

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO
PROGRESO, SAN MARTÍN. 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br. BLANCA TORRES ESPINOZA

ASESOR:

Mgtr. Wilfredo Flores Sutta

HUÁNUCO – PERÚ

2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN. 2018.

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez Secretaria

Dr. Pbro. Edgardo F. Espinoza Alvino
Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A Dios....

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

Palabras clave: Motricidad fina, actividades lúdicas, nivel inicial.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining how recreational activities develop fine motor skills in children of 4 years of the initial level of the Initial Educational Institution No. 271 of Nuevo Progreso, San Martín. The study was of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 20 boys and girls at the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the hypothesis of the investigation. The results showed that 23.61% of the children obtained fine motor skills. From these results, the playful strategies were applied through 15 learning sessions. Later, a post test was applied, whose results showed that 80.14% of the children of the initial level obtained in the development of fine motor skills, demonstrating a development of 56.53%. With the results obtained and processing the Student's T hypothesis test, we conclude accepting the general hypothesis of the research that sustains that the use of recreational activities improves fine motor skills.

Keywords: Fine motor skills, recreational activities, initial level.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	15
2.2 Marco conceptual	24
2.2.1 Actividades lúdicas en educación	24
2.2.2. Estrategias lúdicas.....	35
2.2.3. Importancia de las actividades lúdicas.....	37
2.2.4. El juego	38
2.2.5. Características de los juegos.....	40
2.2.6. Tipos de juego	42
2.2.7. Motricidad fina.....	43
2.2.8. Elementos de la motricidad fina.....	46
III. HIPÓTESIS.....	55
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	56
4.2. Población y muestra.....	57
4.2.1. Muestra.....	57
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	58
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	59

4.5. Plan de análisis.....	59
4.6. Matriz de consistencia.....	59
4.7. Principios éticos.....	62
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	63
VI. CONCLUSIONES.....	72
RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	75
ANEXOS.....	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	63
Resultado del desarrollo de la motricidad fina según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	65
Resultado de la dimensión coordinación visomanual según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	67
Resultado de la dimensión coordinación gestual según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	69
Resultado de la dimensión coordinación facial según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	62
Resultado del desarrollo de la motricidad fina según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	64
Resultado de la dimensión coordinación visomanual según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	66
Resultado de la dimensión coordinación gestual según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	68
Resultado de la dimensión coordinación facial según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN. 2018, el juego ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, formando parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad. Desde el punto de vista de la antropología cultural, se ha comprobado que el juego infantil posee connotaciones diferentes según el contexto cultural; esto es, debido a que cada cultura tiene elementos que lo caracterizan.

El juego hace muchos siglos ha sido utilizado por diferentes teorías de aprendizaje que han tratado de explicar el significado de esta actividad, los resultados obtenidos con anterioridad por socio-pedagogos, demuestran que el juego es un valioso medio para educar y fomentar en el niño el desarrollo motor. Por ello, se hace necesario orientar constantemente a los docentes para que desarrollen destrezas cognitivas, recreativas y pedagógicas mediante estrategias como los juegos, que permiten el desarrollo integral del niño. Se motivó la presente investigación para la elaboración y aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas a fin de desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín, en la que se consideran juegos tradicional y sensorio motor, con diferentes variantes a fin de potenciar y fortalecer las habilidades básicas motrices propias en el niño de 4 años.

Para realizar este estudio se hizo una investigación cuasi experimental, haciendo uso del tipo de estudio cuantitativo. Este trabajo consta de V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar la efectividad de la aplicación de aprendizaje cooperativo en la mejora de la expresión oral de los estudiantes, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Y como objetivos específicos:

Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación visomanual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación gestual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

MARTÍN y TORRES (2015). LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDAD PREESCOLAR DEL C.E.I. TEOTISTE AROCHA DE GALLEGOS. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones:

La investigación desarrolla partió de unos objetivos los cuales tienen como centro principal comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años. De allí como investigadoras nos proyectamos a diagnosticar una existencia en cuanto a las actividades de la motricidad fina en los infantes de edades ya mencionadas, con el fin de dar a conocer que tan importante es el desarrollo de la psicomotricidad fina.

En el diagnostico nos encontramos con un grupo de niños y niñas que realizaban actividades repetitivas y comunes como rellenar, trazar, colorear en hojas blancas aunque de una manera estimulaba la motricidad, pero eran realizadas con poco interés, poca motivación y poca participación por parte de los infantes.

Como investigadoras diseñamos dicha investigación con el propósito de dar a conocer la importancia que tiene el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas, ya que a través de este factor se puede estimular cada uno de los movimientos de los infantes, a través de las sensaciones y relaciones entre su cuerpo con el exterior.

Mediante los resultados obtenidos de los registros descriptivos donde la técnica utilizada fue la observación participante, donde podemos concluir que había poca motivación, poca participación y poco interés por parte de los infantes en la realización de la mayoría de las actividades, además cabe destacar que hubo poco conocimiento de las docentes en cuanto a la importancia del desarrollo de la psicomotricidad.

Es de gran importancia que los docentes abarquen diversidad de actividades y estrategias en las aulas de clases para así que cada niños y niñas tenga un buen desarrollo de sus habilidades motrices. El desarrollo de la psicomotricidad fina abarca lo psicomotor, lo cognitivo y otras áreas que según León de Vitoria constituyen tales como lenguaje, social, moral y afectiva.

Es necesario que los docentes investiguen y se capaciten sobre el desarrollo y la importancia que tiene la psicomotricidad fina, para así poder implementar actividades para estimular la creatividad y motivación donde ayuden a mejora destrezas en cada uno de los niños y niñas.

BAYAS y OTROS (2017); en su investigación titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS “APRENDO JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Llegaron a las siguientes conclusiones:

La identificación de las actividades lúdicas a través de los juegos acordes al contexto de la investigación, fueron elaborados e incluidos en la guía denominada “Aprendo a Jugar”. Sirvió de instrumento para su aplicación cronológica y sistemática.

La aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas “Aprendo Jugando” a través de los juegos tradicionales potenciaron la motricidad gruesa en los niños y niñas. Así mismo los juegos sensorio motor fortalecieron la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa Santa mariana de Jesús la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús.

El juego no solo ayudó a desarrollar la motricidad gruesa sino también permitió a los niños a adaptarse al ambiente que lo rodea, logrando con cada actividad un aprendizaje, que se reflejará y se pondrá en práctica en algún momento de su vida sin ninguna dificultad.

Después de analizar los temas investigados es evidente que las actividades lúdicas son importantes en el desarrollo del niño, porque estimula las habilidades básicas motrices como saltar, correr, lanzar, pero lamentablemente estas actividades no son practicadas continuamente.

RODRÍGUEZ (2017) en su trabajo de investigación titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA MISIÓN EDUCATIVA CATÓLICA MIS PEQUEÑOS AMIGOS, PAITA 2013". Llegando a las siguientes conclusiones:

Dentro de las características de la coordinación motora fina en los niños de 4 años, antes de aplicar el plan de acción se pudo conocer que los niños no sostienen adecuadamente un pincel o un crayón, no pintan con los dedos, no escriben su nombre, no dibujan libremente, no realizan trazos libres, no reproducen trazos grandes, no realizan arabescos ni tampoco reproducen su nombre.

Las estrategias diseñadas en el plan de acción basadas en las actividades lúdicas dieron resultados positivos en lo que se refiere a mejorar la coordinación motora fina, ya que diseñaron actividades divertidas y acordes a las necesidades de los niños.

Después de haber aplicado en plan de acción, se pudieron conocer los efectos de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora fina, estos resultados fueron positivos ya que se logró que los estudiantes, sostengan de manera adecuada el crayón y el pincel, pinten con los dedos, dibujen libremente, reproduzcan su nombre, reproduzcan arabescos, realicen trazos libres, rellenen superficies con grafismos, reproduzcan trazos pequeños, comuniquen mensajes con grafismos.

MESTANZA (2016) en su trabajo de investigación titulado: PROGRAMA DE TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEI N° 302 DE SÓCOTA, CUTERVO-2016. Llegando a las siguientes conclusiones:

El diagnóstico realizado mediante la aplicación del pre test al grupo de estudio, advierte que la mayoría considera que el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina por parte de los niños y niñas de Educación inicial de la Institución Educativa N°302 de Súcota, es deficiente.

El proceso de investigación aporta como resultado la propuesta de un Programa de Técnicas Gráfico Plásticas que contribuya al desarrollo de la coordinación motora fina en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°302 de Súcota, Cutevo-2016.

La aplicación del Programa de Técnicas Gráfico Plásticas ha resultado lo suficientemente válido para la Institución Educativa N°302; puesto que constituyó una alternativa eficaz, para mejorar el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa N°302 de Súcota, Curtervo-2016.

Los resultados de la aplicación del post test revelan que el Programa de Técnicas Gráfico Plásticas ha contribuido en el progreso de la coordinación

motora fina en los estudiantes de Educación Inicial de la IE N°302 de Sócota, Cutervo.

Al contrastar los resultados del estudio, mediante el análisis e interpretación de los datos se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; ya que ha permitido elevar de manera significativa el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina en los estudiantes del nivel inicial Institución Educativa N°302 de Sócota, Cutervo-2016.

LÓPEZ (2015); en su tesis: APLICACIÓN DE UN TALLER GRÁFICO PLÁSTICO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40616 CASIMIRO CUADROS - AREQUIPA 2015. Llegando a las siguientes conclusiones:

De los resultados obtenidos los cuales evidencian una mejora significativa en cuanto a la motricidad fina de los niños de cinco años se aprueba la hipótesis de investigación, ya que la aplicación del taller gráfico plástico mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de cinco años.

El nivel de desarrollo de la motricidad fina que presentan los niños de 5 años antes de la aplicación del taller gráfico plástico, según en el análisis en el pre

test muestra un valor de retraso debido a que los niños no eran debidamente estimulados.

El nivel de desarrollo de la motricidad fina que presentaron los niños de 5 años después de la aplicación del taller gráfico plástico, según en el análisis en el post test muestra un valor de normalidad lo cual ayudara a los niños a desenvolverse adecuadamente en su etapa escolar.

Los efectos que produce la aplicación del taller gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años, son positivos y hacen que evolucione positivamente esto se comprueba mediante el análisis de la t student así lo manifiestan logrando una significancia de 0.013 la cual es menor al parámetro limite y muestra una evocación positiva entre los niños de cinco años.

VILCA (2017); realizó un trabajo de investigación denominado "LA MOTRICIDAD FINA COMO ELEMENTO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE-ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PROGRESO DE LA CIUDAD DE PUNO DEL AÑO 2016". : Del análisis realizado podemos determinar que la motricidad fina como elemento didáctico un 60% influye positivamente en el aprendizaje de la pre- escritura en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial

“Progreso” de la ciudad de Puno del año 2016, por lo tanto se puede decir que dichas actividades fueron de suma importancia porque estimulan al inicio de la escritura en el Nivel Inicial.

La motricidad fina como elemento didáctico un 65% influye positivamente en el aprendizaje de la pre- escritura en la dimensión Grafo motricidad en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Progreso” de la ciudad de Puno del año 2016, para lograr significaciones diferentes de acuerdo a cada etapa.

La motricidad fina como elemento didáctico influye un 55% positivamente en el aprendizaje de la pre- escritura en la dimensión Comunicación Simbólica en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Progreso” de la ciudad de Puno del año 2016

GUEVARA (2015); en su trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE UN TALLER BASADO EN ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E N.º 11513 “JUAN PARDO Y MIGUEL” DE PÁTAPO, PROVINCIA DE CHICLAYO. Llegando a las siguientes conclusiones:

La investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los educandos las destrezas básicas motoras.

Al aplicar el taller, se llega a la conclusión que; a través de las actividades lúdicas los niños alcanzan tener un perfeccionamiento armónico de su personalidad, ya que no solo desarrolla sus destrezas motoras, sino que también le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, por lo que; se logró que los educandos desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que involucren manipulación y desplazamientos.

Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los educandos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula. Es por ello que; se puede determinar que se cumplió el objetivo que era mejorar la motricidad gruesa a través de la aplicación de un taller de actividades lúdicas a los niños de Primer Grado de la I.E “Juan Pardo y Miguel” - Patapo, ya que en los resultados se evidencia que los niños si tenían una dificultad acerca de lo que era la motricidad desde la perspectiva de los patrones básicos de movimiento y desde la perspectiva de esta dificultad se pudo realizar el taller, el cual se pudo finalizar exitosamente ya que los niños si avanzaron en su motricidad gruesa desde los patrones básicos del movimiento y se vio esa diferencia desde el primer día del diagnóstico hasta la última actividad.

Por último, se concluye que, si los infantes no adoptan las actividades lúdicas y los juegos, de forma organizada y proyectada para el progreso motor no

obtendrán como progreso de modo acertado la coordinación, equilibrio y lateralidad.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. Actividades lúdicas en educación

La lúdica es una extensión del proceso de las personas, siendo pieza constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica hace referencia a la necesidad de todo ser humano, de expresar, sentir y ocasionar en los demás seres una numeración de impresiones encaminadas hacia el esparcimiento que los transportan a recrearse, carcajear, exclamar e inclusive llorar produciendo en ellos diversas emociones.

La Lúdica impulsa el progreso psicosocial; alineación de la personalidad, seguridad, valores, puede colocar el provecho de saberes, enclaustrando una extensa progresión de movimientos donde interactúan el goce, el ingenio y el discernimiento.

Al respecto Vygotsky, se refiere al concepto de Lúdico como: dinanismos de movimiento corporal que ejecutan los infantes de modo consecuente, a través de estas desempeñan espontáneamente el lanzamiento vital, por eso los movimientos lúdicos se les deben de creer como una ciencia. (Baque, 2013).

Los niños pequeños, están dotados de habilidades que le permiten relacionarse con el entorno, estas habilidades van desarrollándose a

través del tiempo y de distintas experiencias que involucran aspecto afectivos, cognitivos y sociales. De lo anteriormente expuesto se destaca la noción de ver al niño como una persona de acción, con iniciativa y como autor de su propio aprendizaje.

La escuela debe asegurar las condiciones para que los niños desarrollen habilidades, que le permitan una actuación adecuada en su entorno de acuerdo a sus conocimientos y experiencias. En educación inicial hay cierta tendencia a dejar jugar a los niños de manera libre, ya que se considera que el juego es una necesidad en la vida del niño. Pero no hay que olvidar que hay que organizar espacios para propiciar actividades lúdicas, que tengan su punto de partida en intenciones pedagógicas considerando y privilegiando los intereses y necesidades de los niños. En este aspecto se hace imprescindible rescatar la naturaleza del aprendizaje de los pequeños, y es que está demás decir que el niño aprende jugando y estos aprendizajes empiezan desde que él es un bebé.

El niño no necesita que le enseñen a jugar, pero sí necesita que le generen las condiciones para que mediante el juego aprenda y consolide conocimientos que adquiere mediante sus experiencias.

Las actividades lúdicas, están definidas por el Ministerio de Educación como situaciones que tienen una intención pedagógica o didáctica (2015, p. 92). Es decir que las actividades lúdicas tienen como intención

generar aprendizajes propuestos por el docente, quien se convierte en la persona que direcciona las actividades para los niños en un determinado momento.

Las actividades lúdicas, ofrecen a los niños oportunidades novedosas para explorar el entorno y a su vez proporcionan herramientas distintas que le permitan conocer e interactuar con la realidad, también permiten desarrollar la imaginación y la creatividad para solucionar los problemas que se le presentan. Las actividades lúdicas no solo favorecen el área cognitiva sino también el área social porque el comportamiento se va modificando y moldeando de acuerdo a la interacción con sus pares. Para las actividades lúdicas se debe considerar los siguientes aspectos:

- La edad cronológica de los niños
- Sus intereses y necesidades
- Habilidades que desea desarrollar
- Que posean normas sencillas y de fácil entendimiento
- Los materiales deben ser no estructurados y/o reciclados
- Organizar horarios de tal manera que se les permita repetir actividades, aprender a través del ensayo y el error y plantear diferentes estrategias durante las actividades
- Propiciar la autonomía en la formación de grupos, propiciar la comunicación, la distribución de roles y toma de acuerdos entre ellos.

- Organizar espacios para conversar con los niños durante el desarrollo de la actividad.

Desde la perspectiva pedagógica es conveniente resaltar el planteamiento de Motta citado por Pérez (2006). “La lúdica es un proceso pedagógico en sí mismo. El método lúdico propicia espacio y tiempo lúdico, provoca la interacción y la situación lúdica. Un aspecto pedagógico de la lúdica es aprender a convivir, a entenderse a partir de valores y normas que pueden ser individuales y colectivas, de la misma manera es ayudar a formar comunidades escolares sensibles, críticas y al mismo tiempo solidarias”.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas es el aire que circunda el ambiente pedagógico que involucra concretamente al maestro y el alumno, se caracteriza que en este espacio se presentan diferentes situaciones, maneras espontáneas como sonreír en las clases, hacer un trabajo en equipo, dialogar con los docentes en momentos libres, etc.

El juego es una noción que difícilmente podría definirse. Probablemente es más sencillo reconocerlo que definirlo, sin embargo, se puede afirmar que es una de las actividades más espontáneas y placenteras en la que el niño puede recrear y transformar la realidad, transfiriendo su experiencia y haciéndola conversar con el mundo externo en el cual participa. (Dubovick, 1994). El juego es una actividad dinámica que los

niños gozan y participan realizando sus actividades libres y desarrollan su proceso cognitivo. El juego es la actividad que impulsa el desarrollo y el aprendizaje, el juego fortalece el proceso de enseñanza y de desarrollo evolutivo de forma espontánea. El juego surge desde que los niños tienen meses de edad y forma parte de los comportamientos naturales, ninguna persona le enseña a jugar a un niño, pero si puede brindarle un ambiente favorable para que esta actividad prospere y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

El comportamiento lúdico se va modificando y desarrollando, conforme el niño progresa en edad y en madurez. El juego se va transformando y se hace más complejo y variado, entre los 0 y 5 años estas modificaciones suceden de manera rápida. En el juego infantil se observan secuencias: inician explorando objetos simples, luego los van combinando y, por último, llegan a la representación de acciones, conocer a detalle la información sobre esta secuencia es importante para todos los adultos que trabajen con ellos.

Así mismo Bruner y Piaget (1969 p. 94) consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción de conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar. A través del juego el niño interactúa sobre el medio que lo rodea, descarga su energía y desarrolla la construcción de sus conocimientos.

El docente debe buscar y aplicar la estrategia didáctica más adecuada para desarrollar las potencialidades de los niños, porque mediante experiencias novedosas vuelven a potenciar el impulso vital y ayudarles a desarrollar el impulso vital y ayudarles a acceder a los conocimientos respetando siempre, su ritmo, necesidades, intereses y su cultura. (Faerverger, 2004). Las proposiciones lúdicas forman parte de las interacciones que implican vincularse y aprender con el otro. El docente debe planificar, ser modelo, mediador del aprendizaje y generar condiciones pertinentes para valorar las diferencias, por lo cual su trabajo pedagógico se orientará a la adquisición de los conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los niños. Dentro de las subcategorías de las actividades lúdicas tenemos: Estrategias lúdicas y Estrategias motoras.

La lúdica es una extensión del proceso de las personas, siendo pieza constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica hace referencia a la necesidad de todo ser humano, de expresar, sentir y ocasionar en los demás seres una numeración de impresiones encaminadas hacia el esparcimiento que los transportan a recrearse, carcajear, exclamar e inclusive llorar produciendo en ellos diversas emociones.

La Lúdica impulsa el progreso psicosocial; alineación de la personalidad, seguridad, valores, puede colocar el provecho de saberes,

enclaustrando una extensa progresión de movimientos donde interactúan el goce, el ingenio y el discernimiento.

Al respecto Vygotsky, se refiere al concepto de Lúdico como: dinanismos de movimiento corporal que ejecutan los infantes de modo consecuente, a través de estas desempeñan espontáneamente el lanzamiento vital, por eso los movimientos lúdicos se les deben de creer como una ciencia. (Baque, 2013).

Los niños pequeños, están dotados de habilidades que le permiten relacionarse con el entorno, estas habilidades van desarrollándose a través del tiempo y de distintas experiencias que involucran aspecto afectivos, cognitivos y sociales. De lo anteriormente expuesto se destaca la noción de ver al niño como una persona de acción, con iniciativa y como autor de su propio aprendizaje.

La escuela debe asegurar las condiciones para que los niños desarrollen habilidades, que le permitan una actuación adecuada en su entorno de acuerdo a sus conocimientos y experiencias. En educación inicial hay cierta tendencia a dejar jugar a los niños de manera libre, ya que se considera que el juego es una necesidad en la vida del niño. Pero no hay que olvidar que hay que organizar espacios para propiciar actividades lúdicas, que tengan su punto de partida en intenciones pedagógicas considerando y privilegiando los intereses y necesidades de los niños.

En este aspecto se hace imprescindible rescatar la naturaleza del aprendizaje de los pequeños, y es que está demás decir que el niño aprende jugando y estos aprendizajes empiezan desde que él es un bebé.

El niño no necesita que le enseñen a jugar, pero sí necesita que le generen las condiciones para que mediante el juego aprenda y consolide conocimientos que adquiere mediante sus experiencias.

Las actividades lúdicas, están definidas por el Ministerio de Educación como situaciones que tienen una intención pedagógica o didáctica (2015, p. 92). Es decir que las actividades lúdicas tienen como intención generar aprendizajes propuestos por el docente, quien se convierte en la persona que direcciona las actividades para los niños en un determinado momento.

Las actividades lúdicas, ofrecen a los niños oportunidades novedosas para explorar el entorno y a su vez proporcionan herramientas distintas que le permitan conocer e interactuar con la realidad, también permiten desarrollar la imaginación y la creatividad para solucionar los problemas que se le presentan. Las actividades lúdicas no solo favorecen el área cognitiva sino también el área social porque el comportamiento se va modificando y moldeando de acuerdo a la interacción con sus pares. Para las actividades lúdicas se debe considerar los siguientes aspectos:

- La edad cronológica de los niños
- Sus intereses y necesidades
- Habilidades que desea desarrollar
- Que posean normas sencillas y de fácil entendimiento
- Los materiales deben ser no estructurados y/o reciclados
- Organizar horarios de tal manera que se les permita repetir actividades, aprender a través del ensayo y el error y plantear diferentes estrategias durante las actividades
- Propiciar la autonomía en la formación de grupos, propiciar la comunicación, la distribución de roles y toma de acuerdos entre ellos.
- Organizar espacios para conversar con los niños durante el desarrollo de la actividad.

Desde la perspectiva pedagógica es conveniente resaltar el planteamiento de Motta citado por Pérez (2006). “La lúdica es un proceso pedagógico en sí mismo. El método lúdico propicia espacio y tiempo lúdico, provoca la interacción y la situación lúdica. Un aspecto pedagógico de la lúdica es aprender a convivir, a entenderse a partir de valores y normas que pueden ser individuales y colectivas, de la misma manera es ayudar a formar comunidades escolares sensibles, críticas y al mismo tiempo solidarias”.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas es el aire que circunda el ambiente pedagógico que involucra concretamente al maestro y el

alumno, se caracteriza que en este espacio se presentan diferentes situaciones, maneras espontáneas como sonreír en las clases, hacer un trabajo en equipo, dialogar con los docentes en momentos libres, etc.

El juego es una noción que difícilmente podría definirse. Probablemente es más sencillo reconocerlo que definirlo, sin embargo, se puede afirmar que es una de las actividades más espontáneas y placenteras en la que el niño puede recrear y transformar la realidad, transfiriendo su experiencia y haciéndola conversar con el mundo externo en el cual participa. (Dubovick, 1994). El juego es una actividad dinámica que los niños gozan y participan realizando sus actividades libres y desarrollan su proceso cognitivo. El juego es la actividad que impulsa el desarrollo y el aprendizaje, el juego fortalece el proceso de enseñanza y de desarrollo evolutivo de forma espontánea. El juego surge desde que los niños tienen meses de edad y forma parte de los comportamientos naturales, ninguna persona le enseña a jugar a un niño, pero si puede brindarle un ambiente favorable para que esta actividad prospere y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

El comportamiento lúdico se va modificando y desarrollando, conforme el niño progresa en edad y en madurez. El juego se va transformando y se hace más complejo y variado, entre los 0 y 5 años estas modificaciones suceden de manera rápida. En el juego infantil se

observan secuencias: inician explorando objetos simples, luego los van combinando y, por último, llegan a la representación de acciones, conocer a detalle la información sobre esta secuencia es importante para todos los adultos que trabajen con ellos.

Así mismo Bruner y Piaget (1969 p. 94) consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción de conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar. A través del juego el niño interactúa sobre el medio que lo rodea, descarga su energía y desarrolla la construcción de sus conocimientos.

El docente debe buscar y aplicar la estrategia didáctica más adecuada para desarrollar las potencialidades de los niños, porque mediante experiencias novedosas vuelven a potenciar el impulso vital y ayudarles a desarrollar el impulso vital y ayudarles a acceder a los conocimientos respetando siempre, su ritmo, necesidades, intereses y su cultura. (Faerverger, 2004). Las proposiciones lúdicas forman parte de las interacciones que implican vincularse y aprender con el otro. El docente debe planificar, ser modelo, mediador del aprendizaje y generar condiciones pertinentes para valorar las diferencias, por lo cual su trabajo pedagógico se orientara a la adquisición de los conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los niños. Dentro de las subcategorías de las actividades lúdicas tenemos: Estrategias lúdicas y Estrategias motoras.

2.2.2. Estrategias lúdicas

Estrategia lúdica, forma parte de las metodologías de enseñanza de carácter participativo y dialógico impulsado por la utilización creativa y pedagógicamente sólida, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, concebidos de manera específica para originar aprendizajes significativos. La conducta lúdica nace con los niños y va prosperando con el interés y curiosidad por la exploración de su cuerpo y el mundo que le rodea. Esta curiosidad crece saciándose del conocimiento y oportunidad para el aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2010), plantea cinco aspectos claves en relación a las actividades lúdicas. Los juegos, los aprendizajes y el desarrollo infantil se vinculan estrechamente en el cerebro de los niños, ya que jugar es una actividad fundamental en la vida de los niños. Durante los primeros seis años de vida, se originan en el cerebro de los niños millones de conexiones entre sus neuronas que le van a permitir aprender y desarrollarse. En esta etapa se dan la mayoría de conexiones en su cerebro y una de las maneras que tienen los niños para que se originen estas conexiones son los juegos. Cuanto más jueguen los niños, más conexiones neuronales se van a crear y, por ende, habrá un mejor desarrollo y aprenderá más. Cuando los niños no juegan se debilitan; sus capacidades se debilitan y su personalidad se envejece.

Jugar forma parte de las necesidades para el desarrollo del cerebro de los niños, ya que lo ayudan a aprender y a crecer de manera óptima.

El juego es el impulsor del desarrollo y del aprendizaje, el juego estimula el proceso de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera natural. Cuando los niños juegan encienden el motor de su desarrollo y aprendizaje. Los juegos son el reflejo del desarrollo y el aprendizaje, el juego de los niños va a reflejar el nivel de desarrollo alcanzado y el aprendizaje logrado por éste. El juego va a mostrar hasta dónde ha llegado un niño y qué es lo que puede alcanzar.

El juego solamente aparece en un ambiente conformado por personas que le proveen de afecto, que dan sentido a su existencia y lo humanizan, la red de relaciones familiares y sociales, son el entorno en el que el juego se desarrolla como dinamizador del desarrollo y de los aprendizajes. Un ambiente cargado de afectividad y seguridad, interrelaciones humanas afectuosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos básicos para que los niños crezcan jugando, aprendiendo y desarrollándose de manera saludable.

No sólo los niños se desarrollan por medio de los juegos, sino que los juegos también van a evolucionar en cada niño, el comportamiento lúdico se va modificando y progresando. En tanto los niños logran avanzar en edad y en madurez, los juegos se van haciendo más

complejos y diversificados. Entre los 0 y 5 años estos cambios suceden muy prontamente. Hay una continuidad de acciones observables en el juego de los niños: primero, realizan la exploración de objetos simples, luego los mezclan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información minuciosa acerca de esta secuencia es significativo para todas las personas adultas que trabajen con niños. Dentro de las estrategias lúdicas se emplearon las rondas y las canciones.

2.2.3. Importancia de las actividades lúdicas

La lúdica es el conjunto de las diversas expresiones pedagógicas, nativas y cotidianas propias de un territorio, grupo o colectividad. La lúdica comprende de otras extensiones de la vida del ser humano entre ellas: el deleite, belleza, juego, imaginación, vida y muerte, que reconocen obtener identificación, conjuntamente de un modo de ser individual. (Gutierrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 62).

Ante lo expuesto, cabe recalcar, que la lúdica es una estrategia pedagógica, la cual nos sirve para instituir y generar ambientes proporcionados y atractivos para la interacción de los infantes, permitiéndoles conocer otros conocimientos, hábitos y costumbres las cuales se intercambian a través del esparcimiento o de la lúdica. Además, la lúdica permite a los niños hacer volar su imaginación y creatividad, con la finalidad, que sean los mismos infantes los que propicien sus espacios de reunión e interacción, produciendo a cabo

métodos relacionales con los otros compañeros de escuela. (Gutiérrez, Mercado, & Silgado, 2014, Págs. 62-63).

La lúdica beneficia, en la primera infancia, el fortalecimiento de: autoconfianza, independencia y formación del temperamento, convirtiéndose en una de los dinamismos recreativos y educativos esenciales para todas las personas. (Gutiérrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 65).

La Lúdica impulsa el perfeccionamiento psicosocial del individuo, así como también el provecho de saberes, la formación de la personalidad, y se exterioriza en una extensa gama de movimientos en la cual interactúan el placer, gozo, creatividad y discernimiento. (Gutiérrez, Mercado, & Silgado, 2014, Pág. 67)

2.2.4. El juego

“El juego es, un medio en el que los individuos y animales examinan numerosas prácticas en incomparables asuntos y con diferentes resultados”. (Moyles, 1990).

“El juego es una actividad que viabiliza y proporciona a los infantes su crecimiento ya que a través del juego se van desarrollando de modo completa y conforme a todas sus capacidades y habilidades propios y sociales.” (Bañeres, Bishop, & Claustre, 1990).

Por lo que se puede decir que, a través del juego, que son actividades las cuales pueden ser dirigidas o libres, y que las utilizamos para lograr en los niños tener nuevas experiencias con diversión y disfrute; en muchas ocasiones, se las puede utilizar incluso como herramienta para estimular y potenciar el desarrollo infantil y aprendizaje, ya que en diferentes estudios se ha logrado determinar que el niño aprende mejor las nuevas experiencias mediante el juego. (Perez, 2015, Pág. 24).

Los niños asimilan mejor a través del ejercicio, y a medida que van progresando, requieren gozar y poseer la autonomía para examinar y jugar. El juego es un aspecto fundamental del desarrollo y perfeccionamiento, favoreciendo de esta manera al progreso de destrezas intelectuales, físicas y sociales; a través del cual los infantes enuncian sus emociones, temores, e imaginaciones de una manera espontánea satisfactoria. (Perez, 2015, Pág. 24).

- Para Piaget, el “juego” forma parte del conocimiento del niño, ya que representa el aprovechamiento funcional o reproductiva del contexto según cada periodo evolutivo del individuo. Por lo que cabe resaltar, que los juegos de los infantes son según la fase de desarrollo que están atravesando. Pero para Vygotsky, el juego es algo congénito en los infantes en el cual ellos tienen contacto con el mundo que lo rodea. (Perez, 2015, Pág. 25).

2.2.5. Características de los juegos

Según Chancusig (2012) señala las siguientes características:

El juego es una actividad satisfactoria, entretenida que habitualmente produce entusiasmo, hace surgir caracteres de satisfacción y siempre es dominante consecuentemente por quien la ejecuta. (Chancusig, 2012, Pág. 33).

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado, ya que cada recreación tiene un desarrollo transitorio, ordinariamente establecido en las pautas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. (Chancusig, 2012, Pág. 34).

Sin embargo, en la formación infantil frecuentemente los juegos tienen un grado de espontaneidad, asimismo tiene un espacio particular para su desarrollo por lo que es conveniente que los educandos asuman un lugar referencial donde desenvolver su juego. (Chancusig, 2012, Pág. 34).

El juego tiene propósitos y métodos múltiples. El juego es aquella diligencia que se ejecuta en función de un beneficio. No tiene sentido en sí misma, sino en el efecto. (Chancusig, 2012, Pág. 34).

El juego tiene un carácter desprendido, para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación del propósito a la que sirve el juego. (Chancusig, 2012, Pág. 34).

El juego en la etapa infantil es un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material, pues es la complacencia y la delectación que origina de modo adyacente el matiz primordial que lo identifica. (Chancusig, 2012, Págs. 34-35).

Todo juego lleva un elemento de tensión. Ya que, el juego es una actividad gratificante, el juego para ejecutarse requiere de energía por parte del educando y es en esa tensión de donde brota el aprendizaje, desplegando facultades físicas, intelectuales, espirituales y morales, entre otros. Es en el juego competitivo en donde visiblemente el factor de tensión logra mayor claridad y convencimiento. (Chancusig, 2012, Pág. 35).

El juego está interconectado con la realidad. El juego permite a los educandos un excelente discernimiento del todo lo que le rodea favoreciendo a su unificación e inclusive cuando el juego envuelve una escapatoria a la imaginación y realidad, donde se descubren los elementos que deben ser convertidos idealmente. (Chancusig, 2012, Pág. 35).

El juego implica acción. Los educandos juegan, mueven, corren, desplazan, ejecutan acciones, etc., razones por las cuales están en invariable actividad física y mental. Por lo que se considera, al juego como una actividad completa, razón por la cual varios de los que

plantean o facilitan el juego, tienen en cuenta las capacidades de una persona, tanto las mecánicas, intelectuales y las sociales. (Chancusig, 2012, Pág. 35).

2.2.6. Tipos de juego

Chancusig (2012), hace referencia a los tipos de juegos coherentes con las diferentes etapas del crecimiento.

Juegos de movimientos y ejercicios

Hasta los 2 años, el infante realiza un juego espontáneo de forma sensorio-motriz, que le permite ir pausadamente reconociendo sus movimientos y examinar su cuerpo y el medio que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

Juegos simbólicos

A partir de los 3 años, concordando con el perfeccionamiento de la locución oral, los infantes juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Estos juegos son los que tiene un gran peso la imaginación en donde el infante transforma, reproduce y recrea la realidad que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

Juegos de reglas

A partir de los 6 o 7 años, este tipo de juegos presume la composición social del infante, que persigue y admite pautas en agrupación con

otros, lo que, transportará a la obediencia de las reglas de la sociedad adulta. (Chancusig, 2012, Pág. 37).

2.2.7. Motricidad fina

Es la que organiza los movimientos en los niños, los cuales necesitan de un mayor nivel de coordinación, precisión, que son considerados, esencialmente en trabajos, en los cuales se emplean de modo paralelo el ojo y la mano.

Sobre el tema, Ortega & Pozo (2010) enfatizan que: La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen más directamente, son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. Es muy importante tenerlo en cuenta que antes que exigir al niño o niña una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura con dedos, esto permitirá más adelante trabajar con otras herramientas que conllevan más dificultad en su manejo, para poder realizar ejercicios de precisión (pinceles, lápiz, colores, etc.). Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura. Creemos por otra parte, que muchos de los aspectos aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño y que el hecho de trabajar uno de ellos no tan solo ha de excluir el

trabajo de otros, sino que se pueden complementar, apartando cada uno de ellos elementos positivos en el proceso de maduración del niño.

La motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. González, (1998).

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños/as como una unidad.

Es el desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas. Se consideran la edad preescolar el momento en el cual la estimulación constituye un determinante del desarrollo por una serie de factores que lo proporcionan: el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomioarticular (la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración), la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones. Asociados a estos están los períodos críticos o sensitivos del desarrollo, la infinita capacidad de asimilar la experiencia social transmitida por el adulto y no menos importante es la propia experiencia individual del niño.

2.2.8. Elementos de la motricidad fina

Según Alarcón (2012) conceptualiza y clasifica la motricidad fina de la siguiente manera:

La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y agarrar un objeto, recortar una figura, etc. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación Viso-Manual

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- La mano
- La muñeca
- El antebrazo
- El brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido

como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos. Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:

- Pintar
- Punzar
- Enhebrar
- Recortar
- Moldear
- Dibujar
- Colorear
- Laberintos copias en forma

Coordinación Facial

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

- El del dominio muscular
- La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos lleven a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Coordinación fonética

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. El niño en los primeros meses de vida:

- Descubre las posibilidades de emitir sonidos.
- No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.
- Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación

sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos. Hacia el año y medio el niño:

- Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.
- No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples

Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado. Entre los 2-3 años el niño:

- Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos.
- Y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar. Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Coordinación Gestual

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

La psicomotricidad fina es la coordinación de movimientos de distintas partes del cuerpo con precisión. Precisa un elevado nivel de coordinación, ya que los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, no tienen amplitud, sino que son movimientos de precisión.

Los bebés van adquiriendo esta habilidad por sí mismos a medida que van creciendo y ganando en madurez, pero también se les puede ayudar para que avancen en su aprendizaje trabajando con diversas actividades, que continúen con metas más complejas y delimitadas. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es

capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

Desarrollo de la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia (Posso & Ortega, 2010, págs. 18- 19).

Según Posso & Ortega, (2010) clasifica el desarrollo de la motricidad fina de la siguiente manera:

Infancia (0-12 meses)

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y, como el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apartado, pero esto es una acción de reflejos inconscientes llamados el reflejo darwinista, y desaparece en un plazo de dos o tres meses.

La coordinación ojo - mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses, comenzando así un periodo de práctica llamado ensayo y error al ver los objetos y tratar de tomarlos.

Gateo (1-3 años)

Desarrolla la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vueltas a las páginas de un libro y utilizar crayones para hacer garabatos.

En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta 6 cubos.

Preescolar (3-4 años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar tal vez como el manejo de los cubiertos o atar las cintas del zapato, presentan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Edad escolar (5 años)

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han alcanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas.

Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas.

Ventajas educativas de la motricidad fina

De antemano, se considera que el desarrollo de la motricidad fina tiene muchas ventajas en el desarrollo integral del niño, sin embargo, para ser más precisos, se revisa el estudio Gispert (1987) citado por Gahona (2012), donde manifiestan que: La educación de la motricidad fina debe proporcionarse al niño y a la niña en el hogar aún antes de asistir al jardín de infantes, este factor toma importancia a medida que los pequeños van creciendo y desarrollándose. Asimismo, la educación puede ser aprovechada por el preescolar y mejora su aprendizaje, o por el contrario si no existiese podría provocar dificultades en los niños y las niñas en la etapa inicial de escolaridad, provocando retraso estudiantil y pobre rendimiento académico (p.10).

Como lo menciona el autor, el desarrollo de la motricidad fina tiene muchas ventajas para el aprendizaje, ya que su falta de estimulación puede provocar en los niños un retraso en la escritura a la vez el niño manifiesta un rendimiento académico bajo.

Gispert (1987) citado por Gahona (2012), considera de manera específica las siguientes ventajas de la motricidad fina: “Proporciona una mejor coordinación óculo manual. Facilita la soltura de la mano al

escribir. Desarrolla los movimientos de pinza a través de los procesos de rasgado, punzado y recortado. Prepara para el aprendizaje de la escritura” (p.10).

Por lo tanto, las ventajas del desarrollo de la motricidad fina tienen sus beneficios en la coordinación óculo manual, ya que permiten una armonía entre la ubicación espacial de la mano al momento de la escritura, también tiene ventajas en la soltura de la mano al escribir ya que se realiza una correcta manipulación del lápiz o bolígrafo, a la vez que permite un proceso eficaz en el rasgado, punzado y recortado, y sus amplias ventajas al momento del aprendizaje de la escritura.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

Las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

Las actividades lúdicas no desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

3.3. Hipótesis Específicas

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación visomanual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación gestual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y para contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente a pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

GE = O₁ X O₂

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (actividades lúdicas)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Muestra

De acuerdo a Hernández (2010), se ha seleccionado el muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra serán los 25 niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN. 2018.

GRADO	SEXO		ALUMNOS		
	F	M	TOTAL	EDADES	TOTAL
				4	
CINCO AÑOS	11	09	20	20	20
TOTAL	20	20	20	20	20

FUENTE : Nómina de Matrícula 2018.

ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente Actividades lúdicas	Planificación	Diseña el programa para la aplicación de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.	Escala de Likert
	Ejecución	Aplica el programa de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.	
	Evaluación	Evalúa los resultados de la aplicación actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.	
Variable dependiente Motricidad fina	Coordinación visomanual	Utiliza simultáneamente las manos y la vista cuando realiza una actividad	
	Coordinación gestual	Desarrolla ejercicios de precisión usando la muñeca y la mano. Efectúa actividades para desarrollar la coordinación gestual.	
	Coordinación facial	Ejercita los huesos y los músculos para gesticular movimientos.	
		Practica diversas tareas para ejercitar el dominio muscular. Se comunica con los demás a través de gestos voluntarios e involuntarios de la cara.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

La técnica del fichaje.- El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

Observación directa.- Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar la estrategia lúdicas.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 271 DE NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN. 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA	
¿De qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018?	<p>a) OBJETIVO GENERAL Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación visomanual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación gestual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018..</p> <p>HIPÓTESIS NULA (Ho) Las actividades lúdicas no desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación visomanual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación gestual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p> <p>Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades lúdicas</p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.</p> <p>Aplica el programa de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.</p> <p>Evalúa los resultados de la aplicación actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad fina</p> <p>Coordinación visomanual</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación facial</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico.</p>	<p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Cuasiexperimental</p> <p>GE O₁ X O₂</p> <p>GC O₃ O₄</p>	<p>POBLACIÓN La población está constituida los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I. N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.</p> <p>MUESTRA La muestra está constituida los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I. N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.</p>

la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

2018.

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.

Practica diversas tareas para ejercitar el dominio muscular.

Se comunica con los demás a través de gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

4.7. Principios éticos

La investigación no es sólo un acto teórico; es ante todo el ejercicio de un acto responsable, y desde esta perspectiva la ética de la investigación hay que planteársela como un subconjunto dentro de la moral. Y estos principios son:

- Respeto por las personas
- Honestidad
- Justicia
- Equidad

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados de la motricidad fina según la prueba de entrada y salida

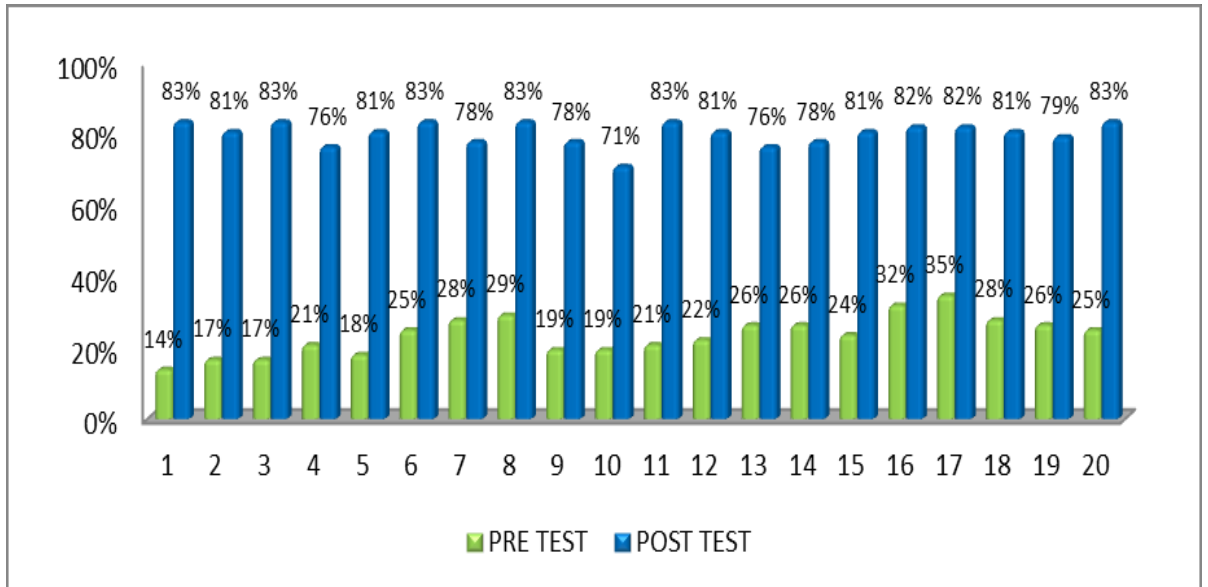
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	10	13,89%	60	83,33%	50	69,44%
2	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
3	12	16,67%	60	83,33%	48	66,67%
4	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
5	13	18,06%	58	80,56%	45	62,50%
6	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
7	20	27,78%	56	77,78%	36	50,00%
8	21	29,17%	60	83,33%	39	54,17%
9	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
10	14	19,44%	51	70,83%	37	51,39%
11	15	20,83%	60	83,33%	45	62,50%
12	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
13	19	26,39%	55	76,39%	36	50,00%
14	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
15	17	23,61%	58	80,56%	41	56,94%
16	23	31,94%	59	81,94%	36	50,00%
17	25	34,72%	59	81,94%	34	47,22%
18	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
19	19	26,39%	57	79,17%	38	52,78%
20	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
PROMEDIO	17	23,61%	57,7	80,14%	40,7	56,53%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados de la motricidad fina según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. La motricidad fina de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,61 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,14%.
2. La motricidad fina de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,53 %.

TABLA N° 02

Resultados de la coordinación visomanual según la prueba de entrada y salida

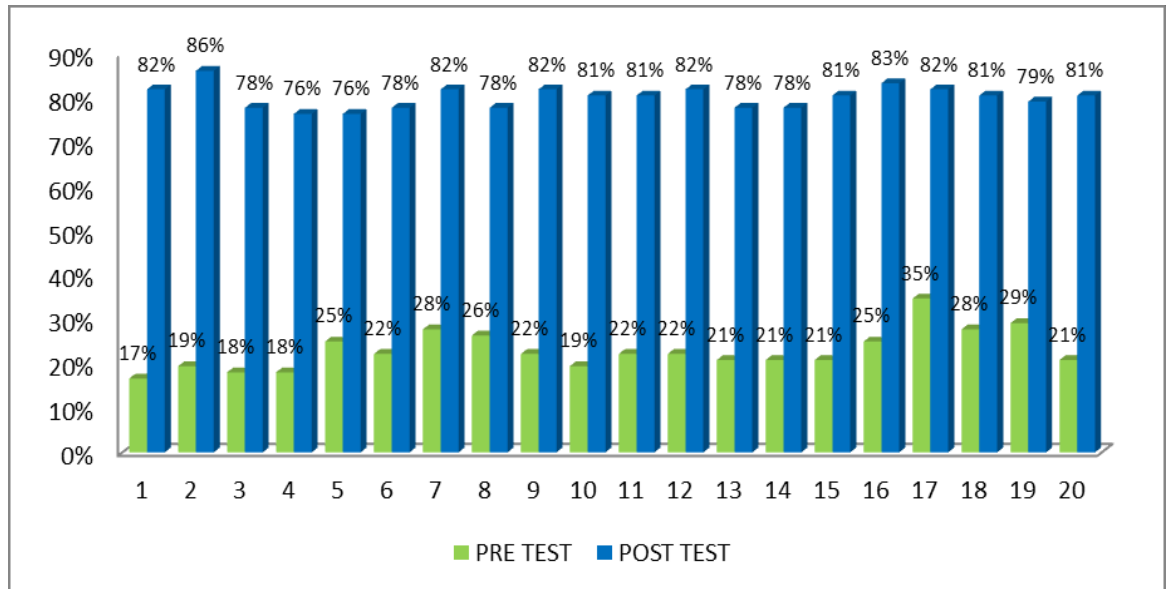
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	59	81,94%	47	65,28%
2	14	19,44%	62	86,11%	48	66,67%
3	13	18,06%	56	77,78%	43	59,72%
4	13	18,06%	55	76,39%	42	58,33%
5	18	25,00%	55	76,39%	37	51,39%
6	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
7	20	27,78%	59	81,94%	39	54,17%
8	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
9	16	22,22%	59	81,94%	43	59,72%
10	14	19,44%	58	80,56%	44	61,11%
11	16	22,22%	58	80,56%	42	58,33%
12	16	22,22%	59	81,94%	43	59,72%
13	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
14	15	20,83%	56	77,78%	41	56,94%
15	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
16	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
17	25	34,72%	59	81,94%	34	47,22%
18	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
19	21	29,17%	57	79,17%	36	50,00%
20	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
PROMEDIO	16,55	22,99%	57,7	80,14%	41,15	57,15%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la coordinación visomanual según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. La coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 22,99 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,14%.
2. La coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 57,15 %.

TABLA N° 03

Resultados de la coordinación gestual según la prueba de entrada y salida

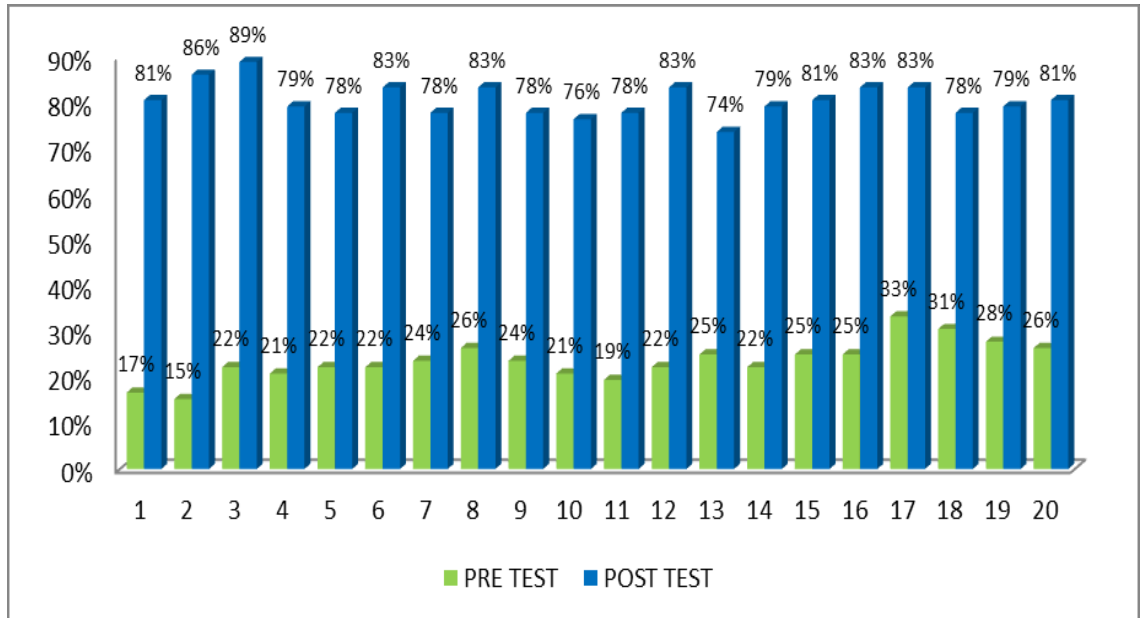
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
2	11	15,28%	62	86,11%	51	70,83%
3	16	22,22%	64	88,89%	48	66,67%
4	15	20,83%	57	79,17%	42	58,33%
5	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
6	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
7	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
8	19	26,39%	60	83,33%	41	56,94%
9	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
10	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
11	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
12	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
13	18	25,00%	53	73,61%	35	48,61%
14	16	22,22%	57	79,17%	41	56,94%
15	18	25,00%	58	80,56%	40	55,56%
16	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	22	30,56%	56	77,78%	34	47,22%
19	20	27,78%	57	79,17%	37	51,39%
20	19	26,39%	58	80,56%	39	54,17%
PROMEDIO	16,95	23,54%	57,95	80,49%	41	56,94%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la coordinación gestual según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. La coordinación gestual de la motricidad fina de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,54 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,49%.
2. La coordinación gestual de la motricidad fina de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,94 %.

TABLA N° 04

Resultados de la coordinación facial según la prueba de entrada y salida

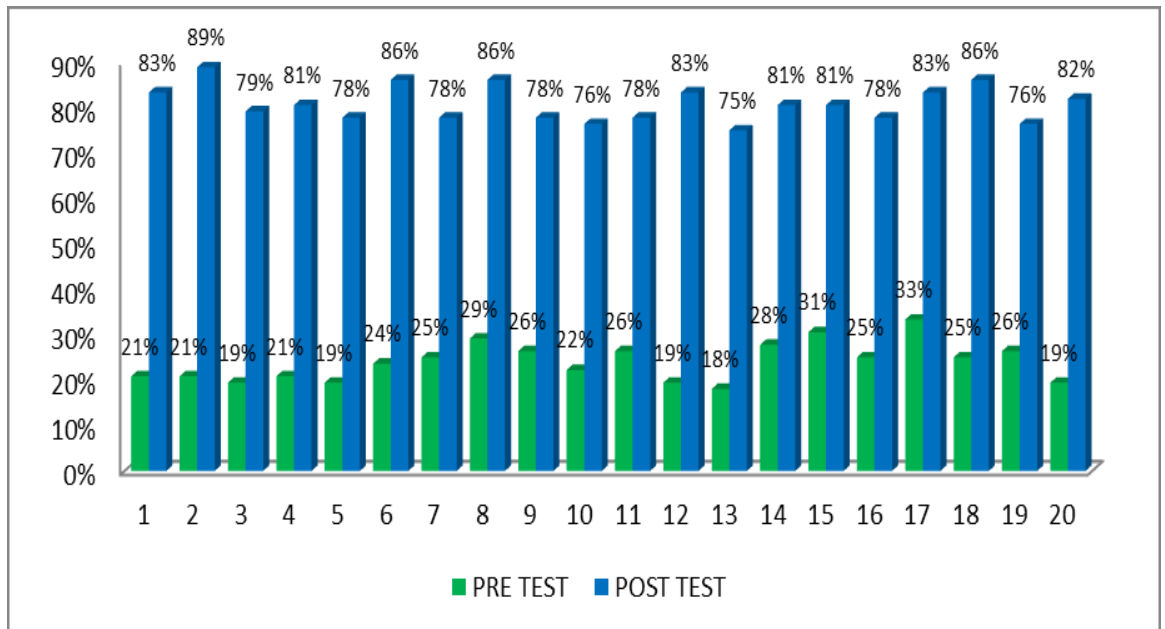
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	15	20,83%	60	83,33%	45	62,50%
2	15	20,83%	64	88,89%	49	68,06%
3	14	19,44%	57	79,17%	43	59,72%
4	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
5	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
6	17	23,61%	62	86,11%	45	62,50%
7	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
8	21	29,17%	62	86,11%	41	56,94%
9	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
10	16	22,22%	55	76,39%	39	54,17%
11	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
12	14	19,44%	60	83,33%	46	63,89%
13	13	18,06%	54	75,00%	41	56,94%
14	20	27,78%	58	80,56%	38	52,78%
15	22	30,56%	58	80,56%	36	50,00%
16	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
17	24	33,33%	60	83,33%	36	50,00%
18	18	25,00%	62	86,11%	44	61,11%
19	19	26,39%	55	76,39%	36	50,00%
20	14	19,44%	59	81,94%	45	62,50%
PROMEDIO	17,25	23,96%	58,2	80,83%	40,95	56,88%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de la coordinación facial según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. La coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 23,96 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 80,83%.
2. La coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,88 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,23611	0,80139
Varianza	0,00294388	0,00105721
Observaciones	20	20
Coefficiente de correlación de Pearson	0,07479334	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	19	
Estadístico t	41,3529166	
P(T<=t) una cola	2,223E-20	
Valor crítico de t (una cola)	1,72913281	
P(T<=t) dos colas	4,4461E-20	
Valor crítico de t (dos colas)	2,09302405	

El valor calculado de “t” ($t = 41,353$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($41,353 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de los datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de la motricidad fina de 56,53 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 23,61% y después de aplicar las actividades lúdicas la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 80,14 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las imágenes desarrolló la dimensión de la coordinación visomanual creciendo en 57,15 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión de la coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 22,99% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión de la coordinación visomanual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,14 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión de la coordinación gestual creciendo en 56,94%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión de la coordinación gestual de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 23,54% y después de aplicar las actividades lúdicas la dimensión de la coordinación gestual de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,49%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las actividades lúdicas desarrolló la dimensión de la coordinación fina creciendo en 56,88%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la dimensión de la coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 17,25% y después de aplicar la utilización de las actividades lúdicas de la dimensión coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 80,83%.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los Directores de las Unidades de Gestión Educativa Local incluir en su plan de trabajo anual programas de aplicación de la utilización de actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina, para lo cual debe realizarse constantemente y debe de estar dirigido a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de San Martín.

2. Se sugiere a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de San Martín, que adopten una actitud más comprometida sobre su desempeño laboral y ser parte de la mejora educativa.

3. Se sugiere además a los docentes capacitarse y actualizarse en estrategias para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de la Institución Educativa.

4. Se recomienda a los docentes la aplicación de cómo utilizar las actividades lúdicas para desarrollar la dimensión de la coordinación facial en los niños y niñas del nivel inicial, además de mejorar la motricidad fina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón, T. L. (2012). *Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.I "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo del 2012.*

Obtenido de:

<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCON%20MEZAGARCIA%20SALDA%20C3%91AVASQUEZ%20SIFUENTES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Comellas M. y Perpinya A. (2003) *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Editorial CEAC. España.

Ingaruca, O. (2013) *La psicomotricidad en la Educación Inicial*. Conferencia en el congreso nacional de educación inicial. Lima- Perú.

Jiménez J. y Alonso J. (2007) *Manual de psicomotricidad: Teoría, exploración, programación y práctica*. Ediciones Tierra Hoy. España.

Mesonero A. (1994) *Psicología de la educación psicomotriz*. Textos universitarios ediuno. Universidad de Oviedo.

Oramás, L. (2000). *Propuesta de un Programa de Práctica Psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Universidad Metropolitana, Caracas-Venezuela.

Palomo (2012). *Diseño de Estrategias Metodológicas para Fortalecer el Desarrollo de la Motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de Valle de la Pascua, estado de Guárico*. 2012. Caracas -Venezuela.

Penton, J. (2013). Educación Básica. Obtenido de la pre escritura. Pila, Y. (28 de setiembre de 2018). *Concepto de motricidad fina*. Obtenido de <http://yolypila.blogspot.pe/2013/04/concepto-de-motricidad-fina.html>

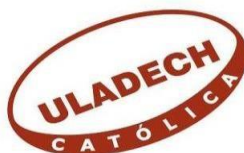
Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la Etapa Infantil*. Universidad de Matanzas, Cuba.

Posso, L. E., & Ortega, C. C. (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 IM. Ecuador, EMBABURA, Ecuador: Universidad Tecnica del Norte.

Troconis, M. L. (2004). *socieven.org*. Obtenido de <http://www.socieven.org/Content/biblio/Comunicaci%C3%B3n%20Simb%C3%B3lica.pdf>.

A N E X O S

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2


Rara vez = 3



Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
Modela una figura usando sus dedos.				
Realiza pasando la pelota de un lado a otro				
Punza con presión y precisión dactilar.				
Embolilla papel crepe y seda.				
Demuestra coordinación en los dedos al rasgar				
Realiza embolillado.				
Tiene coordinación con los dedos				
Realiza gestos con las manos de algún instrumento musical que se le presenta.				
Realiza gestos con las manos de algún instrumento musical que se le presenta.				
Recorta la silueta de imagen de diversas revistas				

Reproducir movimientos de zig-zag.				
Coordina y logra cortar con una tijera				
Ensarta con pasados por los distintos puntos especificados.				
Ensarta cuentas, botones, aros y fideos en lana gruesa.				
Realiza ensarte en diferentes figuras que le indican.				
Modela formas de animales con ayuda de la plastilina				
Construye castillos e objetos modelando con arena fina.				
Sigue instrucciones para realizar unos trabajos moldeables				
Realiza figuras a las consignas indicadas.				
Ensarta lana a la aguja punta roma				

ANEXO N° 02
SESIONES DE APRENDIZAJE

AREA	Comunicación		
TEMA	Conociendo el sonido inicial "A- E"		
FECHA	Lunes 08 de octubre 2018		
INDICADORES	Identifica las vocales A-E, en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito.	INDICADOR DE TALLER	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. - Utiliza vocabulario de uso frecuente.
MOMENTOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS		
ACTIVIDADES DE RUTINA. 20 min. 8:00 am A 8:20 am	<p>Entonan la canción del saludo, realizan el control de:</p> <ul style="list-style-type: none"> *asistencia. *Tiempo. *Calendario. *Normas de convivencia. *Palabras Mágicas. *Oración. *La noticia del día. 		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
PROCESOS	ACTIVIDADES		RECURSOS
HORA DEL JUEGO LIBRE 8:15 a 9:15	<p>Planificación: Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego.</p> <p>Organización: Hacemos un recorrido con los niños por los sectores para ver con qué juguetes podemos jugar en ellos, eligen libremente al sector donde jugarán, la maestra cuidará que no haya un número sobrecargado de niños en los sectores.</p> <p>Desarrollo del juego: Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica (actitud de los niños, avances, dificultades) haciendo uso de la ficha de observación.</p> <p>Orden: A la señal del código acordado, los niños colocan los juguetes en su lugar.</p> <p>Socialización: Los niños según los sectores que eligieron socializan en forma voluntaria el proyecto de juego realizado.</p>		Juguetes del MED

	<p>Presentación: Se propone a los niños graficar lo que más les gustó del juego, al término del mismo se motiva a los niños que explique su dibujo proponiéndoles escribir desde su nivel de escritura lo verbalizado.</p>	
<p>9:00 A 9:45 INICIO</p> <p>DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoy identificaremos la vocal A-a y la vocal E-e en textos escritos. - Preguntamos a los niños: ¿Cómo suenan las vocales A-E? ¿Cómo se hace el trazo correcto de estas vocales? ¿Qué palabras empiezan con la vocales A-E? - Cantamos con los niños y niñas la siguiente canción: <p style="text-align: center;">LA DANZA DE LAS VOCALES</p> <p style="text-align: center;">Salió la A, salió la A, no sé a dónde va. a comprarle un regalo a mi mamá Salió la E, salió la E, no sé a dónde fue fui con mi tía Marta a tomar té Salió la I, salió la I y yo no la sentí fui a comprar un punto para mi, Salió la O, salió la O, y casi no volvió fui a comer tamales y engordó Salió la U, salió la U, y qué me dices tú salí en mi bicicleta y llegué al Perú</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató la canción? ¿Qué vocales conoces? ¿Y cómo suenan? ¿De qué compañeros, su nombre empieza con la vocal A-a? ¿De qué compañeros, su nombre empieza con la vocal E-e?</p> <p>Antes de la Lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas, a leer en grupo el cuento de la vocal A y la vocal E.(Mostramos el papelote que está hecho con pictogramas-Ver fichas). Pedimos a los niños y niñas que planteen posibles hipótesis. - ¿De qué tratará el cuento? 	<p>Papelotes</p> <p>Cuentos</p>

- ¿Quiénes serán los personajes principales?

Durante la lectura:

- Leemos el cuento con los niños y niñas y hacemos una pausa, antes de llegar a la parte final y preguntamos: ¿Qué creen que pasará? Terminamos de leer el cuento.

Después de la Lectura:

- Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué paso con la araña Ana? ¿Cómo se subió al autobús?, ¿A dónde fue la araña Ana? ¿Con que jugaba la araña Ana?, ¿Qué encontró en la lancha?, ¿De qué trató la lectura?, ¿Qué personajes y objetos se mencionan en la lectura?, ¿Con que vocal empiezan sus nombres?
- ¿Qué pasó con el escorpión? ¿Con quién se encontró?, ¿Qué vieron en el suelo? ¿En que se convirtieron el erizo y el escorpión?, ¿En que salieron a volar?, ¿De qué trató la lectura?, ¿Qué vocales se mencionan en la lectura?, ¿Qué pasó con ellas en el cuento? Encerramos con los niños, todas las vocales I-i, O-o que encuentren en los cuentos.
- Pedimos a cada niño que traiga su cajita, harina, botones y jueguen libremente con estos materiales.
- La docente proporciona fichas de las vocales y trazos que empiecen con ellas, para que empiecen a trabajar en **embolillados** y en los trazos pasar con mucha presicion.
- Los niños cogen la fichas de la vocal "A -a" y la trazos, que empieza con esta vocal, cogen un botón indicando que este, va a representar el punto de inicio y realiza el trazo correcto con su dedo índice, sobre la harina, como se observa en la imagen. Repetimos la misma actividad con la vocal "E, e"



Entregamos una ficha, para que identifiquen las vocales " A-E".


NOTA: Pedimos a cinco niños, que para el día de mañana traigan una cartel de la vocal que más le guste, pues realizaremos la marcha de las

Cajita
elaborada
Botón
Harina

Fichas
Papel
crepe

CIERRE	<p>vocales</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>Acciones de rutina.</p>
---------------	---

ACTIVIDAD DE RUTINA

 <p>REFRIGERI O 9:45 a 10:15 RECREO 10:15 a 10:45</p>	<p>*Debe darse con un clima emocional de tranquilidad para buena asimilación de sus alimentos, Propiciando en cada uno de ellos el hábito de higiene y el buen uso de los utensilios.</p> <p>*Brindarles seguridad física y afectiva durante el receso</p>
---	--

TALLER DE JUEGOS LITERARIOS: Nos divertimos contando chistes

- **Inicio:** Invitamos a los niños y niñas a sentarse en sus cojines y esperen a una persona que vendrá a visitarnos.

Ingresa al salón, la docente disfrazada de payasita y saluda a los niños y niñas.



RECURSOS

Cojines
Nariz de
payaso


Desarrollo: ¡Buenos días caballeros y caballeras!, el día de hoy he venido hacerlos reír a carcajadas.

- El payasito hace chistes a los niños y niñas.
- Conversamos con los niños, sobre el chiste que nos contó el payasito PON-PIN y los animamos a contar otros chistes.


Cierre: Les entregamos una hoja, para dibujar el chiste que más les hizo reír.


Salida 11.45 a 12.00	Nos preparamos para la salida. Recomendaciones, canción de despedida y oración	
----------------------------	---	--

JORNADA PEDAGÓGICA

AREA	Comunicación			
TEMA	Conociendo el sonido inicial "I-O"			
FECHA	Martes 09 de octubre 2018			
INDICADORES	Identifica las vocales I-O, en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito.	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">INDICADOR DE TALLER</td> <td>- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos.</td> </tr> </table>	INDICADOR DE TALLER	- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos.
INDICADOR DE TALLER	- Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos.			
MOMENTOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS			
ACTIVIDADES DE RUTINA. 20 min. 8:00 am A 8:20 am	<p>Entonan la canción del saludo, realizan el control de : *asistencia. *Tiempo. *Calendario. *Normas de convivencia. *Palabras Mágicas. *Oración. *La noticia del día.</p> <div style="text-align: right;">  </div>			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

PROCESOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>HORA DEL JUEGO LIBRE 8:15 a 9:15</p> 	<p>Planificación: Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego.</p> <p>Organización: Hacemos un recorrido con los niños por los sectores para ver con qué juguetes podemos jugar en ellos, eligen libremente al sector donde jugarán, la maestra cuidará que no haya un número sobrecargado de niños en los sectores.</p> <p>Desarrollo del juego: Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica (actitud de los niños, avances, dificultades) haciendo uso de la ficha de observación.</p> <p>Orden: A la señal del código acordado, los niños colocan los juguetes en su lugar.</p> <p>Socialización: Los niños según los sectores que eligieron socializan en forma voluntaria el proyecto de juego realizado.</p> <p>Presentación: Se propone a los niños graficar lo que más les gustó del juego, al término del mismo se motiva a los niños que</p>	<p>Juguetes del MED</p>

	<p>explique su dibujo proponiéndoles escribir desde su nivel de escritura lo verbalizado.</p>	
<p>9:00 A 9:45 INICIO</p> <p>DESARROLLO</p>  <p>CIERRE</p>	<p>- Hoy identificaremos la vocal I-i- y la vocal O-o en textos escritos.</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo suenan las vocales I - O? ¿Cómo se hace el trazo correcto de estas vocales? ¿Qué palabras empiezan con la vocal I-O?</p> <p>Pedimos a los niños y niñas, que se coloque el cartel que trajeron de casa y marchamos, según indique la canción</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>LA MARCHA DE LAS VOCALES Que dejen toditos los libros abiertos Ha sido la orden que dio el general Que todos los niños estén muy atentos Las cinco vocales van a desfilar</p> <p>Primero veras, que pasa la "A" Con sus dos patitas muy abiertas al marchar. Ahí viene la "E", alzando los pies, El palo del medio es más chico como vez. Aquí está la I , la sigue la O Una es flaca y otra gorda porque ya comió Y luego hasta atrás llegó la U Como la cuerda con que siempre saltas tu.</p> </div> <p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató la canción? ¿Qué vocales marcharon? ¿Y cómo desfilo la i? ¿De qué compañeros, su nombre empieza con la vocal I? ¿De qué compañeros, su nombre empieza con la vocal O?</p> <p>Antes de la Lectura:</p> <p>- Invitamos a los niños y niñas, a leer en grupo el cuento de la vocal I y la vocal O.(Mostramos el papelote que está hecho con pictogramas-Ver fichas). Pedimos a los niños y niñas que planteen posibles hipótesis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué tratará el cuento? - ¿Quiénes serán los personajes principales? <p>Durante la lectura:</p>	<p>Papelotes</p> <p>carteles</p> <p>Cuentos</p>

	<p>- Leemos el cuento con los niños y niñas y hacemos una pausa, antes de llegar a la parte final y preguntamos: ¿Qué creen que pasará? Terminamos de leer el cuento.</p> <p>Después de la Lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas: ¿Quién era Imi? ¿Dónde vivía?, ¿Qué encontró Imi, cuando bajo del avión?, ¿De qué trató la lectura?, ¿Qué personajes y objetos se mencionan en la lectura?, ¿con que vocal empiezan sus nombres? - ¿Quién era Octavio? ¿Cómo era él?, ¿Qué vio en la playa? ¿Qué encontró en el fondo del mar?, ¿Qué había dentro de la olla?, ¿De qué trató la lectura?, ¿Qué personajes y objetos, se mencionan en la lectura?, ¿Con que vocal empiezan sus nombres?. Encerramos con los niños, todas las vocales I-i, O-o que encuentren en los cuentos. - Pedimos a cada niño que traiga su cajita, harina, botones y jueguen libremente con estos materiales. - La docente proporciona fichas y trazos de las vocales que empiecen con ellas, para que empiecen a trabajar en embollados y trazar con mucha precisión. <p>Los niños cogen la fichas de la vocal "I -i "y los trazos , que empiece con esta vocal, cogen un botón indicando que este, va a representar el punto de inicio y realiza el trazo correcto con su dedo índice, sobre la harina, como se observa en la imagen. Repetimos la misma actividad con la vocal "O, o"</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>Entregamos una ficha, para que identifiquen las vocales " I -O"</p>	<p>plu mon es</p> <p>Caji ta elab orad a botón Harina</p> <p>Fichas Pap el cre pe</p> <p>tarj etas</p>
<p>ACTIVIDAD DE RUTINA</p>		



REFRIGERIO
9:45 a

10:15
RECREO 10:15 a 10:45

*Debe darse con un clima emocional de tranquilidad para buena asimilación de sus alimentos, Propiciando en cada uno de ellos el hábito de higiene y el buen uso de los utensilios.
*Brindarles seguridad física y afectiva durante el receso

DESARROLLO DEL TALLER: 10:45 a 11:45

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Inicio: Salimos al patio con los niños y niñas, e indicamos que corran libremente.

- Desarrollo: Con anticipación, la docente cuelga un neumático de la rama de un árbol o de un parante, dejando que quede a un metro del suelo.
- Pedimos a los niños que se ubiquen directamente delante del neumático e indicamos que deben lanzar la pelota, desde una distancia moderada y encajar la pelota en el agujero del neumático.
- Cuando deje caer con facilidad la pelota, hacemos que se aleje un poco para que pueda tirar la pelota hacia el agujero, desde detrás de una línea que tracemos, a un metro del neumático.

Apuntamos cuántas veces tira con éxito y desde que distancia

- Cierre: Pedimos a los niños que se echen bocarriba y que cierren sus ojos, sintiendo su respiración. Luego pedimos que respiren lentamente hasta que se sientan más tranquilos.
- Socialización: ¿Qué hicimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo te sentiste?

Entregamos una hoja en blanco y cada niño, dibuja lo que más le gusto de la actividad

RECURSOS

Pelota


Neumático

cuerda gruesa


Salida
11.45 a 12.00

Nos preparamos para la salida.
Recomendaciones, canción de despedida y oración

JORNADA PEDAGÓGICA

AREA	Comunicación	
TEMA	Conociendo el sonido inicial "U"	
FECHA	Miércoles 10 de octubre 2018	
INDICADORES	Identifica las vocales U, en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito.	INDICADOR DE TALLER utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.
MOMENTOS	SECUENCIAS DE ESTRATEGIAS	
ACTIVIDADES DE RUTINA. 20 min. 8:00 am A 8:20 am	<p>Entonan la canción del saludo, realizan el control de :</p> <ul style="list-style-type: none"> *asistencia. *Tiempo. *Calendario. *Normas de convivencia. *Palabras Mágicas. *Oración. *La noticia del día. 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

PROCESOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>HORA DEL JUEGO LIBRE 8:15 a 9:15</p> 	<p>Planificación: Dialogamos con los niños sobre lo que haremos en ese momento pedagógico (jugar) orientaremos sobre las normas de juego.</p> <p>Organización: Hacemos un recorrido con los niños por los sectores para ver con qué juguetes podemos jugar en ellos, eligen libremente al sector donde jugarán, la maestra cuidará que no haya un número sobrecargado de niños en los sectores.</p> <p>Desarrollo del juego: Los niños juegan libremente, mientras la maestra va observando y registrando el desarrollo de la actividad lúdica (actitud de los niños, avances, dificultades) haciendo uso de la ficha de observación.</p> <p>Orden: A la señal del código acordado, los niños colocan los juguetes en su lugar.</p> <p>Socialización: Los niños según los sectores que eligieron socializan en forma voluntaria el proyecto de juego realizado.</p> <p>Presentación: Se propone a los niños graficar lo que más les gustó del juego, al término del mismo se motiva a los niños que explique su dibujo proponiéndoles escribir desde su nivel de escritura lo verbalizado.</p>	<p>Juguetes del MED</p>

9:00 A 9:45
INICIO

- Hoy identificaremos la vocal U en textos escritos.
- Preguntamos a los niños: ¿Cómo suena la vocal U? ¿Cómo se hace el trazo correcto de esta vocal? ¿Qué palabras empiezan con la vocal U
- Presentamos a los niños y niñas, la siguiente adivinanza:

ADIVINA, ADIVINADOR

En el burro tú me
encuentras
Como también en un baúl
Yo no la tuve nunca
Y siempre la tienes tú

Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató la adivinanza? ¿Cuál era la respuesta? ¿Y cómo suena? ¿De qué compañeros, su nombre empieza con la vocal U-u?

DESARROLLO



Antes de la Lectura:

- Invitamos a los niños y niñas, a leer en grupo el cuento de la vocal "u" (Mostramos el papelote que está hecho con pictogramas-Ver fichas). Pedimos a los niños y niñas que planteen posibles hipótesis.
- ¿De qué tratará el cuento?
- ¿Quiénes serán los personajes principales?

Durante la lectura:

- Leemos el cuento con los niños y niñas y hacemos una pausa, antes de llegar a la parte final y preguntamos: ¿Qué creen que pasará? Terminamos de leer el cuento.

Después de la Lectura:

- Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué pasó con el unicornio? ¿A dónde se fue?, ¿Qué fruta comió en su desayuno? ¿De qué trató la lectura?, ¿Qué personajes y objetos se mencionan en la lectura?, ¿Con que vocal empieza su nombre?. Pedimos a los niños y niñas, que encierren todas las vocales U-u, que encuentren en el cuento
- Pedimos a cada niño que traiga su cajita, harina, botones y jueguen libremente con estos materiales.
- La docente proporciona fichas de las vocales y trazos

papelote

cuentos

Cajita
elaborada
Botón
Harina
Fichas
Papel
crepe
tarjetas

<p>CIERRE</p>	<p>que empiecen con ellas, para que empiecen a trabajar en el embolillado y a trazar con precisión.</p> <p>Los niños cogen la tarjeta de la vocal "U -u "y la tarjeta de una figura, que empiece con esta vocal, cogen un botón indicando que este, va a representar el punto de inicio y realiza el trazo correcto con su dedo índice, sobre la harina, como se observa en la imagen.</p> <div data-bbox="756 640 1002 842" data-label="Image"> </div> <p>_Entregamos una ficha, para que identifiquen la vocal " U"</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina</p>	
<p>ACTIVIDAD DE RUTINA</p>		
<div data-bbox="300 1377 443 1489" data-label="Image"> </div> <p>REFRIGERIO 9:45 a 10:15 RECREO 10:15 a 10:45</p>	<p>*Debe darse con un clima emocional de tranquilidad para buena asimilación de sus alimentos, Propiciando en cada uno de ellos el hábito de higiene y el buen uso de los utensilios.</p> <p>*Brindarles seguridad física y afectiva durante el receso</p>	

DESARROLLO DEL TALLER: 10:45 a 11:45

TALLER GRAFICO- PLASTICO: Pintando con pabilos y palitos.

- Inicio_ Presentamos a los niños y niñas los materiales que necesitaremos para realizar la actividad: Pabilos de distintos tamaños, témperas, palitos de brochetas, cartulinas etc.
- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Para qué sirven? ¿Qué podremos hacer con ellos?
- Desarrollo: Entregamos a los niños y niñas la cartulina blanca y el pabilo, indicamos que introduzcan el pabilo en el recipiente con témpera.
- Luego, colocan el pabilo sobre la cartulina y lo mueven utilizando los palitos.

Repiten lo mismo con diferentes colores

Cierre: Los niños exponen sus trabajos

RECURSOS

pabilo
Témpera
Palitos de brocheta
Recipiente
Cartulina

Salida 11.45 a 12.00	Nos preparamos para la salida. Recomendaciones, canción de despedida y oración	
-------------------------	---	--

ANEXO N° 03
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Foto N° 01: Realizando el embolillado con los niños y niñas.



Foto N° 02: Realizando trazos con precisión con los niños y niñas.



Foto N° 03: La investigadora explicando a los niños y niñas sobre las actividades a realizar.



Foto N° 04: La fachada de la Institución Educativa N° 271 Nuevo Progreso.