • Los alumnos deben tener una almohada pequeña en la espalda y se deben ubicar en los caminos para el recorrido.	Palabra hablada	20'

	• La docente da el punto de partida y las tortugas avanzan en cuatro patas, si se caen, regresan al punto de partida. • Terminado el juego dialogamos en base a interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó el juego? ¿Por dónde fueron las tortugas? ¿Quién llegó primero y quién último? ¿Por cuál camino llegaron rápido? ¿Por cuál camino demoraron en llegar? • La docente declara el tema: Longitud: largo _ corto.	Juego	
Desarrollo Desarrollo	• La docente organiza a los alumnos y pide que desarrollen las siguientes actividades. A: Motricidad Fina • Los niños utilizando plastilina, papel crepé y serpentina realizan caminos largos y cortos, luego comentan con sus compañeros sobre lo realizado con ayuda de su profesora, lo relacionan con su vida diaria. • Las docentes orientan el desarrollo del tema. • La docente felicita a cada alumno por el trabajo realizado.	Plastilina Papel crepé Serpentina Papel bond	160’
Cierre	• La docente solicita a los alumnos que expresen su estado de ánimo durante su aprendizaje. • La docente evalúa a sus alumnos mediante una ficha de evaluación. • Reflexionan en base a sus aprendizajes.	Ficha de evaluación	20’

Anexos de la actividad de aprendizaje:

a. Nombre: "Carrera de tortugas"

- Tipo: Juego motor
- Edad: 4 a 5 años
- Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante
- Participantes: 10 chicos en adelante
- Lugar: Patio o parque
- Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en "cuatro patas", y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese la caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto, deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

b. Lista de cotejo

Nombres y apellidos:……..

Observador:…….

Fecha de observación: …….

Nº	Indicadores	Sí	No
1	Se mueve con libertad durante su aprendizaje		
2	Presenta coordinación de motricidad gruesa		
3	Presenta coordinación de motricidad fina al identificar caminos largos y cortos trazados con plastilina.		
4	Presenta coordinación de motricidad fina al trasladarse en el juego "carrera de tortugas"		
5	Muestra seguridad al realizar el juego		
6	Se integra con los demás sin temor		
7	Realiza su trabajo con responsabilidad		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 02

I. Datos Informativos:

Institución Educativa : N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 4 años

Fecha de ejecución :

Responsable : Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

Nombre de la actividad: "Me ubico arriba y abajo"

II. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
1.5 Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo los objetos: arriba, abajo.	• Me ubico arriba y abajo	Motor y organizado

III. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	Recursos y materiales	Tiempo
	• Se inicia con las actividades permanentes • Se realiza el juego de sectores		
Inicio	• Narramos una pequeña historia de un gatito travieso utilizando láminas. • Dialogamos en base a interrogantes: ¿Dónde se quedó dormido el gatito? ¿Qué pasó cuando llegó Carlos? • Imaginamos ser gatitos y nos ponemos encima de la silla, luego debajo de la mesa • La docente declara el tema: ¡Encima o debajo!	Canción	20'

Desarrollo	• La docente organiza a los alumnos y les pide que desarrollen las siguientes actividades. A: Motricidad Fina • Los alumnos realizan el juego "malabaristas" • Comentan sobre el juego • En una ficha pega los gatitos encima de las sillas • Realiza bolitas de papel y las pega debajo de las sillas • Las docentes orientan el desarrollo del tema • La docente felicita a cada alumno por el trabajo realizado	Pinturas Cuaderno	160'
Cierre	• La docente solicita a los alumnos que expresen su estado de ánimo durante su aprendizaje • La docente evalúa a sus alumnos mediante una ficha de evaluación • Reflexionan en base a sus aprendizajes	Ficha de evaluación	20'

Anexos de la actividad de aprendizaje:

a. **Nombre: "Malabaristas**"

- Tipo: Juego motor.
- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio
- Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo
- Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida, el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el

recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

b. Lista de cotejo

Nombres y apellidos: ……

Observador: ……..

Fecha de observación: …….

Nº.	Indicadores	Sí	No
1	Se orienta durante su aprendizaje		
2	Presenta coordinación de motricidad fina		
3	Presenta coordinación de motricidad fina al hacer bolitas de papel crepé y al manipular objetos		
4	Muestra seguridad en su tarea		
5	Ejecuta su tarea con confianza		
6	Es ordenado al trabajar		
7	Cuida los materiales dados para su aprendizaje		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº· 03

I. Datos Informativos:

Institución Educativa : N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 4 años

Fecha de ejecución :

Responsable :Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

Nombre de la actividad: "Buscamos caminos"

II. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
2.1 Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.	Buscamos caminos	Simbólico

III. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	rRcursos y materiales	Tiempo
Inicio	• Se realiza el juego de sectores • Se realiza las actividades permanentes. • Salen al patio todos los alumnos. • Utilizando siluetas de un conejito, una zanahoria y un laberinto narramos una breve historia • Dialogan en base a interrogantes ¿Todos los caminos hacen llegar a su comida al conejito? ¿Por qué?		20'

	• Se organizan para hacer el juego “jirafas y sapitos” • La profesora traza diversos caminos a la señal parten corriendo sobre la punta de los pies. • Los seis alumnos en alcanzar la línea de llegada ganan el juego y en posiciones combinadas. • La carrera se realiza con los niños, brazos estirados hacia delante. • Terminado el juego dialogamos en base a interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó el juego? ¿A qué lugar llegaron? ¿Quién llegó primero y quién último? ¿Por cuál camino dieron un salto? ¿Por cuál camino pasaron brazos estirados? • El docente declara el tema: “Buscamos caminos”	Juego” jirafas y sapitos”	
	• La docente organiza a los alumnos y les pide que desarrollen las siguientes actividades. A: Motricidad Fina • Entregamos en una hoja un laberinto • Los niños buscan el camino con su dedo • Luego lo harán pintando el camino correcto con crayola. • Las docentes orientan el desarrollo del tema.	Crayolas Hojas	

Desarrollo	• La docente felicita por el trabajo realizado a cada alumno. • La docente solicita a los alumnos que expresen su estado de ánimo durante su aprendizaje.		160’
Cierre	• La docente evalúa a sus alumnos mediante una lista de cotejo. • Reflexionan en base a sus aprendizajes.	Lista de cotejo	20’

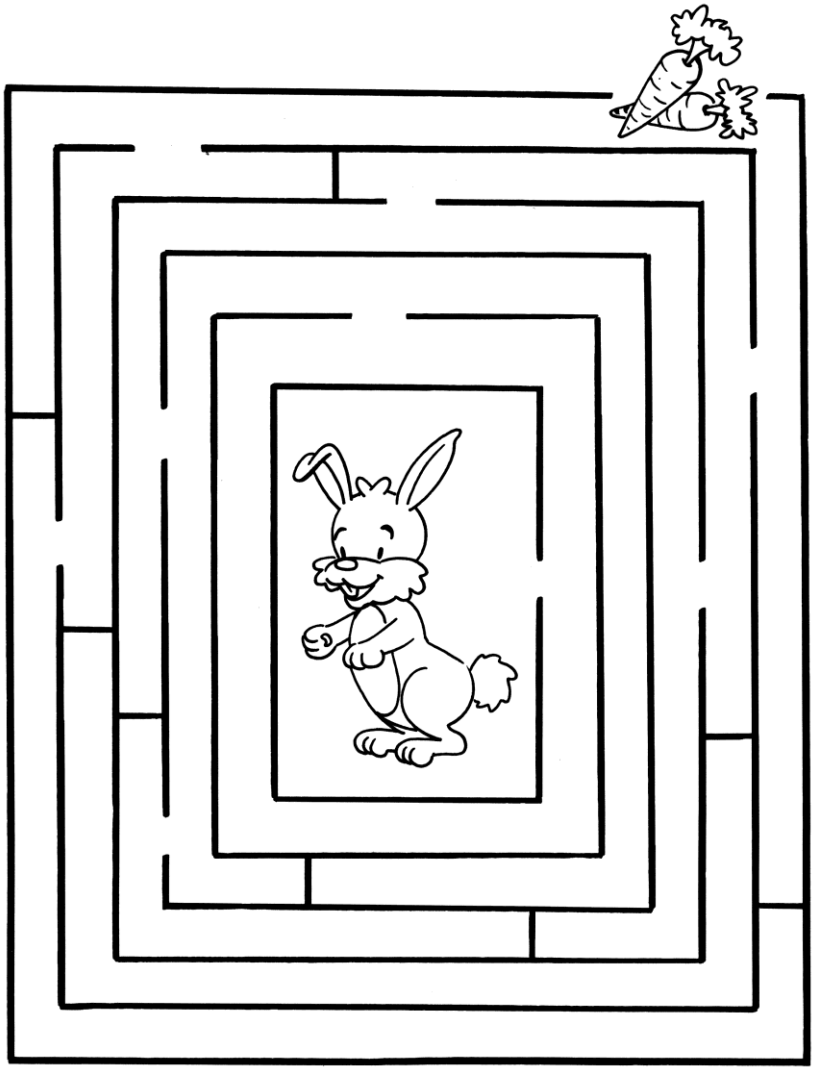
Anexos de la actividad de aprendizaje:

a. Nombre: “Jirafa y sapitos”

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

b. ¿Cuál es el camino?

- Observa la ubicación del conejo y la de su zanahoria
- Desliza su dedo índice por el camino que lleva al conejo hasta su comida, luego traza el camino con plumón.



c. Lista de cotejo

Nombres y apellidos:……..

Observador: ……

Fecha de observación:……..

Nº.	**Indicadores**	**Sí**	**No**
1	Se orienta durante su aprendizaje		
2	Presenta coordinación de motricidad fina		
3	Presenta coordinación de motricidad fina al trazar con seguridad su dedo sobre los laberintos		
4	Pinta con seguridad la trayectoria con crayones		
5	Ejecuta su tarea con confianza		
6	Es ordenado al trabajar		
7	Cuida los materiales dados para su aprendizaje		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº. 04

I. Datos Informativos:

Institución Educativa :N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 4 años

Fecha de ejecución :

Responsables : Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

Nombre de la actividad: "Utilicemos el cuerpo en el espacio"

II. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
Establece relaciones espaciales con su cuerpo al ubicarse: primero, segundo, tercero, y último en una sucesión de personas.	Utilicemos el cuerpo en el espacio	Activo

III. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	• Se realiza el juego de sectores • Se inicia con las actividades permanentes. • Salimos al patio saltando como sapitos luego delimitamos el espacio, caminando en puntas • Indicamos que realizaremos diversos juegos y que debemos respetar el sonido del silbato. • Se trabajará con dos equipos	Palabra hablada cuerpo	20'

	• La docente tendrá un sobre con tarjetas lo que indica qué deben hacer • Se ponen de pie dos de cada equipo y realizarán lo que indica la tarjeta. • La docente declara el tema: Utilicemos el cuerpo en el espacio.	Tarjetas	
Desarrollo	• Jugaremos a que somos juguetes que funcionan a pilas • Al sonido empezamos a mover los brazos hacia adelante con fuerza. • Al sonar el silbato caen los brazos como si las pilas se acabaran • Así realizamos diversos ejercicios como balancear piernas, bailar, mover dedos, etc.	Silbato	160’
Cierre	• Echados en el patio levantamos piernas, brazos, al sonido del silbato • Se evalúa a través de una lista de cotejo	Lista de cotejo	20’

Anexos de la Actividad de aprendizaje:

a. Nombre: "Jugamos con el cuerpo"

- Tipo: Capacidad física, equilibrio, velocidad.
- Edad: 4 a 5 años
- Lugar: Patio
- Cantidad de participantes: 6 por equipo
- Material: Tarjetas
- Desarrollo: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican qué hacer. Se paran dos de cada equipo, sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.

b. Lista de cotejo

Nombres y apellidos……

Observador……

Fecha de observación……...

Nº	INDICADORES	**Sí**	**No**
1	Contrala todo su cuerpo		
2	Interactúa con su entorno		
3	Se desplaza con seguridad		
4	Respeta a sus compañeros		
5	Cuida el material		
6	Hay coordinación en sus movimientos		
7	Le gusta lo que hace		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. Datos Informativos:

Institución Educativa : N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 4 años

Fecha de ejecución :

Responsable : Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

II. Nombre de la actividad: "Nos ubicamos dentro y fuera"

III. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
1. Establece relaciones de ubicación: dentro de – fuera de, a través del juego	• Nos ubicamos dentro y fuera.	De construcción

IV. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	• Se inicia con las actividades permanentes. • Se realiza el juego de sectores • Mostramos una bolsa con algunos objetos y preguntamos ¿Qué tendré aquí dentro? ¿Cuándo saco las cosas de la bolsa, dónde estarán? ¿Cuáles están dentro y cuáles fuera de? • Se organizan para hacer el juego" el lobo y las ovejas" • La profesora indica cómo se organizan para el juego. • La profesora indica que habrá un corral,	Canción	20'

	una soga, árboles y un escondite. • Los alumnos deben escapar del corral por debajo de la soga en cuatro patas imaginando que son ovejas traviesas. • La docente da el punto de partida y las ovejas avanzan teniendo cuidado que el lobo las atrape y van a ubicarse dentro del refugio. • Terminado el juego dialogamos en base a interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó el juego? ¿Por dónde pasaron las ovejas? ¿Todas entraron en al refugio? ¿Todas salieron del refugio? • La docente declara el tema: **"Nos ubicamos dentro y fuera"**		
Desarrollo	• La docente organiza a los alumnos y les pide que desarrollen las siguientes actividades. A: Motricidad Fina • Colocamos chapas, paletas y una cajita encima de la mesa • A cada indicación colocan las chapas dentro de la caja. • ¿Qué se quedó fuera de la caja? • Dejan la caja vacía nuevamente, ahora colocan las paletas dentro de la caja ¿dónde están las paletas y las chapas?, guardan el material. • Les decimos: Manitos dentro del bolsillo, manitos fuera del bolsillo.	Pinturas. Cuaderno.	160'

	• En tarjetas identifican lo que está dentro y fuera de. • Observa y realiza su trabajo correctamente • Las docentes orientan el desarrollo del tema. • La docente felicita a cada alumno por su trabajo.		
Cierre	• La docente solicita a los alumnos que expresen su estado de ánimo durante su aprendizaje. • La docente evalúa a sus alumnos mediante una ficha de evaluación. • Reflexionan en base a sus aprendizajes.	Ficha de evaluación	20’

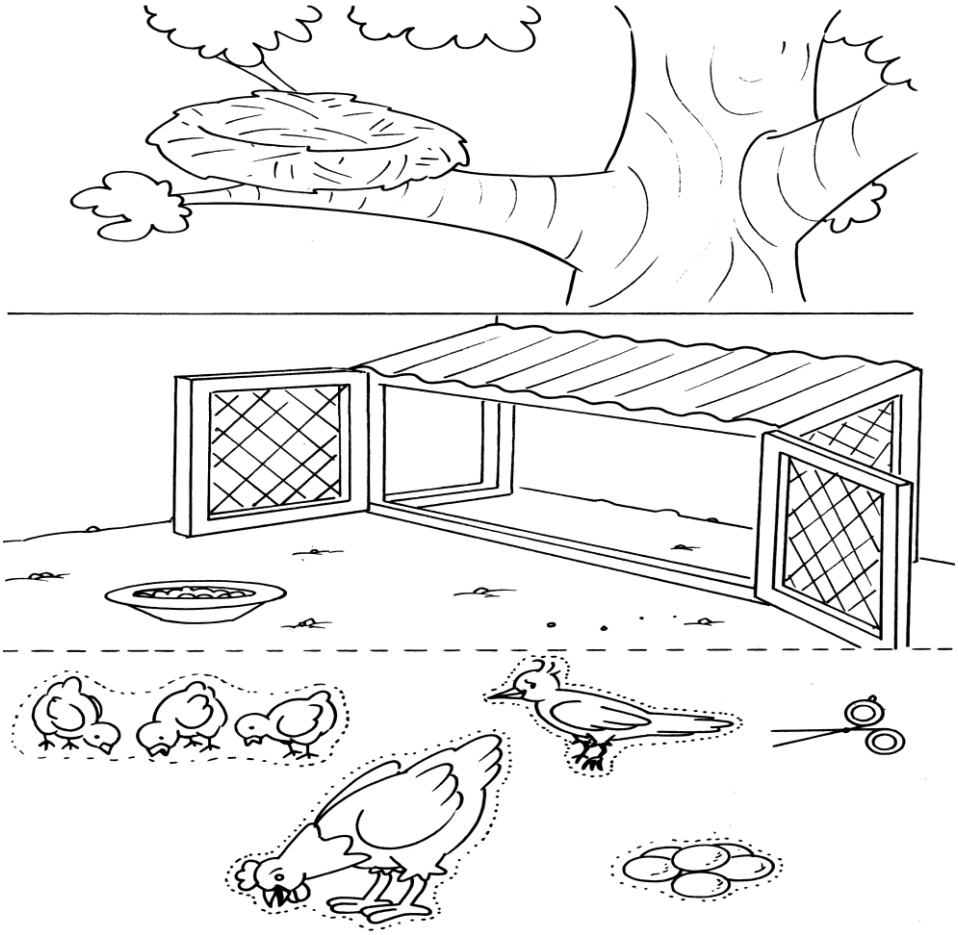
Anexos sobre la actividad de aprendizaje:

a. Nombre: “El lobo y las ovejas”

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

b. **Colorea, recorta y pega**:

- Los huevos dentro del nido y el pajarito fuera del nido
- Los pollos dentro del gallinero y la gallina fuera del gallinero.



b. Lista de cotejo

c. Nombres y apellidos……

d. Observador……..

e. Fecha de observación……

Nº.	**Indicadores**	**Sí**	**No**
1	Se orienta durante su aprendizaje		
2	Presenta coordinación de motricidad fina		
3	Presenta coordinación de motricidad fina al realizar el juego		
4	Manipula y participa en base a las tarjetas		
5	Se ubica en su entorno		
6	Es ordenado al trabajar		
7	Cuida los materiales dados para su aprendizaje		

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº. 06

I. Datos Informativos:

Institución Educativa : N° 341 Nuevo Oriente

Nivel educativo : Inicial 5 años

Fecha de ejecución :

Responsable : Fonseca López, Analí

Fonseca López Ítala

Nombre de la actividad: Lanzamos pelotas

II. Categorías curriculares

Capacidades	Contenidos	Tipo de juego
1. Realiza diferentes actividades donde se observa cualidades del movimiento: control fónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular y velocidad.	• Lanzamos pelotas	Organizado

III. Desarrollo de la actividad de aprendizaje

Momentos	Proceso metodológico	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	• Se inicia con las actividades permanentes • Se realiza el juego de sectores • Se sale al patio donde caminan, trotan por el espacio delimitado. • La docente indica los juegos a realizar. • Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar" lanzar la pelota" • Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia	Canción	20'

	• Los niños(as) lanzan las pelotas de tal manera que las pelotas caigan dentro de la caja • Así sucesivamente hasta terminar el juego • La docente declara el tema: "Lanzamos pelotas"		
Desarrollo	• La docente indica los juegos a realizar • Formados en filas caminan por la línea llevando las pelotas en la mano extendida • Luego en la cabeza, con los brazos extendidos. • Los niños parados ponen la pelota encima de su barriga • Después, pasan la pelota por las partes gruesas de su cuerpo al sonido de la pandereta. • Las docentes orientan el desarrollo del juego • La docente felicita a cada alumno por su trabajo.	Pinturas Cuaderno	160'
Cierre	• La docente solicita a los alumnos que comuniquen su estado de alegría o tristeza que vivieron durante su aprendizaje. • La docente evalúa a sus alumnos mediante una ficha de evaluación.	Ficha de evaluación	20'

Anexos de la Actividad de aprendizaje

a. Nombre: "Lanzar la pelota"

- Tipo: Juego de movimiento
- Espacio: Al aire libre o espacio cerrado
- Participantes: 10 chicos en adelante

- Material: cajas de diferentes materiales y pelotas

  Desarrollo: Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cms., para lanzar la pelota. Se estimula a los niños/as para que traten de introducir la pelota en la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal que dé la docente se iniciará el juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

b. Lista de cotejo

c. Nombres y apellidos……

d. Observador…….

e. Fecha de observación……

Nº.	**Indicadores**	**Sí**	**No**
1	Se orienta durante el juego		
2	Presenta coordinación de motricidad fina		
3	Presenta coordinación de motricidad fina al realizar el juego		
4	Ubica la pelota con precisión en la caja		
5	Se ubica en su entorno		
6	Respeta a sus compañeros		
7	Cuida los materiales dados para el juego.		

ANEXO N° 5

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ‘‘Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de una Institución de Educación Inicial”

AUTORAS: Fonseca López, Analí

Fonseca López, Ítala

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
GENERAL ¿En qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial	**GENERAL** – Aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 341 del caserío Nuevo Oriente,	**GENERAL** – La aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla significativamente, la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 del caserío Nuevo Oriente,	**VARIABLE INDEPENDIENTE** **Aplicación de un programa de actividades lúdicas**.	• **Juego de ejercicio**	**A1.** – Demostración de placer y satisfacción. – Manipulación de materiales y práctica de juegos grupales. – Repetición de juegos. **A2.**	**TIPO DE INVESTIGACIÓN** Es de tipo cuantitativa y aplicada. (experimental) **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN** Pre experimental, del tipo pre test – post

Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, durante el año 2016? **PROBLEMAS ESPECÍFICOS** ¿Cuál es el nivel de motricidad fina antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. Nº 341 del caserío Nuevo Oriente. ? ¿Qué actividades permitirán desarrollar la motricidad fina de	2016. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** • Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación viso motriz de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, mediante un pre test. • Diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 5	2016. **HIPÓTESIS ESPECÍFICAS** H1.El nivel de la motricidad fina antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, es bajo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente. H2. Las actividades lúdicas estructuradas en un programa permitirán desarrollar el nivel de motricidad		• **Juego simbólico** • **Juego de reglas**	– Representa escenas de la vida a través del juego. – Demuestra creatividad al utilizar símbolos gráficos. – Dramatiza escenas de la vida real participando como personaje. **A3.** – Consensa las reglas de cada juego con sus compañeros. – Pone en práctica las reglas del	test GE O1 X O2 Donde: GE: Grupo experimental. O1: Aplicación del pre test X: Programa de actividades lúdicas. O2: Aplicación del Post test **POBLACIÓN** 36 estudiantes: 6 de ellos de tres años, 11 de cuatro años y 19 de 5 años. **MUESTRA**

los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente? ¿Existen diferencias entre los puntajes antes y después de la	años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente. • Identificar el nivel de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, mediante un pos test. • Comparar las puntuaciones antes y después de la aplicación de un	fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente. H3. El nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente presenta una importante mejora después de aplicar un programa de actividades lúdicas. H4 Existe diferencia entre las puntuaciones del pre y pos test	**VARIABLE DEPENDIENTE** **Motricidad fina**	• **Coordinación viso manual** • **Prensión**	juego. – Acepta las reglas de juego. – Cumple la sanción acordada si desobedece las reglas – Empleo de pinza digital. – Empleo de la habilidad digital. – Coge con el dedo pulgar e índice los objetos. – Enhebra con facilidad en un agujero grande. – Ensarta cuentas grandes.	19 niños y niñas de cinco años. **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN** **TÉCNICAS** – Observación. – Análisis documental **INSTRUMENTOS** – Escala de observación de actividad lúdica – Guía de observación. – Lista de cotejo – **TÉCNICAS DE PROCESAMIE**

aplicación de un programa de actividades lúdicas a los estudiantes de 5 años de la IEI Nº 341 del caserío Nuevo Oriente?	programa de actividades lúdicas para desarrollar de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la IEI 341 del caserío Nuevo Oriente.			• **Control del trazo**	– Realiza trazos libres. – Realiza trazos con un patrón. – Realiza líneas con trazo continuo. – Realiza trazos horizontales y oblicuos	**NTO DE LA INFORMACIÓN** Estadística descriptiva e inferencial. Estadística no paramétrica.

ANEXO 06

RESULTADOS EN MOTRICIDAD FINA SEGÚN DIMENSIONES OBTENIDOS EN PRE TEST Y POST TEST POR LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA IE No. 341 DEL CASERÍO NUEVO ORIENTE

N°	Coordinación viso manual				Control del trazo				Prensión				Motricidad fina			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel
1	1	Deficiente	7	Bueno	1	Deficiente	7	Bueno	2	Deficiente	6	Bueno	4	Deficiente	20	Bueno
2	3	Deficiente	6	Bueno	4	Regular	5	Regular	3	Deficiente	3	Deficiente	10	Deficiente	14	Regular
3	3	Deficiente	6	Bueno	4	Regular	5	Regular	4	Regular	4	Regular	11	Regular	15	Regular
4	0	Deficiente	2	Deficiente	0	Deficiente	2	Deficiente	0	Deficiente	6	Bueno	0	Deficiente	10	Deficiente
5	5	Regular	6	Bueno	5	Regular	7	Bueno	5	Regular	5	Regular	15	Regular	18	Bueno
6	1	Deficiente	7	Bueno	2	Deficiente	7	Bueno	2	Deficiente	6	Bueno	5	Deficiente	20	Bueno
7	4	Regular	6	Bueno	5	Regular	7	Bueno	4	Regular	4	Regular	13	Regular	17	Bueno
8	0	Deficiente	2	Deficiente	0	Deficiente	2	Deficiente	1	Deficiente	6	Bueno	1	Deficiente	10	Deficiente
9	5	Regular	6	Bueno	5	Regular	7	Bueno	5	Regular	5	Regular	15	Regular	18	Bueno
10	3	Deficiente	6	Bueno	4	Regular	6	Bueno	4	Regular	6	Bueno	11	Regular	18	Bueno
11	1	Deficiente	4	Regular	3	Deficiente	4	Regular	2	Deficiente	6	Bueno	6	Deficiente	14	Regular
12	2	Deficiente	4	Regular	3	Deficiente	4	Regular	3	Deficiente	3	Deficiente	8	Deficiente	11	Regular
13	5	Regular	6	Bueno	5	Regular	7	Bueno	5	Regular	5	Regular	15	Regular	18	Bueno
14	0	Deficiente	7	Bueno	1	Deficiente	7	Bueno	1	Deficiente	6	Bueno	2	Deficiente	20	Bueno

15	3	Deficiente	6	Bueno	5	Regular	6	Bueno	4	Regular	4	Regular	12	Regular	16	Bueno
16	0	Deficiente	7	Bueno	1	Deficiente	7	Bueno	2	Deficiente	6	Bueno	3	Deficiente	20	Bueno
17	5	Regular	7	Bueno	5	Regular	7	Bueno	5	Regular	6	Bueno	15	Regular	20	Bueno
18	2	Deficiente	5	Regular	3	Deficiente	5	Regular	3	Deficiente	4	Regular	8	Deficiente	14	Regular
19	1	Deficiente	4	Regular	3	Deficiente	4	Regular	3	Deficiente	6	Bueno	7	Deficiente	14	Regular

ANEXO N° 7

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento, yo Dora Meléndez Cubas, Directora de la Institución Educativa Inicial Nº 341 del caserío Nuevo Oriente, en sintonía con las exigencias actuales de la educación inicial, manifiesto que luego de haber sido informada sobre el trabajo a realizar, he dado mi consentimiento para la ejecución de la investigación científica titulada: "**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL**

Realizada por los bachilleres: Fonseca López, Analí y Fonseca López, Ítala, quienes también laboran en la institución.

Por lo que doy mi consentimiento voluntario, sin presión de ninguna índole, toda vez que se beneficiarán los estudiantes y también la institución educativa.

De ahí que acepto las siguientes condiciones:

- Permitir que se utilicen los ambientes de la institución para las reuniones programadas.
- No se revelará la identidad personal, pero sí la información que se proporcione.
- No se asume compromiso de algún pago económico ni se beneficiará de la información.
- Los gastos que generen la investigación serán asumidos por las investigadoras.
- Bajo estas condiciones doy mi consentimiento para que se realice la citada investigación en el aula prevista.

Caserío Nuevo Oriente, 16 de noviembre de 2016

Firma de la docente