



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA DE POSGRADO

**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° 006 INMACULADA NIÑA
MARÍA, HUÁNUCO, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA,
CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN.**

AUTORA:

**Br. MARITZA AGUILAR ROSADO
COD. ORCID.0000-0002-4904-3402**

ASESOR:

**Mgtr. GOYO DE LA CRUZ MIRAVAL
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299**

HUÁNUCO – PERÚ

2020

1. 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° 006 INMACULADA NIÑA MARÍA, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Aguilar Rosado, Maritza

COD.ORCID. 0000-0002-4904-3402

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado

Huánuco, Perú

ASESOR

De La Cruz Miraval, Goyo

COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela de Posgrado, Perú

JURADO

Salinas Ordoñez, Lester Froilan

COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza

COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Sánchez Cornejo, Soledad

COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgr. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgr. Wilfredo Flores Sutta

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. Goyo De La Cruz Miraval 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco; 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 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. 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 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.....	24
2.2.2. Estrategias lúdicas.....	35
2.2.3. Importancia de las actividades lúdicas.....	37
2.2.4. El juego didáctico.....	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° 006 INMACULADA NIÑA MARÍA, HUÁNUCO, 2019, 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019?

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Bedoya (2015) en su trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones:

La falta de material didáctico y la poca creatividad del profesorado, son causales de la poca utilización de una metodología activa y lúdica, lo que ha determinado que éste, que constituye la base del desarrollo de la motricidad fina, no son aplicados adecuadamente por las docentes parvularias.

Las docentes parvularios que trabajan en los centros de Educación Inicial, CEI, no utilizan de forma adecuada las actividades lúdicas como estrategia del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas de edad inicial en el desarrollo de la motricidad fina.

Se ha verificado que las acciones metodológicas que emplean las docentes parvularias de estos CEI para estimular la motricidad fina no son las adecuadas.

Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación.

LlumiQuinga (2016); en su investigación titulada: Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “Delia Ibarra de Velasco” del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi, sustentada en la Universidad Técnica de Ambato de Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones:

Las técnicas lúdicas están siendo aplicadas como simples juegos y cantos tradicionales que distraen a los niños en su momento, la disminuida aplicación de los juegos provoca cansancio en clases, tomando en cuenta que la mayor parte de ellos les gusta aprender jugando, ponen en manifiesto el gusto por el juego, respetando las reglas impuestas por un determinado juego.

La motricidad de los niños del segundo año presenta medianamente desarrollados, ya que demuestran dificultades al realizar algunas actividades aplicadas para su edad, indicando mediante instrucciones por un adulto.

Es preciso que los estudiantes cuenten con actividades interactivas, lúdicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina de la niña y niño superando los inconvenientes, presentadas en esa etapa importante, que se dan especialmente al inicio del año escolar, corrigiendo con anterioridad las dificultades que se puede suscitar a futuro.

López (2015) en su trabajo de investigación titulado: Elaboración y aplicación de la guía Jelen, para el desarrollo de la psicomotricidad fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandia, de la Parroquia Veintimilla, del Cantón Guaranda, Provincia de

Bolívar, durante el periodo 2013 – 2014, sustentada en la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones: Los ejercicios microsinésicos que se encuentran en Guía Jelen, desarrollan la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandía, de la Parroquia Veintimilla, del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar.

Las actividades de moldeado de la Guía Jelen, desarrolla la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica.

Los ejercicios de grafomotricidad de la Guía Jelen, desarrolla la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandía.

Amézquita y Atahualpa (2014) en su trabajo de investigación titulado: Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Padre Pérez de Guereño, Arequipa – 2014, sustentada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Se logró establecer que el nivel de motricidad gruesa, antes de iniciar la aplicación del programa de actividades lúdicas, mostró que el 44,4% estaba en el nivel bueno; y, el 43,4% en el nivel regular. Lo cual demostró que entre los niños había un déficit de éxito en su motricidad gruesa.

Con el desarrollo del programa de actividades lúdicas basadas en las dimensiones motoras: corporal dinámico y estático, en la evaluación el 83,6% de los niños se ubicaron en el nivel bueno; y, el 16,4% en el nivel regular.

Aplicando la T de Student, se ha logrado establecer que, el 37% de niños estaban en el nivel bueno de motricidad gruesa en el pre test; pero luego, con la aplicación del programa de actividades lúdica el porcentaje se elevó al 74,1%; lo que demuestra la mejora de los niños.

Se ha logrado determinar el efecto positivo de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Fonseca y Fonseca (2017); en su trabajo de investigación titulado: Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, sustentada en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Según pre test, el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, fue bajo, con un promedio de 8.5.

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

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

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

Astudillo y Aybar (2015) en su trabajo de investigación titulado: El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa” de Chosica-2015, sustentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de Lima. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Existe relación significativa entre el método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “santa rosa de chosica-2015.

Existe una relación significativa entre el método lúdico a partir de juegos sensoriales y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa de Chosica-2015.

Existe una relación significativa entre el método lúdico a partir de juegos motrices y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP “Santa Rosa de Chosica-2015

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, sustentada en la Universidad César Vallejo de Trujillo. 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.

Cruz y De La Cruz (2018) en su trabajo de investigación titulado: Programa “ALYT mis manitos trabajando” para estimular la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 539 Unguymaran, Pillcomarca – Huánuco, 2018, sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Se pudo comprobar que la aplicación del programa ALYT mis manitos trabajando estimula la motricidad fina de la I.E.I N° 539 Unguymaran, Pillcomarca- Huánuco, 2018; ya que antes de la aplicación del programa 25 estudiantes que representan el 100% se encontraban en el nivel de Inicio y proceso en su motricidad fina; mientras que luego de la aplicación del programa 1 estudiante que representan el 4% ascendieron al nivel en proceso y 24 estudiantes que representan el 96% ascendieron al nivel de logro previsto. (Tabla 09)

La aplicación del programa ALYT mis manitos trabajando mejoró la dimensión coordinación viso manual en los niños y niñas, ya que antes de la aplicación del programa 25 estudiantes que representan el 100% se encontraban en el nivel de Inicio; mientras que luego de la aplicación del programa 4 estudiantes que representan el 16% ascendieron al nivel en

proceso y 21 estudiantes que representan el 84% ascendieron al nivel de logro previsto. (Tabla 05)

La aplicación del programa ALYT mis manitos trabajando mejoró la dimensión coordinación facial en los niños y niñas, ya que antes de la aplicación del programa 25 estudiantes que representan el 100% se encontraban en el nivel de Inicio y proceso; mientras que luego de la aplicación del programa 1 estudiante que representan el 4% ascendieron al nivel en proceso y 24 estudiantes que representan el 96% ascendieron al nivel de logro previsto. (Tabla 06)

La aplicación del programa ALYT mis manitos trabajando mejoró la dimensión coordinación fonética en los niños y niñas, ya que antes de la aplicación del programa 25 estudiantes que representan el 100% se encontraban en el nivel de Inicio y proceso; mientras que luego de la aplicación del programa 1 estudiante que representan el 4% ascendieron al nivel en proceso y 24 estudiantes que representan el 96% ascendieron al nivel de logro previsto. (Tabla 07)

La aplicación del programa ALYT mis manitos trabajando mejoró la dimensión coordinación gestual en los niños y niñas, ya que antes de la aplicación del programa 25 estudiantes que representan el 100% se encontraban en el nivel de Inicio y proceso; mientras que luego de la aplicación del programa 0 estudiante que representan el 0% ascendieron al

nivel en proceso y 25 estudiantes que representan el 100% ascendieron al nivel de logro previsto. (Tabla 08)

El valor hallado de $T = 19,17$ se ubica en la zona crítica; a la derecha de $t = 1,71$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula; es decir tenemos indicios suficientes que prueban, que el programa ALYT mis manitos trabajando estimula significativamente la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 539 Unguymarán, Pillcomarca –Huánuco.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. Actividades lúdicas

Montessori (2003), menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socioafectiva, etc.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento

parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Montessori (2003), en otra parte manifestó que: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Con esta definición dado por la autora, se muestra que el juego es el primer paso en donde la persona puede entrar en contacto con la normatividad, con la tolerancia, el respeto por sí mismo y por su par, la aceptación de parámetros de comportamientos, la concentración, la afluencia de emociones propias del entablar relación dentro de un grupo. Es decir; Montessori, ve la necesidad de jugar en la niñez.

Por su parte, Ortega (2002), mencionó que el juego es una forma privilegiada de la libertad de expresión del niño. Además, Palacios y Ruiz (2002) consideran al juego como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal

y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Estas posturas, respaldan la posición de Montessori ya que, el juego al ser espontáneo, estimula la libertad de pensamiento, creación y potencializa habilidades propias del niño dentro de criterios que hay que respetar teniendo en cuenta la presión que existe al realizar la actividad.

A lo largo de la historia de la educación contemporánea, el hecho de resaltar la importancia de la actividad lúdica como base de toda educación, ha sido una constante. Son muchos los educadores que han hecho mención explícita a la trascendencia del juego para la acción educativa, por lo que dedicaremos unas páginas a revisar estos planteamientos y manifestaciones que subrayan su relevancia y reclaman la necesidad de tomarlo en consideración. García (2009), hace referencia al propósito de los métodos más adecuados para el aprendizaje en los jardines de infancia, advierte sobre el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos; deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación; siendo aún más explícito cuando considera “el juego un gran elemento de educación” (p.61).

Tampoco deja pasar la oportunidad de recomendar las bondades educativas de esta actividad en uno de sus manuales más conocidos,

teoría y práctica de la educación y la enseñanza, en el que al hacer referencia a la educación física, García et al. (2009), mencionó:

Por el papel que desempeña en toda cultura de la niñez, como una función genuinamente educadora, como un instrumento general de educación y enseñanza. Su apuesta por esta actividad y la necesidad de considerarla en toda pedagogía y método educativo es evidente, pues no se esconde a la hora de manifestar con toda claridad cuán justificada es la importancia que atribuimos al juego como instrumento de educación. (p.62)

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

La lúdica es el mundo cotidiano de los niños es tan importante, ya que éste realiza actividades de juego a diario, a cada instante; la que se

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

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

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

2.2.2. Estrategias lúdicas

Son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Las estrategias lúdicas son herramientas especialmente planteadas para generar un ambiente agradable en los estudiantes que se encuentran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Con ello, se intenta lograr que los estudiantes adquieran los conocimientos previamente establecidos mediante el juego y haya un mejor desempeño dentro del aula de clase. [...] el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones

orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Reyes, 2011)

2.2.3. Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Esta afirmación, sin embargo, encierra la interrogante; ¿por qué es importante y qué les aporta? a lo que las investigaciones realizadas responden: los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando (Alexander T. y otros, 2003, p. 27)

Se observa que los niños y niñas tienen necesidad de hacer las cosas repetidas veces antes de que puedan aprenderlas. Esta particularidad hace que las actividades lúdicas, además de ayudarlos a desarrollar las habilidades, destrezas y competencias, se ha comprobado que, para que la actividad lúdica tenga un carácter formativo, al hacerlos enfrentar una y otra vez a acciones o situaciones da como resultado de esta repetición, llegan a dominarlas o adaptándose a ellas de forma permanente. Es así como buscan a través de las actividades lúdicas y de la exploración, al probar por repetidas veces las mismas acciones, descubrir el mundo por sí mismos tomando sus propios conceptos de

cuanto les rodea. Es importante que, en tanto el entorno familiar sea más amplio, más facilidad tienen los niños de aprehender apropiándose a su vez de los conocimientos que adquieren para utilizarlos en su beneficio y/o relacionarse con los demás de su entorno.

“Quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer la importancia que la actividad lúdica tiene para los niños. Sin embargo, la actividad lúdica como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana” (Medina Andrade, 2012, p. 73) Se define un enfoque fundamental en tanto que la actividad lúdica es propiedad del entorno cultural de cada uno de los niños, esto es que es el entorno el que en mayor o menor medida de acuerdo a la situación sociogeográfica la que proporciona los elementos para su concreción, haciendo que el entorno cultural sea el dador de los instrumentos de juego para el desarrollo del niño.

2.2.4. El juego didáctico

Alvarez (1982) afirman que el juego didáctico es “una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta...” (p. 59). El tener que cumplir una serie de directrices y reglas de juego hacen que el estudiante se habitúe a respetarlas. Es el primer requisito si se quiere salir airoso de la competición.

Es así, que el juego fue y será es una actividad, que construye la personalidad del hombre y en especial sus capacidades sociales y creadoras, porque en cada tramo del camino cada actividad lúdica ofrece desafíos y los mismos reclaman una resolución dinámica e inédita.

Como actividad pedagógica se puede considerar que se puede aprovechar sus elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos.

El juego entre sus atributos uno de los más destacados es el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Esto ocurre cuando este influye directamente en sus componentes estructurales. Así Wujec (1991) menciona los siguientes componentes:

En el intelectual-cognitivo se fomentan una serie de habilidades como la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan valiosas habilidades para construir la personalidad de a pocos. Así se estará promoviendo un espíritu crítico, la disciplina, el respeto ante las acciones que se realizan la audacia para resolver un problema, la responsabilidad frente a tareas asignadas, la puntualidad en el cumplimiento, el compañerismo, la perseverancia por lo que uno busca lograr, la cooperación entre los

integrantes que conforman una clase, la seguridad en sí mismo, entre otros.

En el afectivo-motivacional se genera el interés, o si se quiere decir el gusto por la actividad, pensando siempre en el colectivo y en aquel espíritu que piensa en dar y recibir ayuda. En este sentido el juego es un medio para promover aspectos como la creatividad, entonces es en esos contextos que se incorpora elementos técnicos para la conformación de los juegos, permitiendo el aprovechamiento de esos conocimientos técnicos para el enriquecimiento de la capacidad del estudiante considerando su satisfacción por los resultados.

El concepto entrante de actividades técnico-creativas toma una gran importancia en este contexto porque abre más posibilidades para que el estudiante pueda diseñar juegos y de esta manera reparar juguetes rotos y por último realizar las correspondientes pruebas de funcionamiento de los mismos.

Entonces si se habla de los juegos o juguetes didácticos nos estamos refiriendo a aquel soporte material para el desarrollo de habilidades y por ende de capacidades. De esta manera si nos referimos al juego como recurso metodológico, es necesario precisar que éste debe de ser utilizado en temas conflictivos para el estudiante o de aquellos contenidos que no le son de su agrado. Cabe destacar que el hecho de usar de manera excesiva del juego y sin el cuidado de los procedimientos a seguir, es decir poco fundamentado, puede conllevarlos a consecuencias desastrosas en su efectividad. Entonces es

recomendable el diseño adecuado del juego didáctico, planificar adecuadamente las etapas en las que será usado y construir los materiales cumpliendo las reglas del diseño.

Como una ayuda valiosa es posible el acercamiento a las especificaciones de calidad, considerando su efectividad como ayuda a los resultados que desea obtener el docente en función a los aprendizajes programados. Los juegos didácticos deben guardar coherencia con los indicadores, contenidos, métodos de enseñanza y sobre todo, adecuarse a las características e intereses de los estudiantes.

Aquí mencionamos alternativas para variar y enriquecer la gama de artefactos o material lúdico pero sin ánimo de encasillar el actuar del maestro en solo estas iniciativas. Cada maestro está en la obligación de adaptar su material lúdico permanentemente.

Otra retahíla de ideas se menciona a continuación: se comienza por una descripción, narración o canción; crear o simular un nuevo juego o juguete; insertar datos que hagan falta en el proyecto, partiendo de objetivos y requisitos técnicos,

Los juegos pueden estar contruidos sobre la base de la modelación de determinadas situaciones, permitiendo, así, incluso del uso de las computadoras. El interés episódico en los menores se puede provocar siempre y cuando las acciones estén cargadas de diversión y sorpresa.

Esto tiene una importancia capital porque es válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

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

Juego funcional: Son característicos del periodo sensorio-motor (desde el nacimiento hasta los 2 años aproximadamente). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, etc. constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Juegos simbólicos: Son característicos del periodo preoperatorio (2-4 años aproximadamente). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará

poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico.

Juegos de construcción: Estos no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se

convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Juegos de reglados: Estos aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia al jardín de infantes facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, cartas, juegos de estrategia, deportes, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946).

A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Juego didáctico: es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

2.2.7. Motricidad fina

Mesonero (2001) definió: “Es el financiamiento en el desarrollo cognitivo, social y afectivo que se da de suma importancia en los infantes que determina su una actividad que se va desarrollando progresivamente” (p. 23)

Es fundamental el desarrollo motorfino pues asegura el dominio y madurez del sistema nervioso. Algunos investigadores sostienen que los alumnos que logran esta motricidad fina serán adultos triunfantes en el

movimiento físico, manejo de emociones que lo favorecerá para lidiar con problemas de su entorno.

Velásquez (2003) señaló: “Es el desarrollo de las diferentes actividades que los estudiantes lo ejecutan mediante el manejo de sus dedos utilizando materiales concreto y los reciclajes” (p.77).

Algunos autores señalan que las personas que desarrollan la motricidad fina serán personas triunfantes tanto en el dominio de su cuerpo y manejo de sentimientos y emociones que lo apoyaran a salir adelante y triunfante ante diferentes circunstancias.

Herrera (2006), determinó: “La motricidad fina radica en todas aquellas actividades que necesita una precisión” (p.207). En esta edad los niños inician su coordinación ojo mano por lo que es el inicio de su estimulación motor fino. El control del cuerpo se produce de forma progresiva, es necesario que el sistema nervioso vaya organizándose.

Según Jiménez y Jiménez (2008) definió: La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. (p.32).

El control de la motricidad fina es la capacidad que todo ser humano tiene a través de la coordinación de músculos para reproducir movimientos pequeños y muy precisos que es la base del desarrollo motriz y corporal e interviene el sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema muscular esquelético, donde la motricidad fina involucra las dos manos para que el niño representará o expresará a través de signos, símbolos, planos, de la utilización de objetos reales o imaginarios y por lo tanto este mecanismo hace que los hemisferios del cerebro puedan trabajar cada día mejor.

Frías (2014) manifestó, la motricidad fina integra los movimientos de todas las partes del cuerpo, que requieren precisión y una adecuada coordinación, a la vez una elegible capacidad cognitiva. La coordinación visomotriz requiere de un grado de madurez, donde los movimientos se relacionan y disminuyen progresivamente originando el aumento de los músculos de manera independiente. De esta forma mejora el dominio y control del cuerpo como de la mente.

La evolución para ganar el dominio de la motricidad fina es muy complejo y lento, porque se inicia aproximadamente desde los 15 y 18 meses y su progreso revelador esta entre los 4 y 5 años de edad. La precisión de los movimientos es con el progreso de la maduración neuromuscular del infante.

La motricidad fina integra dos áreas elementales como: la coordinación manual y la coordinación viso-manual; mediante las dos se ejercitan logran el dominio adecuado de la mano, esta relación existe entre la prensión y la visión donde se fortalece y estimula mutuamente, donde se agrupan los elementos que conforman (estímulos sensoriales y la noción del esquema corporal) logrando cada vez una adecuada coordinación.

Latorre y López (2009) manifestó, que la coordinación dinámica general es una capacidad de interacción entre los mecanismos perceptivos del sistema nervioso central y la musculatura esquelética, posibilitando la sincronización de los movimientos antes los ajustes corporales en el dominio del cuerpo, implicando la acción motriz y muchas regiones musculares.

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 dominarlos músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran 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 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 se 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 pre escolar 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 pueden 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación gestual en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

Las actividades lúdicas desarrolla la coordinación facial en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.

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:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.

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 20 niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 006 INMACULADA NIÑA MARÍA, HUÁNUCO. 2019.

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

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019.

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° 006 INMACULADA NIÑA MARÍA, HUÁNUCO. 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGÍA
¿ 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019?	<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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</p> <p>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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. 2019.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades lúdicas</p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</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>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial. Aplica el programa de actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial. Evalúa los resultados de la aplicación actividades lúdicas a los niños y niñas de cuatro años de educación inicial.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Utiliza simultáneamente las manos y la vista cuando realiza una actividad Desarrolla ejercicios de precisión usando la muñeca y la mano. Efectúa actividades para desarrollar la coordinación gestual. 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.</p>	<p>- Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño: Cuasiexperimental</p> <p>GE O₁ X O₂ 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, que en su totalidad conforman 20 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° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, que en su totalidad conforman 20 niños y niñas.</p>

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

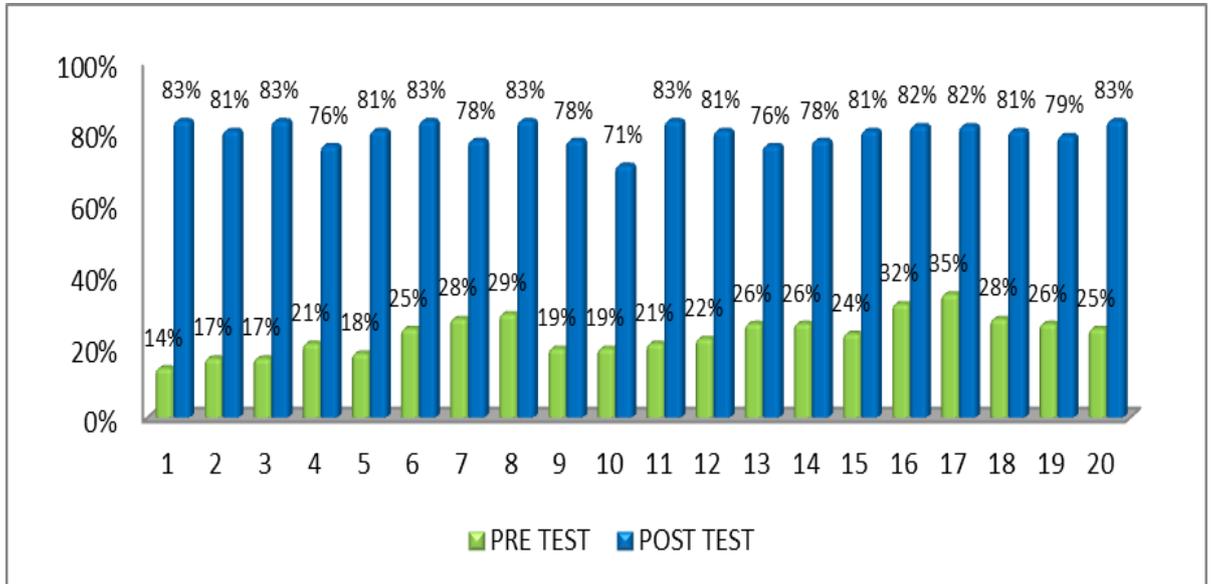
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	10	13,89%	60	83,33%	50	69,44%
2	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
3	12	16,67%	60	83,33%	48	66,67%
4	15	20,83%	55	76,39%	40	55,56%
5	13	18,06%	58	80,56%	45	62,50%
6	18	25,00%	60	83,33%	42	58,33%
7	20	27,78%	56	77,78%	36	50,00%
8	21	29,17%	60	83,33%	39	54,17%
9	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

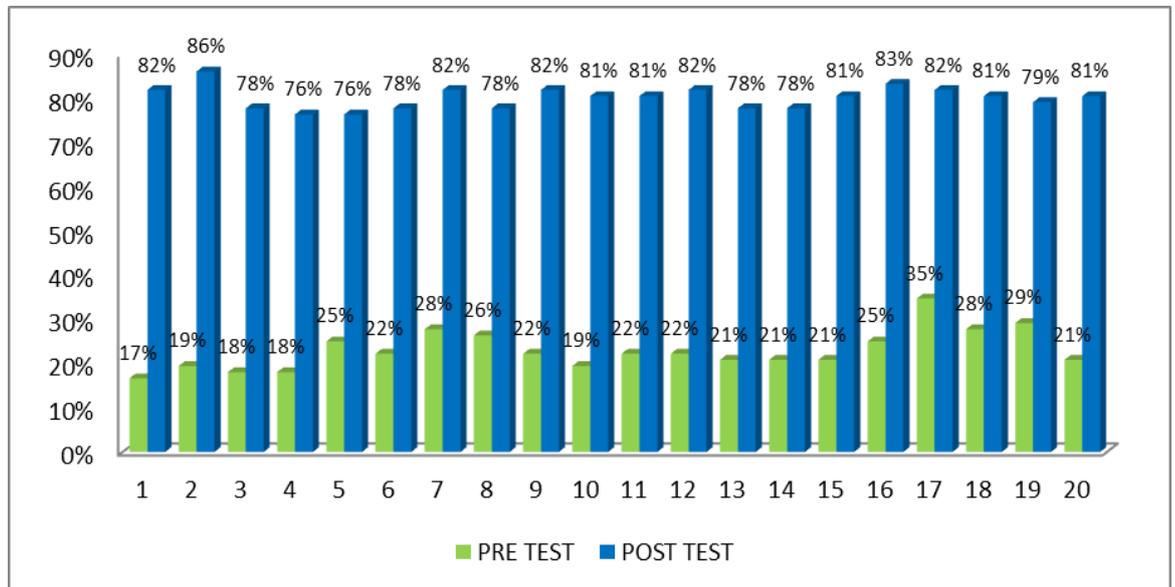
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	59	81,94%	47	65,28%
2	14	19,44%	62	86,11%	48	66,67%
3	13	18,06%	56	77,78%	43	59,72%
4	13	18,06%	55	76,39%	42	58,33%
5	18	25,00%	55	76,39%	37	51,39%
6	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
7	20	27,78%	59	81,94%	39	54,17%
8	19	26,39%	56	77,78%	37	51,39%
9	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

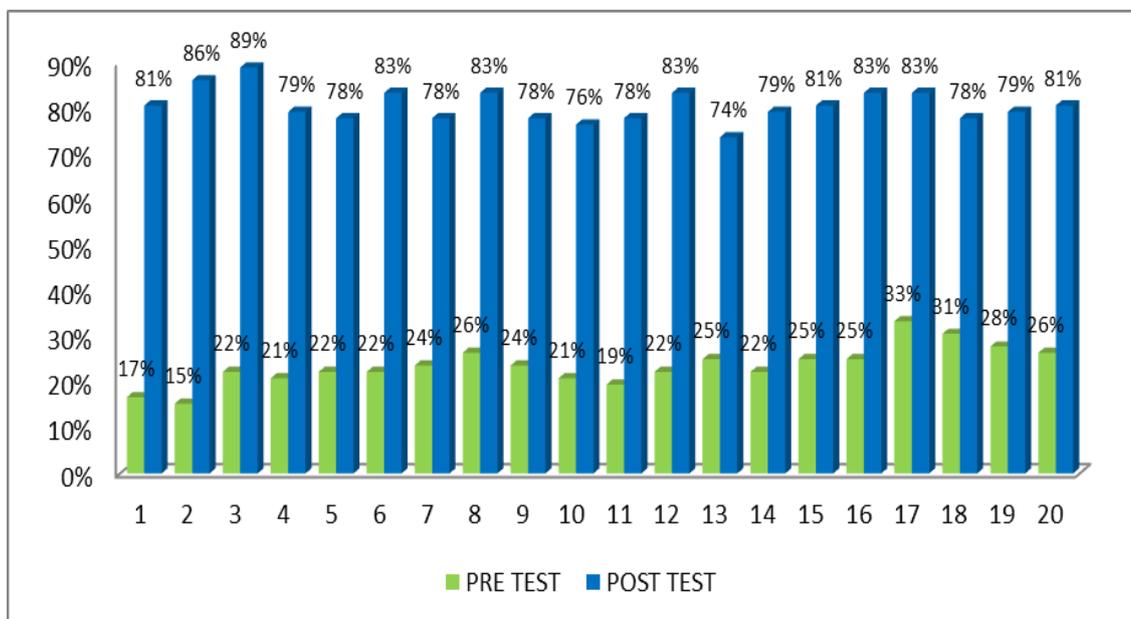
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	12	16,67%	58	80,56%	46	63,89%
2	11	15,28%	62	86,11%	51	70,83%
3	16	22,22%	64	88,89%	48	66,67%
4	15	20,83%	57	79,17%	42	58,33%
5	16	22,22%	56	77,78%	40	55,56%
6	16	22,22%	60	83,33%	44	61,11%
7	17	23,61%	56	77,78%	39	54,17%
8	19	26,39%	60	83,33%	41	56,94%
9	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

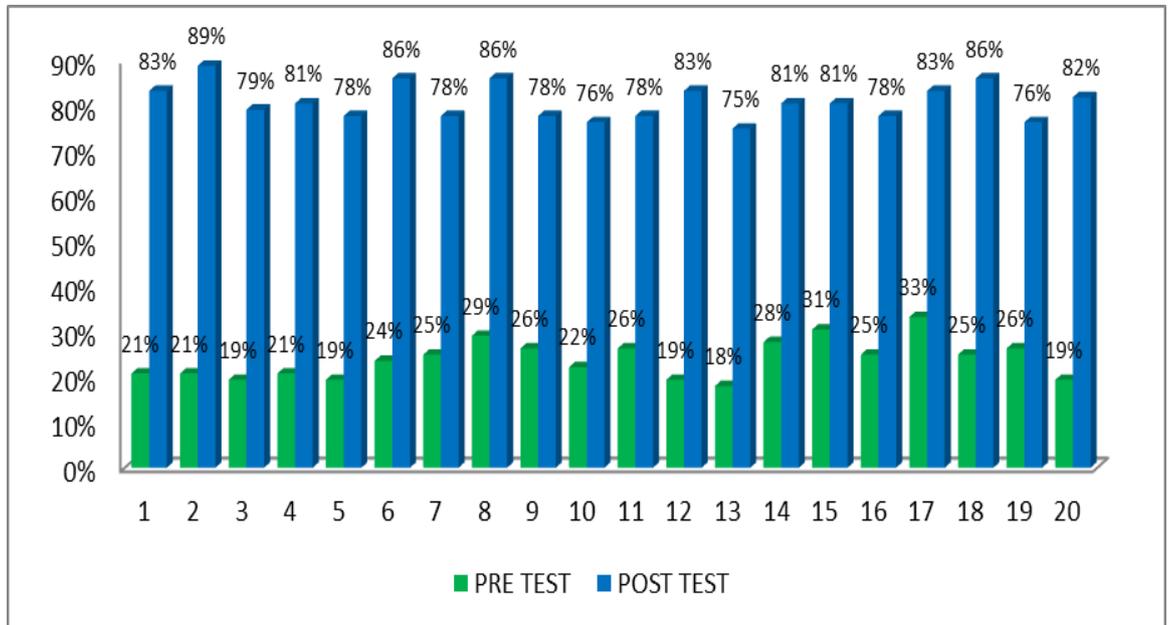
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	15	20,83%	60	83,33%	45	62,50%
2	15	20,83%	64	88,89%	49	68,06%
3	14	19,44%	57	79,17%	43	59,72%
4	15	20,83%	58	80,56%	43	59,72%
5	14	19,44%	56	77,78%	42	58,33%
6	17	23,61%	62	86,11%	45	62,50%
7	18	25,00%	56	77,78%	38	52,78%
8	21	29,17%	62	86,11%	41	56,94%
9	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
Coeficiente 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 Huánuco.
2. Se sugiere a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de Huánuco, 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>

ES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&is Allowed=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>.

ANEXOS

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