



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE
APRESTAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DEL
NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS EN LA I.E. MANITOS
DORADAS, PIURA 2014.**

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

Br. GABRIELA GUILIANA GUZMÁN SERNAQUÉ

ASESOR

Mgtr. WILFREDO PACHERRES GARCIA

PIURA-PERÚ

2016

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra
Presidente

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
Secretaria

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
Miembro

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento:

A la Directora y personal docente de la Institución Educativa Particular “Manitos Doradas” del distrito de Piura por su apoyo durante el desarrollo de la investigación en la recolección de datos y en la puesta en práctica del programa pre experimental.

A los niños y niñas que me ofrecieron la oportunidad para compartir con ellos las experiencias de la investigación en beneficio de su aprendizaje psicomotor.

A todos... GRACIAS.

DEDICATORIA

Le Agradezco a Dios, a mi madre, *Virginia* por ejemplo de Vida.

A mis hijos, *Luis Carlos, Luis Ronaldo*, por su incondicional apoyo, ya que gracias a ellos he llegado a culminar esta importante etapa de mi vida.

RESUMEN

La presente investigación titulada Aplicación: “*Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años en la I.E. Manitos Doradas, Piura*” se realizó con el objetivo de determinar el efecto de un programa de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas correspondiente al aula de cuatro años, de la institución ya mencionada.

El estudio corresponde a una investigación explicativa, de diseño pre-experimental con pre-test y post-test en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 10 niños y niñas, correspondientes al aula de cuatro años de educación inicial. En ese grupo, de acuerdo al diseño de investigación, se administró una prueba de entrada de iniciación de un test de aprestamiento (Pre-test), luego el experimento centrado en estrategias lúdicas para promover la psicomotricidad fina y finalmente, una prueba de salida (post-test).

En sus resultados, se observa que en el pretest que se lee que la mayoría de niños y niñas presentaban diferencias en el aprendizaje antes de la aplicación del programa pre experimental de estrategias lúdicas, se encuentran en la escala de calificación denominada: inicio, proceso, logro.

En consecuencia, casi la totalidad de niños están desaprobados en los indicadores establecidos para medir el bajo rendimiento en el área de psicomotricidad. Lo que implica que tienen dificultades en el manejo óculo en el niño, los resultados demuestran la existencia de un problema en las estrategias lúdicas en los niños.

PALABRAS CLAVES: Aplicación de Actividades Lúdicas de Aprestamiento para el Desarrollo de la Psicomotricidad Fina.

ABSTRACT

This research titled Application: "Leisure activities in readiness for the development of fine motor skills in children on the initial level of 4 years in S.I. Manitos Golden, Piura "was performed in order to determine the effect of a program of readiness in the development of fine motor skills in children and corresponding girls to the classroom four years, of the aforementioned institution.

The study is an explanatory research, pre-test experimental design with pre-and post-test in one group. The sample consisted of 10 children, classroom for the initial four years of education. In this group, according to research design, test input initiating a test of readiness (Pre-test), then the experiment focused on recreational strategies to promote fine and finally motor skills, a test output (administered post-test).

In their results, it is observed that in the pretest that reads that most children had differences in learning styles before application of experimental pre of playful strategies program, are on the rating scale called: start, process, achievement.

Consequently, almost all children are deprecated indicators established to measure the underperformance in the area of psychomotor skills. Implying that have difficulties in handling oculus on the child, the results demonstrate the existence of a problem in playful strategies in children.

KEYWORDS: Application Readiness Leisure Activities for Development of Psychomotor Fine.

CONTENIDO

JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
CONTENIDO	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
I. Introducción	01
1.1. Caracterización de la problemática.....	02
1.2. Enunciado del problema	04
1.3 Justificación de la investigación	05
1.4 Objetivos de la investigación.....	07
II. Revisión de literatura.....	08
2.1. Antecedentes de la investigación.....	08
2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre actividades lúdicas.....	12
2.3. Bases teóricas-conceptuales sobre psicomotricidad fina.....	23
III. Metodología.....	31
3.1 Diseño de la investigación.....	31
3.2 Población y muestra	31
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	33
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
3.5 Plan de análisis	34
3.6. Matriz de consistencia	35
3.7. Principios éticos	36
IV. Resultados.....	37
4.1 Resultados	37
4.2 Contrastación de hipótesis.....	45
4.3 Análisis de resultados.....	47
V. Conclusiones	52
Referencias bibliográficas.....	54
Anexos.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Nivel de evaluación de psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas	38
Tabla2: Nivel de evaluación de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas	40
Tabla 3: Comparación del nivel de iniciación de psicomotricidad fina en los niños, antes y después del programa pre-experimental	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:	Representación gráfica porcentual en el Nivel de aprestamiento de psicomotricidad fina antes de aplicar las estrategias de enseñanzas lúdicas.....	39
Figura 2:	Representación gráfica porcentual en la comparación del nivel: Representación gráfica porcentual en el Nivel de aprestamiento de psicomotricidad fina antes y después del programa pre –experimental.....	41
Figura 3:	Comparación del nivel de psicomotricidad fina en los niños antes y después del programa pre-experimental.....	43

I. INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es muy importante dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es percibirá como madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano (Haeussler & Marchant, 2009).

En la etapa pre escolar, la psicomotricidad fina es cuanto más es enriquecida por los movimientos y ejercicios que realizaran, para el desarrollo en los niños y niñas como son: para la cara para las manos para los pies, que son producto de la experiencia adquirida a partir del trabajo de estas edades.

Es así que se quiere contribuir con la educación inicial metodológicas mediante los programas (jugará, cooperará y aprenderá) Promoviendo un mejor desarrollo psicomotor.

La educación psicomotriz gira principalmente en torno a temas relacionados con la experiencia adquirida a partir del cuerpo, para llegar mediante el descubrimiento y uso de lenguajes como el corporal, sonora, musical, gráfico, plástico, entre otros.

El trabajo de investigación ha sido estructurado en cinco capítulos, los cuales se dividirán de la siguiente manera:

En el primer capítulo se ha desarrollado el planteamiento del problema, enunciado del problema, justificación del problema, objetivos e hipótesis de investigación.

En el segundo capítulo el Marco Teórico, que fundamentará la investigación, los antecedentes, las bases teóricas sobre la psicomotricidad fina y teoría que justifican las actividades lúdicas que se utilizarán.

En el tercer capítulo, el diseño de investigación, población y muestra, las variables, técnicas e instrumentos que se utilizarán.

El cuarto capítulo, presentara los resultados de la investigación, ubicando las tablas y gráficos de acuerdo a los objetivos formulados, asimismo se contrastan las hipótesis de investigación y se discuten los resultados.

En este capítulo queda establecido que los niños presentan dificultades en las habilidades de iniciación lectora, antes de aplicar el programa pre-experimental, situación que superan después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

El quinto capítulo, enumerará y sintetizará las conclusiones de la investigación de acuerdo a los objetivos que se formularon; asimismo se precisan las respectivas sugerencias a los docentes y a dirección de la institución educativa donde se realizará la investigación.

1.1. Caracterización de la problemática

La educación del movimiento procura la mejor utilización de las capacidades psíquicas del niño, es decir, permite la interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas, por lo tanto, los enfoques de calidad educativa plantean que las escuelas deben tener organizados e implementados espacios de juego y trabajo educativo, para que los niños y niñas logren un buen desarrollo integral en el desarrollo de la psicomotricidad, por lo tanto, estas actividades lúdicas (juegos) bien organizadas e implementadas enriquecerán día a día las actividades educativas; creando situaciones de aprendizajes motivadoras, interesantes y divertidas para un adecuado desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas.

Sin embargo, en la realidad se observa que no se da la suficiente importancia al desarrollo de psicomotricidad desde la escolaridad, pues el jugar con los materiales

es una de las contribuciones más grandes de esta filosofía porque al niño le da una posibilidad muy grande, de jugar y de armar sus propias producciones.

El juego es muy importante para el desarrollo de aprendizajes de niños y niñas menores de cuatro años. Sin embargo, en algunos contextos aún se desconocen los beneficios que traen esta práctica para la vida y la educación de los pequeños.

Según estudios Eduardo B. (2007), ha demostrado que los niños que más juegan son más activos, crecen mejor, se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje en comparación con los niños con menores oportunidades para jugar.

Es por este motivo que surge nuestro interés por indagar más sobre este tema porque se sabe que existen muchas Instituciones Educativas que no cuentan con actividades de juegos educativos organizados de manera pertinente; argumentado las docentes al respecto que no tienen suficiente conocimiento sobre esta práctica de desarrollo psicomotor por la falta de organización e implementación de dichos actividades y a veces por falta de espacios propios para esta actividad educativa; los pocos juguetes que hay los ubican todos en un sola caja; lo cual no permite a los niños desarrollar sus ideas, ni representar roles de la vida cotidiana.

Como consecuencia de esta problemática, es necesario mencionar que los niños de la I.E. Manitos Doradas, al respecto muestran un juego desorganizado, dificultad para compartir los materiales, poco creativos y sociables, falta de organización, problemas de lateralidad, ubicación en el espacio, entre otras situaciones. Manitos doradas, Piura En cuanto a los docentes, de la I.E. Manitos Doradas, Piura, se observa que tienen dificultad en cuanto a la elaboración de sesiones de clase que incluyan actividades lúdicas que permitan estimular a los niños y niñas para que con estas actividades desarrollen la psicomotricidad fina, que es el aspecto en el que

se nota que tienen deficiencia de acuerdo a su edad. Esta investigación permitirá dar a conocer algunas formas de actividades lúdicas que puedan tomar como ejemplo para que puedan elaborar sus propias sesiones de aprestamiento.

La I.E. Manitos Doradas, en el nivel inicial de 4 años presenta este problema descrito líneas arriba, lo que ha configurado que algunos de ellos a pesar de la edad que tienen no han madurado aspectos de la psicomotricidad fina como la auditiva, visual y sensorio motor.

1.2. Enunciado del problema

La problemática relacionada con la dificultad de los niños en el desarrollo de la psicomotricidad fina, trae la necesidad de profundizar en desarrollar, planificar y organizar actividades lúdicas de aprestamiento con el fin de madurar los aspectos psicomotrices de los niños y niñas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el trabajo didáctico del aula.

Ante esta problemática de falta de desarrollo de la psicomotricidad fina, se planteó la siguiente interrogante.

¿Qué efectos tiene la aplicación de un programa actividades lúdicas en el aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años de la I.E. Manitos Doradas, Piura-2014?

1.3 Justificación de la investigación

Las dificultades que se presentan en la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento específicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la I.E. Manitos Doradas de Piura, ha originado la falta de madurez en diversos sentidos, sobre todo, de la coordinación viso manual, por lo que se considera que esta investigación permitirá comprender la problemática que tienen los niños y además ayudará a lograr una adecuada maduración de la psicomotricidad fina.

La investigación que se realizará es de suma importancia para los docentes que trabajan con niños y que tiene en sus manos la responsabilidad del desarrollo de sus potencialidades para pueda desenvolverse como miembro de una sociedad y parte de una familia.

Cuando el niño nace, tiene todo un potencial de posibilidades. Lleva en él muchas promesas, pero esas promesas serán vanas sino recibe del medio humano y físico mediante metodologías mediante los programas (juegos de coopero y aprende) promoviendo un mejor desarrollo para el niño de un conjunto suficientemente rico de estímulos de todo tipo, es en este proceso de desarrollo, papel fundamental de los profesores (as) de nivel inicial.

El presente estudio entre otras razones pretende ofrecer, a las docentes del nivel inicial, información teórica sobre la importancia de organizar e implementar actividades lúdicas, en relación al desarrollo integral de los niños y niñas de 4 años en el nivel inicial, en el aspecto de desarrollo de la psicomotricidad fina.

He aquí la importancia de tener y entender que la buena o mala estimulación y desarrollo que se les dé a los niños puede ser crucial en su crecimiento y

maduración tanto motriz como intelectualmente, es por eso promover espacios a través de la presente investigación, para que las docentes y/o Promotoras Educativas Comunitarias del nivel inicial, asuman una actitud reflexiva sobre el desarrollo en la I.E de la hora del juego libre en los sectores, llegando a entender la importancia para el desarrollo integral de cada niño y niña.

Esto permite conocer los procesos metodológicos pertinentes para implementar el desarrollo en la I.E de la hora del juego libre en los sectores, brindando oportunidades estimulantes y espacios seguros en los que los niños y niñas se desenvuelvan libremente.

En esta investigación se pretende incluir actividades lúdicas de aprestamiento que permitan participar a los niños en juegos que les permita desarrollar la psicomotricidad fina. Estos juegos requerirán de la participación de la docente, y de todos los niños, así todos ellos serán aprestados de manera simultánea.

Las 10 sesiones de clase que comprenden estas actividades lúdicas no se apartan del Diseño Curricular anual, sino que fortalecerá la metodología indicada en el mismo. Los profesores se verán beneficiados con esta nueva técnica de aprestamiento a través de juegos.

Es importante incluir el juego por que mediante el juego los niños aprenden, y es la motivación que el niño tiene para aprender.

Los niños y niñas estarán estimulados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la naturaleza del niño lo induce al juego y sin que lo note estará siendo aprestado. En base a los juegos que se aplicarán se les estará induciendo a tener conocimiento sobre lateralidad, espacialidad, temporalidad, etc. Así tomarán conocimiento de estos conceptos de manera divertida.

1.4 Objetivos de la investigación

a) Objetivo General

Determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial I.E. “Manitos Doradas”- Piura.

b) Objetivos Específicos

- a) Medir el nivel de psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.
- b) Medir el nivel de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.
- c) Establecer diferencias entre el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes locales de la investigación

Andrade (2006) realizó una tesis titulada: *Influencia de los juegos de roles de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Ignacio Sánchez de Piura*, la que se presentó a la Universidad Nacional de Piura.

Se trabajó con una muestra total de los alumnos de 4 años, haciendo un total 10 alumnos. El trabajo se orientó al diseño de las investigaciones experimentales para reportar las bondades del juego de roles utilizado como recurso pedagógico en el aula; validando su impacto en aspectos como la autosuficiencia, consideración con los demás y auto control con los demás.

Como conclusiones se llegó a determinar que gracias al juego de roles los niños experimentan un alto nivel al atribuir diversos significados a los objetos, mejora en sus interacciones de grupo, manejo de situaciones conflictivas y optima adopción de roles; identificándose con los personajes. En consecuencia se puede afirmar, en base a los resultados de esta Investigación, que el juego de roles contribuye al desarrollo de la función simbólica y por ende del pensamiento infantil.

Calva (2008) realizó una tesis titulada: *Aplicación de un programa experimental de actividades lúdicas como medios activadores del desarrollo integral de los niños de 5 años de edad del C.E.I. N° 018 Domingo Savio del A.H Santa Rosa de Piura*, que presentaron al Instituto Superior Pedagógico de Piura.

Esta investigación de tipo pre experimental, utilizó una muestra de 10

alumnos correspondientes a las aulas de inicial de 4 años de edad... Incluir

El objetivo se realizó en determina que las actividades lúdicas estimulan el desarrollo psicomotriz del niño. La desinhibición del niño es el logro más importante, puesto que se expresan espontáneamente y eligen su material para trabajar. También desempeñan roles y crean juegos que alcanzan cierto nivel de creatividad y socialización.

En resumen, el juego se convierte en el medio activador del desarrollo integral, es la parte más importante para la integración social del niño.

Hualpa (2007) realizó una tesis a la que tituló: *Influencia de aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de la Institución educativa N° 532 del Centro poblado Señor Cautivo Querecotillo- Provincia de Sullana* que presentó a la Universidad Cesar Vallejo.

Esta investigación de tipo pre experimental trabaja con una muestra de 48 niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial. Dentro de su problemática define que siendo la ciudad de Querecotillo, un distrito en donde la mayoría de la población pertenece al área rural, las relaciones sociales entre los niños y niñas tienen un comportamiento social deficiente, que influía en no relacionarse en la institución educativa y en consecuencia influía en el proceso enseñanza-aprendizaje de manera negativa.

Concluyó su trabajo, estableciendo que el programa de actividades lúdicas propuesta influyó positivamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas haciendo que éstos cuando se encuentran en grupo muestren mayor

disposición para comunicarse e interactuar con sus demás compañeros, asimismo mejoró su acción en la familia, en la escuela y en su barrio. En cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, los niños se mostraron con mejor actitud para este proceso.

Pacheco & Viera (2007), titularon su tesis: *El trabajo en grupo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del centro educativo inicial N° 006 Pachitea-Piura*, que fue presentada a la Universidad César Vallejo de Piura.

En el presente trabajo de investigación; en la fase de diagnóstico, llegaron a la conclusión que los niños y niñas al momento de formar su grupo de trabajo mostraban actitudes poco aceptables y de rechazo hacia sus compañeros. Además la docente de aula no promovía la adquisición de habilidades, actitudes y valores que favorezcan el trabajo cooperativo.

Luego al realizar la fase de acción se logró en los niños y niñas la capacidad de asumir responsabilidades e interactuar positivamente al interior de los grupos de trabajo.

Antecedentes Internacionales

Hidalgo & Sánchez (2011) realizó una tesis titulada: *La motricidad fina y su influencia en el desarrollo de la pre-escritura de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV) “Mi Bebé” del recinto dos ríos del cantón Puerto López, año lectivo 2011-2012*, la misma que presentó a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí (Ecuador).

Los objetivos que busca esta investigación son investigar de qué manera la motricidad fina influye en el desarrollo de la Pre-escritura; determinar el conocimiento que posee la docente Parvularia acerca de la Motricidad Fina y su influencia en el Desarrollo de la pre escritura; indagar con qué frecuencia la docente

Parvularia recibe capacitación sobre Motricidad Fina en el desarrollo de la Pre-escritura y verificar cuáles son las actividades que la Docente Parvularia realiza para desarrollar la Motricidad Fina y potenciar la pre escritura, determinando qué tiempo dedica la Docente Parvularia en realizar técnicas de Motricidad fina para desarrollar la Pre-escritura; identificar cuáles son las técnicas de Motricidad Fina, que se utilizan para Desarrollar la Pre-escritura y verificar qué materiales utiliza la docente en las Actividades de Motricidad Fina para desarrollar la Pre-escritura.

La modalidad de esta investigación fue cuantitativa y cualitativa, se realizó un trabajo de campo y se emplearon métodos inductivos y deductivos para la recopilación de información. La muestra fue de 28 niños.

Entre las conclusiones podemos mencionar que los padres de familia indican que la motricidad fina influye favorablemente en el desarrollo de la pre-escritura porque afloja la mano del niño y permite tener un mayor control del lápiz. Que la Docente Parvularia dedica un espacio diario a la motricidad fina, la misma que se encuentran incluida en su planificación diaria de actividades. Se puede verificar que las actividades motrices que aplica la Docente Parvularia para potenciar la pre-escritura en un 72% es el garabateo, mientras el punzado en un 12%. Se puede comprobar que las técnicas didácticas que más utiliza la maestra para desarrollar la pre-escritura son el arrugado, trozado y rasgado, sólo utiliza estas técnicas didáctica tradicionales dejando de lado, otras técnicas que ayuden al niño a desarrollar la pre-escritura. Se puede verificar que el material que más utiliza la Docente Parvularia para realizar las actividades de la motricidad fina, es el pincel en un 60%.

Canelones & Canelón (2002) tituló su tesis como: *Programa de entrenamiento de motricidad fina para el entrenamiento de la pre-escritura*, que

presentó a la Universidad de los Andes-Trujillo, de la República Bolivariana de Venezuela.

En esta investigación utilizaron los métodos investigación-acción con la finalidad del mejoramiento de los niños en el aprendizaje de su desarrollo motriz.

Según el Programa de entrenamiento de motricidad fina para el desarrollo de la pre-escritura, se aplicó a los estudiantes para mitigar los problemas existentes en los estudiantes que no podían madurar su psicomotricidad fina que les permitiera lograr estar aprestados para el proceso de pre-escritura. Con la aplicación de este programa los resultados demuestran que el entrenamiento de motricidad fina ayudan a la desarrollo de la motricidad fina para el desarrollo de la pre-escritura.

2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre actividades lúdicas

2.2.1 Bases teóricas de actividades lúdicas

2.2.1.1 La lúdica o el juego

La lúdica, según lo que se explica en la investigación de Romero, Escorihuela, & Ramos (2009):

Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Es dentro de la lúdica que se encuentra el uso del juego como recurso didáctico en Educación.

Sanuy (1998) explica que *“la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”*.

Para autores como Montessori, citada en Newton (2004) *“el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”*.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (Minerva, 2002).

b) El Juego

El juego, según Farfán (2013) deriva del latín “IOCUS”, que significa juego recreativo y a la palabra del “Jocart” algo útil para divertirse.

Para Ministerio de Educación de Perú (2011), la palabra juego proviene del latín iocus, que significa, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. El juego como dice Russel, citado en Ministerio de Educación (2011), es base de la existencia de la infancia.

Farfán (2013) nos da los siguientes contenidos sobre el juego:

- Todo su esfuerzo y a través de la cual realiza aprendizajes significativos.
- Es voluntario y placentero lo que le permite al niño globalizar los aprendizajes.

- Es el factor esencial para la adaptación afectiva y social del niño/a.
- Es el elemento básico para el equilibrio emocional y su desarrollo.
- Favorece el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal.
- Es un buen facilitador de aprendizajes.
- Fomenta la interacción y la cooperación entre iguales.
- Permite la asimilación de reglas de conducta y supone un aprendizaje en
- la resolución de conflictos.
- Fomenta el desarrollo de la conciencia personal y la sociabilidad.
- A través de él se accede al descubrimiento de la vida social y las reglas
- por las que se rigen las relaciones interpersonales.

Nuevamente, en el Ministerio de Educación de Perú (2011) manifiesta que el juego es la forma de expresión e interacción que tiene el niño para relacionarse con el medio.

Es una actividad que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño como por ejemplo, conocerse a sí mismo y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, a desarrollar la función simbólica, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos. Por ser ésta, más que una necesidad, parte primordial de los mismos, es el mejor medio de enseñanza-aprendizaje.

El ser humano juega, desde que nace hasta que se hace adulto. Al inicio usa el juego para descubrir las partes de su cuerpo por eso juega con sus manos o pies, para luego realizar juegos en los que se sigue reglas. Por este motivo,

al introducir el juego como parte de nuestra rutina diaria, estamos aprovechando la misma naturaleza del niño.

El juego tiene dos componentes: educativo y de entretenimiento. Estos dos componentes no se pueden separar.

Las actividades que se realizan para diversión están compuestas por juegos que educan de un modo informal y cuando programamos actividades de enseñanza, éstas pueden ser juegos que impliquen animación.

El juego es parte importante de la experiencia de aprendizaje ya que cuando lo que estamos haciendo nos divierte, lo aprendemos más fácilmente. La diversión constituye un motivador muy poderoso. Es contagiosa, hace que los niños sean más productivos.

Flores (2009) cita a Hellendoorn (1998), quien indica que el juego da la oportunidad para el crecimiento físico emocional cognoscitivo y social y con frecuencia es placentero, espontáneo y creativo.

El juego puede reducir eventos atemorizantes y traumáticos es posible que alivie la ansiedad y tensión puede auxiliar a la relajación, diversión y placer. A través del juego los niños aprenden acerca del mundo y sus relaciones ofrecen oportunidad de ensayar, someter, a prueba la realidad, explorar las emociones y los roles.

El juego le permite al niño expresar la agresión y los sentimientos y puede construir un puente la fantasía y la realidad.

Nuevamente, Flores (2009) citando a Oaklander (1978), quien sostiene que el juego es la manera en que los niños someten a prueba al mundo y aprenden sobre él. Para los niños el juego es un asunto serio y que tiene un propósito determinado

a través del cual se desarrolla mental, física y socialmente.

Según Bettelheim (2010) comenta que el juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, y siendo el niño el objetivo del proceso Educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las Escuelas.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia, la vida del niño es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza que le obliga a moverse, a manipular, jugar, etc. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota u ovillo.

Según Bettelheim (2006) El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que va a realizar.

Con la modernidad del tiempo, muchos pedagogos, sociólogos, estudiosos, han dado múltiples respuestas, desde los diversos puntos de vista se ha pretendido sintetizar en una definición completa, así tenemos:

Bettelheim (2006) considera al juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser. El juego es un medio que facilita el crecimiento del alma del niño y de su propia inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio se anuncia a menudo en él niño con graves deficiencias mentales. Gracias al juego el niño escapa de la influencia de coacción exterior.

También cita a Bettelheim, (2006) quien dice que las actividades del juego son los que no tiene otras reglas que los que impone el jugador mismo, ni resultado final definido dentro de la realidad externa. ¿Ahí la gran pregunta por qué juega el niño?

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños (as) y presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela.

Según Jean Piaget, en documento PDF de la editorial Mc Graw Hill (2013), indica que los principales tipos de juego van apareciendo cronológicamente en la infancia, y que para ello, se ha establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego.

La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- a) Estadio sensorio motor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio pre operacional, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y 12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget en Mc Graw Hill (2013), describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción. Hay que

tener en cuenta que, cuando aparece un nuevo tipo de juego no desaparecen los tipos anteriores y que la secuencia de aparición de los tipos de juego es invariable, en todos los niños sigue el mismo orden. Pero varía la edad de inicio.

c) Actividades Lúdicas

La metodología lúdica ha sido difundida desde la década de los 80 por Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad (Murillo, 1996).

d) Importancia del juego en el aprendizaje

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de

colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes (Minerva, 2002).

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

- Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
- Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- De la dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

e) Clasificación de los juegos

Yvern (1998) sostiene que existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres.

Yvern (1998) plantea que según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

Martínez (2011) propone la siguiente clasificación de juego:

f) Juegos Psicomotores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

g) Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

h) Juegos Sociales

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los

de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

i) Juegos afectivos–emocionales

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Farfán (2013) sostiene que la actividad lúdica en el ámbito educativo se refiere a Actividades de Juegos como la principal actividad a la que dedica el niño, niña, todo su esfuerzo y a través de la cual realiza aprendizajes significativos. Es voluntario y placentero lo que le permite globalizar los aprendizajes.

j) Principio del juego libre

En el Ministerio de Educación del Perú (2010) se encuentra el concepto que jugar es una actividad libre esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, y al mismo tiempo, una necesidad profunda de reducir tensiones para evitar el desagrado.

Aun en situaciones de riesgo como las guerras y la pobreza, todos los niños del mundo juegan.

Se podría decir que durante la infancia el niño vive en una dimensión lúdica como es prácticamente imposible saber cuándo no lo está haciendo. En cada niño observamos cómo esta valiosa, compleja y sorprendente actividad se convierte en su forma de ser.

Observar el juego de los niños más pequeños es una de las formas privilegiadas para conocer y evaluar su desarrollo.

Gracias al juego el niño logra estructurar y dar forma a la realidad en que vive. Realidad que le agrada, pero también le asusta. Es jugando que el niño crea otra realidad, sustituyendo su propia realidad transformándola.

Los niños, al jugar aprenden; es decir; cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva transforma el mundo que lo rodea. En esto consiste el aprendizaje.

2.3. Bases teóricas- conceptuales sobre psicomotricidad fina

2.3.1 Psicomotricidad fina

Para Gómez & López (2011) la psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc.

Según Pentón (2011) la motricidad fina es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.

Para Carvajal (2013) la motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del

cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más concreción. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje y quizás movido por su instinto, empieza a poner objetos uno encima de otro, a hacer borrones con lápices, cambiar las cosas de sitio, etc...

El desarrollo de la motricidad fina juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, aunque se pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño.

Bettelheim. (2006), la motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

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; motricidad facial; motricidad fonética y Motricidad gestual.

En opinión de Osinaga (2012), la motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

Bettelheim (2006) que el desarrollo de la motricidad fina se da desde el nacimiento y lo detalla de la siguiente manera:

Infancia (0- 12 meses): Las manos de un infante recién nacido, según Psicomotricidad (1999), 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 apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista, y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo, el infante agarrará un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo.

Aproximadamente a las ocho semanas, comienzan a descubrir y jugar con sus manos, al principio solamente involucrando las sensaciones del tacto, pero después, cerca de los tres meses, involucran la vista también.

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.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los infantes pueden tomar un objeto que este dentro de su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Llamado "máximo nivel de alcance." Este logro se considera un importante cimiento en el desarrollo de la motricidad fina.

A la edad de seis meses, los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto periodo, y muchos comienzan a golpear objetos. Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

Durante la última mitad del primer año, comienzan a explorar y probar objetos antes de tomarlos, tocándolos con la mano entera y eventualmente, empujarlos con su dedo índice.

Uno de los logros motrices finos más significativos es el tomar cosas usando los dedos como tenazas (pellizcado), lo cual aparece típicamente entre las edades de 12 y 15 meses.

Gateo (1-3 años) Betelheim,(2006) afirma que los niños desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vuelta 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, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo. Lo que apreciamos en la) Betelheim, (2006) nos dice que 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.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas.

Edad Escolar (5 años): Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado 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. Pueden abrochar botones visibles.

Detallemos ahora, en esta edad de 4 años, sobre los aspectos de la motricidad fina que se trabajan a nivel educativo en el nivel inicial.

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

Coordinación facial

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

- a) El del dominio muscular
- b) 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 llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Coordinación fonética

La 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.

Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

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 4 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

El tipo de diseño que oriento el desarrollo de la investigación es el denominado: Diseño pre-test y post-test con un solo grupo. El mencionado diseño se diagrama de la siguiente manera:

O₁ X O₂

Según Rivas Galarreta (2009) la ejecución de este diseño implica tres pasos a ser realizados por parte del investigador: 1°. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre test – **O₁**), 2°. Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental **X** a los sujetos del grupo; y, 3°. Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (pos test – **O₂**).

3.2 Población y muestra

2014. Cuenta con un total de 49 alumnos de tres hasta cinco años de educación inicial.

Alumnos	3 años	4 años	5 años	TOTAL
Femenino	8	6	12	26
Masculino	11	4	8	23
TOTAL	19	10	20	49

Población

Se ha tomado como población la totalidad de alumnos que cursan el nivel inicial en la Institución Educativa Manitos Doradas, lo cual está conformado por 1 aulas del nivel inicial de 4 años.

Muestra

El tipo de muestreo que se ha seleccionado es el denominado muestreo no probabilístico, específicamente, el muestreo intencional, dado que se trabajará solo con las secciones de 4 años de educación inicial, de la institución antes mencionada.

No se ha calculado el tamaño de muestra, puesto que el número de estudiantes que fueron elegidos no lo justificaba. Se decidió incluir a toda la población de inicial de 4 años, haciendo la muestra de un total de 10 niños.

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas de aprestamiento	A desarrollar en el niño el pensamiento y actividades organizadas secuencialmente de lo simple a lo complejo para el lenguaje, lo sensorio-perceptivo, las operaciones lógicas, la coordinación motriz, la organización espacio-temporal, la resolución de problemas, la auto-determinación y regulación de la conducta y la estabilidad emocional.	Actividades de manejo manual de la lectoescritura Actividades de los movimientos de la mano Actividades viso manuales Actividades de manejo fonético	Grafo motricidad Pictografías Arabescos Recorta Embolilla Pintar Punza Enhebrar Rasgar Moldear Dibujar Cantar Dramatizar Sonidos onomatopéyicos

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Desarrollo de la Psicomotricidad Fina	Comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.	Coordinación viso-manual; Motricidad facial; Motricidad fonética; Motricidad gestual.	Maduración visual Maduración auditiva Maduración sensorio-motora Maduración emocional

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizará en el trabajo diario en el aula básicamente la técnica de la observación participante.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Lista de Cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Permite recoger información de las niñas sobre su aprestamiento. • Permitirá recoger información sobre el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños. • Permitirá medir el nivel de psicomotricidad fina existente en los niños y niñas antes de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento. • Se medirá el nivel de psicomotricidad fina de los niños y niñas luego de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento.
Observación Directa	
Pre test	
Post test	

Escala de Medición

Inicio : 00- 10 puntos

Proceso : 11-16 puntos

Logro : 17- 20 puntos

3.5 Plan de análisis

El procedimiento que se seguirá para analizar los datos es el que a continuación se detalla:

- a) **Conteo:** Se elaboró una base de datos para ordenar las respuestas que han dado los informantes en cada instrumento.
- b) **Procesamiento:** Se realizaron cálculos de las variables, según se requiera para la obtención de los resultados.
- c) **Tabulación:** Se elaboró tablas para presentar los resultados estadísticos obtenidos.
- d) **Graficación:** Se presentaron gráficos en barra o lineal para representar los resultados obtenidos.
- e) **Análisis estadístico:** se realizó el análisis utilizando la estadística.
- f) **Interpretación:** Se interpretó el significado de cada uno de los resultados obtenidos en la investigación.

3.6. Matriz de consistencia

Problema	Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<p>APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRESTAMIENTO PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS EN LA I.E. MANITOS DORADAS, PIURA 2014</p>	<p>Actividades lúdicas Aprestamiento</p>	<p>Actividades organizadas secuencialmente de lo simple a lo complejo para desarrollar en el niño el pensamiento y el lenguaje, lo sensorio-perceptivo, las operaciones lógicas, la coordinación motriz, la organización espacio-temporal, la resolución de problemas, la auto-determinación y regulación de la conducta y la estabilidad emocional.</p>	<p>Actividades de manejo manual de la lectoescritura.</p> <p>Actividades de los movimientos de la mano.</p> <p>Actividades viso Manuales.</p> <p>Actividades de manejo fonético.</p>	<p>Grafo motricidad Pictografías Arabescos Recorta Embolilla Pintar Punza Enhebrar Rasgar Moldear Dibujar Cantar Dramatizar Sonidos onomatopéyicos</p>
	<p>Desarrollo de la Psicomotricidad Fina</p>	<p>Comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación .</p>	<p>Coordinación viso-manual;</p> <p>Motricidad facial;</p> <p>Motricidad fonética;</p> <p>Motricidad gestual.</p>	<p>Maduración visual</p> <p>Maduración auditiva</p> <p>Maduración sensorio-motora</p> <p>Maduración emocional.</p>

3.7. Principios éticos

Durante la aplicación de los instrumentos se respetaron y cumplieron los criterios éticos de:

Anonimato

Se aplicó el cuestionario indicándole a la persona adulta que la investigación sería anónima y que la información obtenida sería solo para fines de la investigación

Privacidad

Toda la información recibida en el presente estudio se mantuvo en secreto y se evitó ser expuesto respetando la intimidad de las personas adultas, siendo útil solo para fines de la investigación

Honestidad

Se informó a la persona adulta los fines de la investigación, cuyos resultados se encontraron plasmados en el presente.

Consentimiento

Solo se trabajó con la persona adulta que aceptó voluntariamente participar en el presente trabajo.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

La investigación se realizó con un grupo de 10 niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial de la institución educativa “Manitos Dorados” del distrito de PIURA, con la intención de determinar el nivel de conocimiento que tienen los niños antes de aplicar el programa de Aplicación de Actividades Lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina para mejorar su rendimiento.

En sus objetivos específicos, de acuerdo al diseño de investigación, se consiguió:

- a) Evaluar psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdica,
- b) Medir el programa de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa actividades lúdicas.
- c) Establecer diferencias entre el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.

4.1.1 Nivel de evaluación de psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.

Se aplicó una prueba de entrada (pre-test) para medir el nivel de iniciación de los niños y niñas. Los resultados, se sistematizan en la tabla y gráfico que se presenta a continuación:

Tabla 1

Nivel de evaluación de psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.

	%			F			TOTAL	
	INICIO	PROCESO	PREVISTO	INICIO	PROCESO	PREVISTO	F	%
Dáctilo Pintura Amasa y modela plastilina	20.0	50.0	30.0	2	5	3	10	100.0
Rasga y pega papeles dándole forma a un dibujo	60.0	30.0	10.0	6	3	1	10	100.0
Realiza técnicas de embolillado	70.0	20.0	10.0	7	2	1	10	100.0
Delinea Figuras	20.0	80.0	0.0	2	8	0	10	100.0
Arruga papeles con los dedos haciendo bolitas	80.0	10.0	10.0	8	1	1	10	100.0
Recorta líneas punteadas con grafismos	40.0	30.0	30.0	4	3	3	10	100.0
Colorea respetando los bordes	60.0	30.0	10.0	6	3	1	10	100.0
Punza delineando una figura	40.0	50.0	10.0	4	5	1	10	100.0
Ata los pasadores	90.0	10.0	0.0	9	1	0	10	100.0
Arma rompecabezas	30.0	40.0	30.0	3	4	3	10	100.0
PROMEDIO PRE TEST	51.0	35.0	14.0	5.1	3.5	1.4		

Fuente: Pre-test aplicado a los niños de cuatro años de I.E.P “Manitos Doradas”, Piura, 2014.

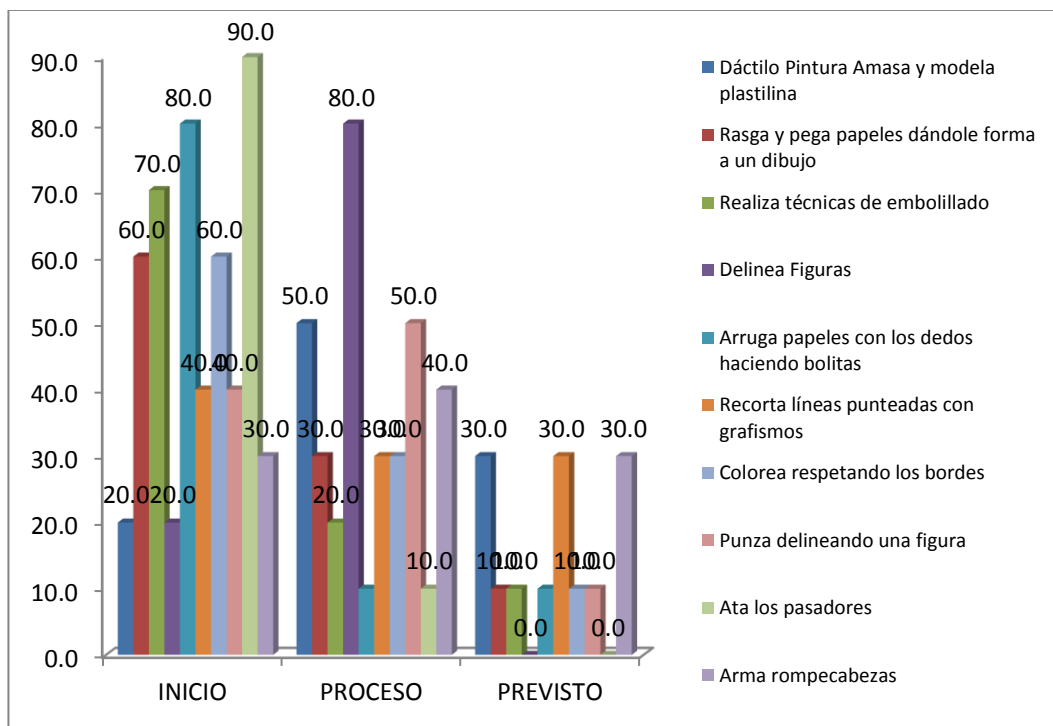


Figura 1: Representación gráfica porcentual en el Nivel de aprestamiento de psicomotricidad fina antes de aplicar las estrategias de enseñanzas lúdicas.

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se lee de acuerdo los ítems que se utilizaron en el pre test, la mayoría de niños y niñas en los ítems del instrumento evaluado, muestra los siguientes resultados: El 51,0% en promedio, antes de la aplicación del programa pre-experimental de estrategias lúdicas, se encuentran en escala denominada: inicio, otro grupo de niños (35,0%) se encuentra en la escala proceso y el (14,00%) de niños y niñas se encuentran en logro.

En consecuencia, casi la totalidad de los niños están desaprobados en los indicadores establecidos para medir el rendimiento académico, lo que implica que tienen dificultad en dactilopintura, amasar, modela plastilina, rasga y pega, embolilla, delinea, arruga papel, recorta colorea respetando los bordes, punza, ata los pasadores, arma rompecabezas.

4.1.2. Nivel del programa de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa pre-experimental.

Una vez que se concluyó con la aplicación del programa pre-experimental, se aplicó una prueba de salida (post-test) para medir el nivel de los niños y niñas. Los resultados, se presentan en la tabla y gráfico siguientes

Tabla2: Nivel de evaluación de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas.

	%			F			TOTAL	
	INICIO	PROCESO	PREVISTO	INICIO	PROCESO	PREVISTO	F	%
Dáctilo Pintura								
Amasa y modela plastilina	10.0	20.0	70.0	1	2	7	10	100.0
Rasga y pega papeles dándole forma a un dibujo	10.0	30.0	60.0	1	3	6	10	100.0
Realiza técnicas de embolillado	0.0	0.0	100.0	0	0	10	10	100.0
Delinea Figuras	0.0	50.0	50.0	0	5	5	10	100.0
Arruga papeles con los dedos haciendo bolitas	0.0	60.0	40.0	0	6	4	10	100.0
Recorta líneas punteadas con grafismos	20.0	20.0	60.0	2	2	6	10	100.0
Colorea respetando los bordes	0.0	0.0	100.0	0	0	10	10	100.0
Punza delineando una figura	0.0	0.0	100.0	0	0	10	10	100.0
Ata los pasadores	20.0	20.0	60.0	2	2	6	10	100.0
Arma rompecabezas	0.0	0.0	100.0	0	0	10	10	100.0
PROMEDIO POST TEST	6.0	20.0	74.0	0.6	2	7.4		

Fuente: Pre-test aplicado a los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. "Manitos Doradas", Piura, 2014

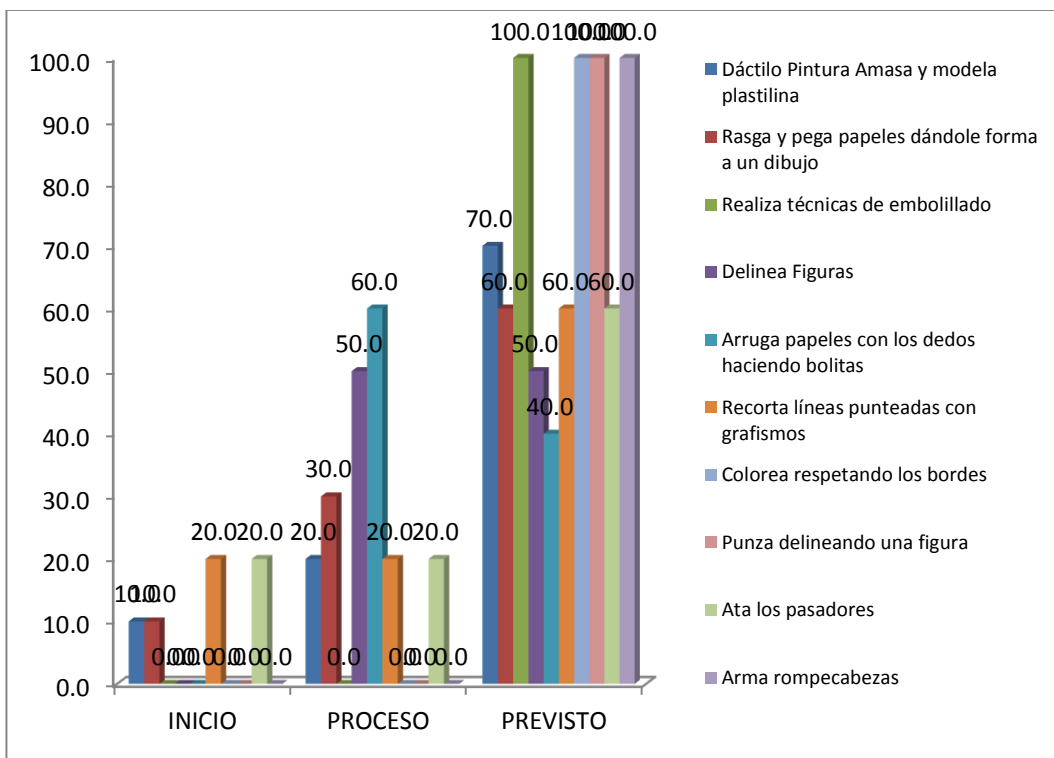


Figura2: Representación gráfica porcentual en la comparación del nivel: Representación gráfica porcentual en el Nivel de aprestamiento de psicomotricidad fina antes y después del programa pre -experimental.

Fuente: Tabla 2

En la tabla 2 que anteceden se presentan los resultados que alcanzaron los niños en el rendimiento académico, de los niños antes y después del programa pre-experimental.

La mayoría de estudiantes en promedio (06,0%) obtuvieron puntuaciones correspondientes a la escala de inicio y otro grupo representativo (20,0%) alcanzo puntuaciones concordantes con lo establecido para la escala proceso lo que significa que el 74,0% logro calificaciones aprobatorias en la escala vigesimal.

En conclusión se constata que la mayoría de estudiantes durante el post-test alcanzó resultados favorables en los rendimientos académico, lo que significa que logramos superar de manera favorable las dificultades que presentaban al inicio. En efecto, el programa de estrategias lúdicas ayudo a los niños a mejorar su nivel de rendimiento académico en actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial.

4.1.3 Comparación entre el nivel de psicomotricidad, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas.

En la comparación de las puntuaciones del pre-test y del post-test, se encontró las siguientes diferencias entre el nivel de psicomotricidad fina que tenían los niños antes de someterse al programa pre-experimental y luego de las intervención previstas por las investigadoras.

Tabla 3 : Comparación del nivel de iniciación de psicomotricidad fina en los niños, antes y después del programa pre-experimental

	INICIO	PROCESO	PREVISTO	INICIO	PROCESO	PREVISTO
PROMEDIO PRE TEST	51	35	14	5.1	3.5	1.4
PROMEDIO POST TEST	6	20	74	0.6	2	7.4

Fuente : Pre-test aplicado a los niños de cuatro años de educación inicial de la IEP. “Manitos Doradas”, Piura, 2014.

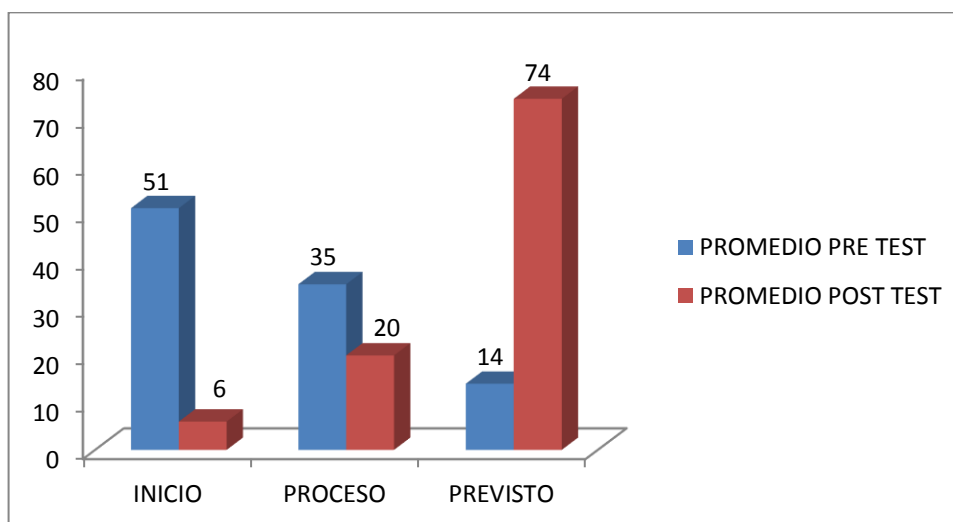


Figura 3: Comparación del nivel de psicomotricidad fina en los niños antes y después del programa pre-experimental.

Fuente: Tabla 3

En la tabla y gráficos 3 anteriores se observan las diferencias entre las puntuaciones del pre-test y post-test.

En la escala inicio (de 00 a 10), se observa que al empezar la investigación hay un 51,0% de niños que sus puntuaciones correspondían a la escala inicio, al final sólo existe un 0,60% de niños que se mantienen en esa escala. En consecuencia, un 43.0% abandono esa situación.

En la escala proceso (de 11 a 16), se lee que al iniciar la investigación, hay un 35,0% que alcanzó puntuaciones correspondientes a tal escala, en cambio al finalizar la experiencia, hay un 20% de niños que obtuvieron puntuaciones correspondientes a tal escala, porcentaje que representa al grupo que mejoraron considerablemente su nivel de psicomotricidad.

En la escala logro (de 17 al 20), se lee que al iniciar la investigación, no existía ningún niño (14,0%) que alcanzó puntuaciones correspondientes a tal escala, en cambio al finalizar la experiencia, hay un 74,0% de niños que obtuvieron puntuaciones correspondientes a tal escala, porcentaje que representa al grupo que mejoraron considerablemente su nivel de psicomotricidad.

En la comparación de los estadísticos descriptivos, se observa que durante el pre-test la puntuación mínima fue de 06, en cambio en el post-test fue de 08; el puntaje máximo en el pre-test fue de 16, mientras que en el post-test fue de 18. En conclusión, los resultados establecen que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del pre y post-test, lo que significa que la intervención de las investigadoras con estrategias lúdicas (variable independiente) tuvo efectos sobre el nivel de psicomotricidad fina de los niños. Los resultados demuestran que una

cantidad considerable de niños lograron mejorar su nivel de desempeño respecto a la psicomotricidad fina sometidas a medición. Las estrategias lúdicas trabajadas, ayudó a los niños a optimizar sus habilidades para identificar psicomotricidad, adecuar su cuerpo las posibilidades de movimientos.

4.2 Contrastación de la hipótesis de investigación

Para contrastar la hipótesis de investigación, se realizó el análisis utilizando la estadística descriptiva e inferencial; la primera se utilizó para describir los niveles de psicomotricidad de los niños, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. La estadística inferencial por su parte se utilizó para contrastar la hipótesis de investigación; en este caso se utilizó la prueba exacta de Fisher, la cual es una alternativa a la prueba Chi cuadrado cuando la muestra es pequeña. Para decidir si se acepta la hipótesis de investigación se tuvo en cuenta que el nivel de significación (Sig.) proporcionado por el programa estadístico IBM SPSS 24.0, sea inferior a 0.05, correspondiente a un nivel de significación de la prueba del 5%.

En el estudio se utiliza la prueba de Fisher para un solo grupo independiente. La prueba de grupo independientes se utiliza cuando se comparó los puntajes del mismo grupo antes y después de las sesiones educativas. Para decidir si se acepta o rechaza la hipótesis. Para este estudio se acepta la hipótesis porque el nivel de significancia es de menor de 0.05.

La aplicación del programa de actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial I.E.

“Manitos Doradas”- Piura

La prueba estadística significativa (Sig.=0.013<0.05), deja en evidencia que hay una mejora sustancial en el nivel de psicomotricidad de los estudiantes, conduciendo a aceptar la hipótesis de investigación. Estos resultados dejan en claro la importancia de este tipo de programas en el desarrollo de uno de los aspectos más importantes en el comportamiento académico de los niños, como es su psicomotricidad.

$$H_0: \mu_{pre} = \mu_{post}$$

$$H_1: \mu_{pre} < \mu_{post}$$

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
GPRE	9,7000	10	3,40098	1,07548
GPOST	14,2000	10	3,11983	,98658

Observando las medias del pre (9.7) y post test nos damos cuenta (14.2), que la media de la psicomotricidad aumento.

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
GPRE – GPOST	-4,50	3,47211	1,09798	-6,98380	-2,01620	-4,098	9	,003

Observamos que $P=0.001 < \alpha = 0.05$, entonces aceptamos $H_1: \mu_{pre} < \mu_{post}$ donde podemos concluir que el promedio de la psicomotricidad si aumento.

4.3 Análisis de resultados

4.3.1 Nivel de iniciación a la Psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa

En los últimos años los diagnósticos realizados en la educación peruana destacan que uno de los problemas más críticos tiene que ver con la psicomotricidad (Ministerio de Educación de Perú (2011 2012 2013), así lo han subrayado las evaluaciones censales del último quinquenio y también los resultados de la prueba PISA (2009 2012). Los respectivos informes plantean que los niños y niñas del Perú tienen serias limitaciones para la psicomotricidad fina.

La situación anterior, como es obvio, es evidencia en los distintos ámbitos y jurisdicciones del país, así lo han señalado estudios realizados por Osinaga (2012), la motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

En el caso específico de la investigación, al aplicar el pre-test y procesar los resultados de la investigación en los niños de cuatro años de educación inicial de la

IE. “Manitos Doradas”, se estableció que la mayoría obtuvo puntuaciones desaprobatórias correspondientes a la escala inicio (C), con una media inferior a nueve coma siete, realidad que evidencia que los niños de la institución educativa antes mencionada presentan dificultades para psicomotora.

En los diversos estudios sobre desarrollo de la psicomotricidad fina se ha encontrado que los niños tienen problemas con su hábito óculo manual, con la práctica de estrategias se hace más efectiva su realización de actividades psicomotoras. A eso se tiene que agregar las limitaciones formativas y las carencias en el manejo de estrategias y recursos didácticos que tienen los docentes para conducir los procesos de enseñanza y aprendizaje en psicomotricidad; además del poco apoyo que brindan los padres de familia en las experiencias de formación en el óculo manual, tanto en las tareas como en la formación de su hábito.

En consecuencia, se identifica que a pesar de los años de haber detectado el problema y de las medidas tomadas por el Estado Peruano, aún no se ha logrado superar el bajo nivel de la psicomotricidad, pues a la luz de la información, el problema subsiste. En el caso de la IE. “Manitos Doradas” o de otras del distrito de Piura presentan problemas con el óculo manual en el nivel de educación inicial, programándose y ejecutándose algunas medidas para ese nivel, de manera específica con cuatro años de educación inicial, pero no se han realizado muchas acciones con niños de educación inicial, a sabiendas que los aprendizajes construidos en el nivel –en cierta medida- condicionan los resultados de los primeros años. En el caso de la investigación, por lo menos se ha identificado que

en cinco años de educación inicial también existe el problema de psicomotricidad fina.

Por tanto, los resultados plantean la necesidad de emprender acciones directas y concretas desde las aulas para atender la formación de los niños.

4.3.2 Nivel de iniciación psicomotricidad fina después de la aplicación del programa

En la revisión bibliográfica se han identificado planteamiento teóricos que sostienen que la Psicomotricidad fina, debe entenderse y asumirse como un proceso activo, dinámico, interactivo que se optimiza con la oportuna integración de estrategias cognitivas (Anderson y Pearson, 1984; Morles, 1987; Pinzás, 1999; Solé, 2001).

En ese marco, también existen propuestas teóricas (Piaget, Vygotsky, Fröebel) sobre el uso del juego en las acciones formativas del niño. En tal perspectiva a través de la investigación se diseñó un programa de estrategias lúdicas para ayudar a mejorar su nivel iniciación Psicomotricidad de niños de cuatro años de la Institución Educativa “Manitos Doradas”.

Se partió del hecho de que en los estudios donde se han aplicado experiencias investigativas utilizando estrategias y recursos didácticos activos, la psicomotricidad mejora ostensiblemente (Araya 2009, Calva 2008, Hualpa 2007, Hidalgo & Saucedo, 2011) Rivera, 2012). En la mayoría de estudios donde se han aplicado estrategias didácticas (ya sea metodológicas o cognitivas) el nivel de psicomotricidad ha mejorado. Se deduce y se reafirma por los hallazgos de la

investigación, que las estrategias lúdicas favorecen de manera significativa la experiencia en la psicomotricidad fina.

La investigación realizada con niños de cuatro años ha determinado que el nivel de Psicomotricidad a mejoró de manera considerable al aplicar un programa experimental basado en estrategias lúdicas, lo que suma como experiencia exitosa a las ya realizadas por otros investigadores

. Araya (2009) considera que el aprestamiento es importante por las razones siguientes:

El aprestamiento para la lecto–escritura en educación inicial. Los niños al egresar del nivel inicial deben tener el aprestamiento necesario para desarrollar las destrezas básicas de lectura.

“El juego es por excelencia la forma natural de aprender del niño; con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente” (Ministerio de Educación de Perú, 2009). El juego estimula su pensamiento, pues es a través de éste que entra en contacto con el mundo incitando su imaginación; y si se tiene en cuenta que muchas acciones humanas tienen como fin alcanzar la máxima satisfacción (Ballesteros, 2011). En ese sentido, en la investigación se ha comprobado que los niños disfrutaron las actividades de iniciación psicomotricidad fina con estrategias lúdicas.

En conclusión, el programa experimental basado en estrategias lúdicas ayudó a mejorar su nivel de iniciación psicomotricidad fina de los niños, pues al aplicar el post-test las frecuencias y la media aritmética de las calificaciones mejoró

considerablemente. Por tanto, se demuestra que sí es posible mejorar la iniciación psicomotricidad fina de los niños por medio de experiencias didácticas creativas y significativas.

V. CONCLUSIONES

- a) La aplicación del programa centrado en la aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IEP. “Manitos Doradas” del distrito de Piura, así se ha demostrado al comparar las frecuencias del pre y post-test y la comparación de medias a través de la prueba de hipótesis.

En consecuencia, las actividades y herramientas didácticas lúdicas aplicadas durante la ejecución del programa pre-experimental han incidido favorablemente sobre el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños. Se ha determinado que la integración del juego crea condiciones para que los niños desarrollen su desarrollo psicomotor.

- b) El nivel de psicomotricidad fina que presentan los niños antes de la aplicación de actividades lúdicas es deficiente (tabla 1), pues la mayoría alcanzó puntuaciones correspondientes a la escala inicio (C).

Por tanto, se establece que los niños presentan problemas en el desarrollo y práctica de condiciones iniciales de aprestamiento para la psicomotricidad fina: actividades de manejo manual de la lectoescritura: pictografías, actividades de los movimientos de la mano: recortar, embolillar, pintar; actividades viso manuales: rasgar, moldear, dibujar; actividades de manejo fonético: cantar, dramatizar.

- c) El nivel de psicomotricidad fina que presentan los niños después de la aplicación del programa de estrategias lúdicas es sobresaliente; en ambos casos se percibe que el número de niños con mejores puntuaciones es alto, después de la aplicación de las sesiones de actividades lúdicas de aprestamiento.

En efecto, se ha demostrado que las condiciones para que los niños inicien experiencias de psicomotricidad se vieron favorecidas con la integración de actividades y experiencias basadas en el juego.

- d) Los resultados obtenidos en el pre y post-test establece que existen diferencias significativas en el nivel de psicomotricidad fina, entre la situación inicial y final que presentan los niños.

El número y porcentaje de niños con mejor nivel de logro en psicomotricidad fina aumentó considerablemente después de la aplicación del programa de estrategias lúdicas. Asimismo, si se comparan las medias del pre-test y post-test se identifica que existen diferencias significativas entre la situación inicial en aprestamiento psicomotor y la situación final.

Los resultados han permitido concluir que las actividades y experiencias centradas en el juego ayudan a los niños a desarrollar las habilidades básicas que se requieren para un buen desarrollo de la psicomotricidad

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Andrade (2006) realizó una tesis titulada: *Influencia de los juegos de roles de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Ignacio Sánchez de Piura*, la que se presentó a la Universidad Nacional de Piura.
- Araya, C. E. (15 de 09 del 2009). *Importancia del aprestamiento*. Recuperado el 20 de 02 de 2014, de [HTTP://Carolinaelenaaraya.blogspot.com](http://Carolinaelenaaraya.blogspot.com): [HTTP://Carolinaelenaaraya.blogspot.com/2009/09](http://Carolinaelenaaraya.blogspot.com/2009/09) Importancia del aprestamiento.HTML.
- Bettelheim. (2006). *revist Iberoamericana de psicomotricidad y tecnuca corporales* Mexico: SN. <http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wp-content/uploads/2010/10/22-revista-iberoamericana-de-psicomotricidad1.pdf>
- Calva (2008) realizó una tesis titulada: *Aplicación de un programa experimental de actividades lúdicas como medios activadores del desarrollo integral de los niños de 5 años de edad del C.E.I. N° 018 Domingo Savio del A.H Santa Rosa de Piura*, que presentaron al Instituto Superior Pedagógico de Piura.
- Carvajal Duque, D. L. (4 de 5 de 2013). *Motricidad fina y gruesa*. Recuperado el 15 de 3 de 2014, de <http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com>: [http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com/2013/05/motricidad fina y gruesa.html](http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com/2013/05/motricidad_fina_y_gruesa.html)
- Farfán M.D. (2013). *Módulo de Psicomotricidad*. Recuperado el 18 de 03 de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/>: <http://es.scribd.com/doc/207151117/> Módulo de Psicomotricidad.
- Flores, L. (2009). *Pedagogía de la salud*. Recuperado el 18 de 02 de 2014, de <http://www.redem.org>: <http://www.redem.org/boletin/boletin150812b.htm>
- Gómez Castro, L. D., & López Trujillo, M. d. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina*. Milagro, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Hill, M. G. (2013). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado el 28 de 03 de 2014, de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Hidalgo & Sánchez (2011) realizó una tesis titulada: *La motricidad fina y su influencia en el desarrollo de la pre-escritura de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV) “Mi Bebé” del recinto dos ríos del cantón Puerto López, año lectivo 2011-2012*, la misma que presentó a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí (Ecuador).

- Hualpa (2007) realizó una tesis a la que tituló: Influencia de aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de la Institución educativa N° 532 del Centro poblado Señor Cautivo Querecotillo- Provincia de Sullana que presentó a la Universidad Cesar Vallejo.
- IESPP CREA. (2012). *El conocimiento y la investigación Científica - Taller*. Recuperado el 25 de 03 de 2014, de www2.minedu.gob.pe: www2.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación de Perú. (2009). *Guía para la elaboración, uso y conservación de materiales educativos. Guía para promotoras, fascículo 2*. Recuperado el 11 de 03 de 2014, de Scribd: http://es.scribd.com/doc/111630912/Guia_Elaboracion_Uso_Conservacion_Materiales-fasciculo2
- Ministerio de Educación de Perú. (Agosto de 2011). Juego libre en los sectores. *XIV Seminario Nacional de Programas de Atención Escolarizada de Educación Inicial. El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias*. Trujillo.
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). *Orientaciones metodológicas para el uso de los Cuadernos de Trabajo. "Aprendemos jugando" para niños y niñas de 4 y 5 años*. Lima: Corporación gráfica Navarrete S.A.
- Osinaga, R. (2012). *Psicomotricidad*. Recuperado el 19 de 03 de 2014, de <http://www.nivelinicial.santotomas.edu.bo>: http://www.nivelinicial.santotomas.edu.bo/2012/03/tipos_de_motricidad/
- Pacheco & Viera (2007), titularon su tesis: El trabajo en grupo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del centro educativo inicial N° 006 Pachitea- Piura, que fue presentada a la Universidad César Vallejo de Piura.
- Pentón Hernández, B. (2011). *Motricidad fina en la etapa infantil*. Recuperado el 12 de 03 de 2014, de <http://www.soseducativa.org>: http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40_motricidad_fina_en_la_etapa_infantil.
- Psicomotricidad Infantil. (1999). *Psicomotricidad fina*. Recuperado el 15 de 02 de 2014, de http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/psicomotricidad_fina.html
- Rivas, E. (12 de Agosto de 2009). www.monografias.com. Recuperado el 02 de Noviembre de 2013, de http://www.monografias.com/trabajos74/procedimiento_realizar_investigacion_2.shtml
- Susana, V. (04 de 02 de 2012). *Aprestamiento escolar*. Recuperado el 08 de 02 de 2014, de <http://susanita89vi.blogspot.com/>

ANEXOS

Anexo 1

PRE TEST PARA SER APLICADO ANTES DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRESTAMIENTO

NOMBRE DEL NIÑO: _____

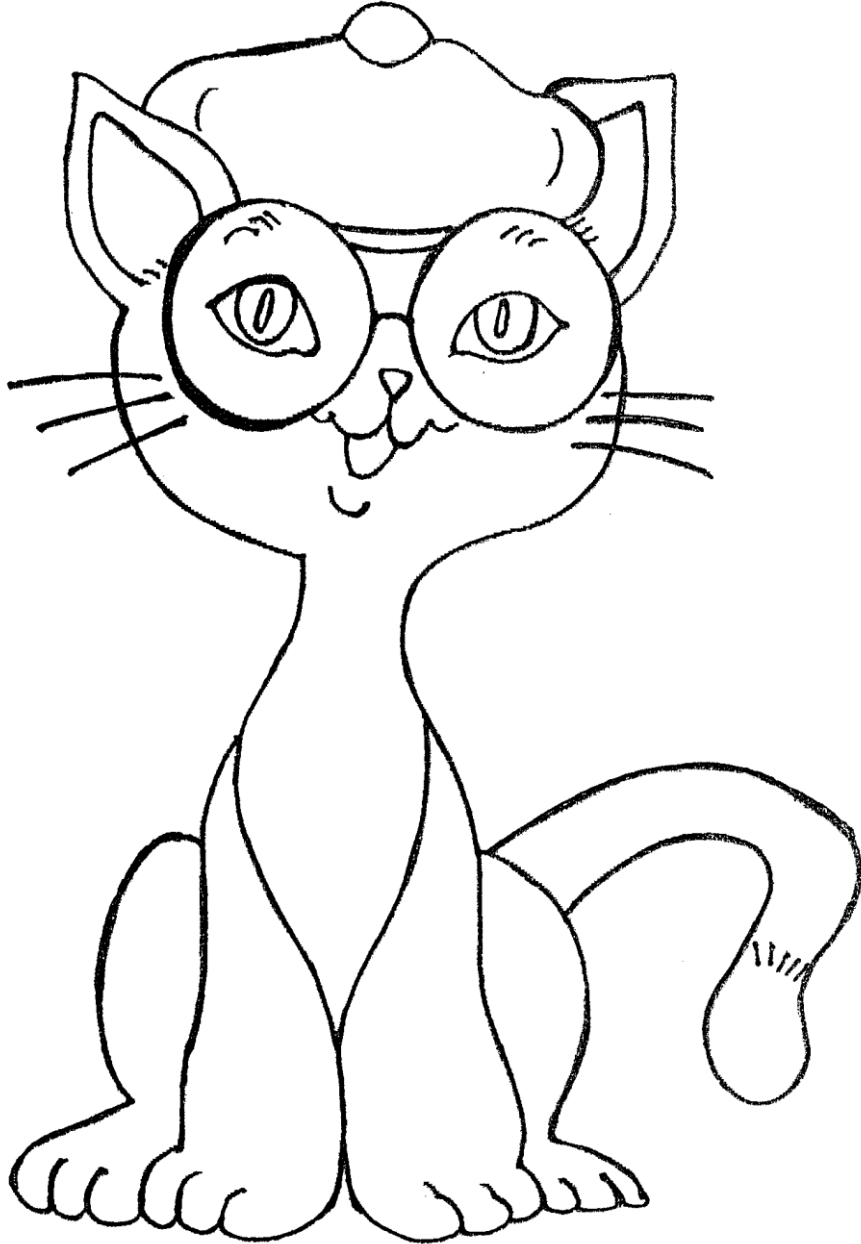
EDAD: _____

NOMBRE DE LA SESIÓN: _____

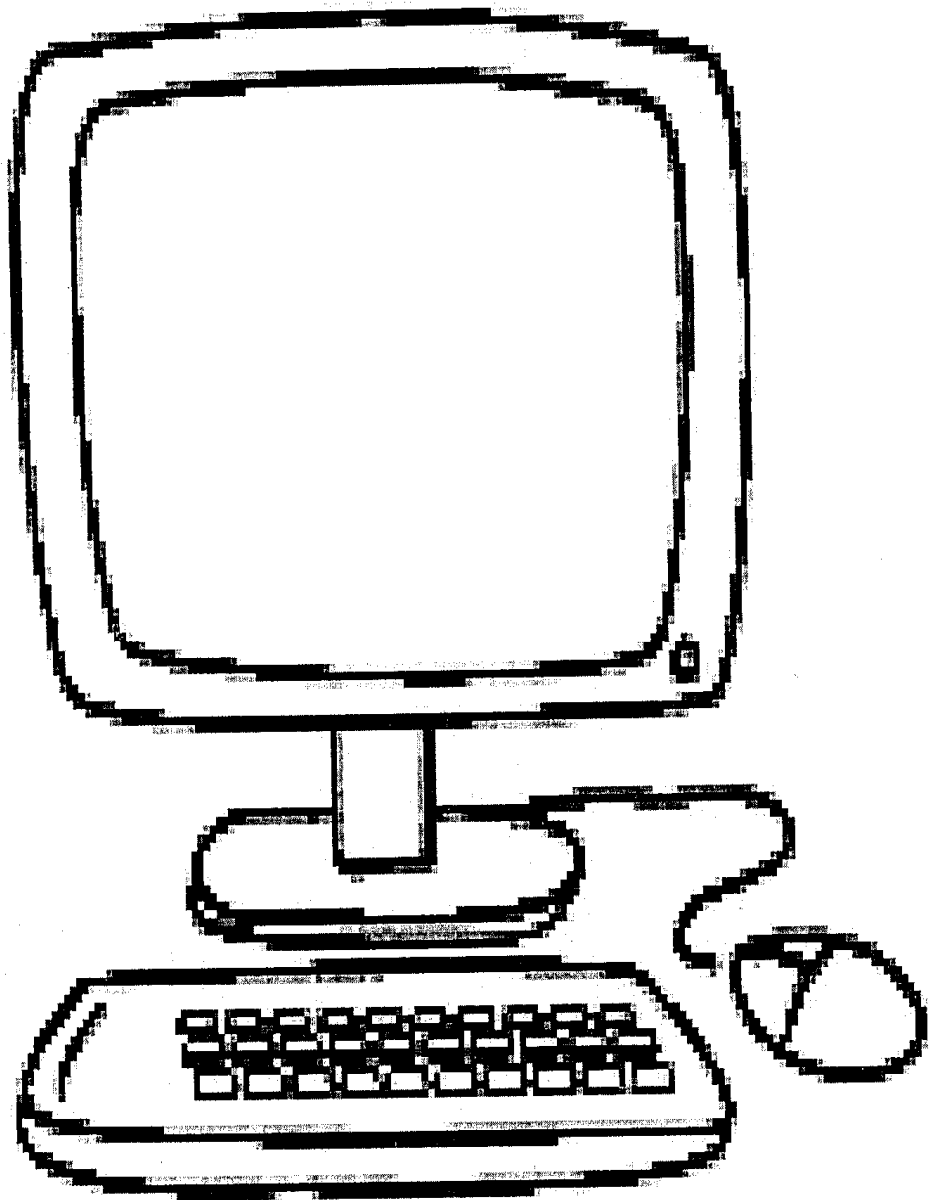
MOTRICIDAD FINA	1 INICIO	2 PROCESO	3 LOGRO
Dáctilo Pintura Amasa y modela plastilina			
Rasga y pega papeles dándole forma a un dibujo			
Realiza técnicas de embolillado			
Delinea Figuras			
Arruga papeles con los dedos haciendo bolitas			
Recorta líneas punteadas con grafismos			
Colorea respetando los bordes			
Punza delineando una figura			
Ata los pasadores			
Arma rompecabezas			

MOTRICIDAD FINA: RASGADO

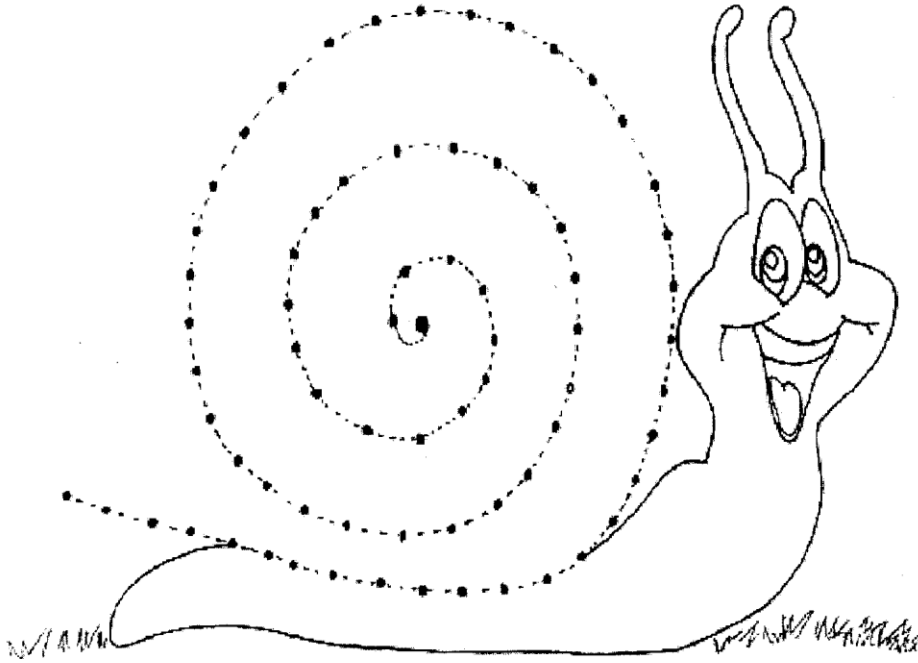
😊 Rasga papel en trozos pequeños y pégalos en el gatito.



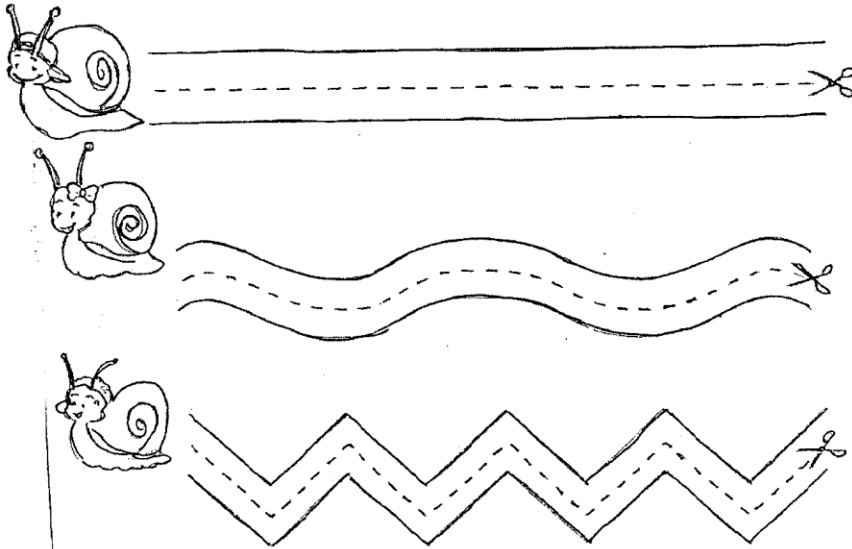
➤ Punza delineando la pantalla de la computadora y pega papel por detrás.



➤ Embolilla papel y pega en el caparazón del caracolito.



➤ Recorta por las líneas punteadas



MOTRICIDAD FINA: COLOREADO

😊 Colorea libremente la pelota.

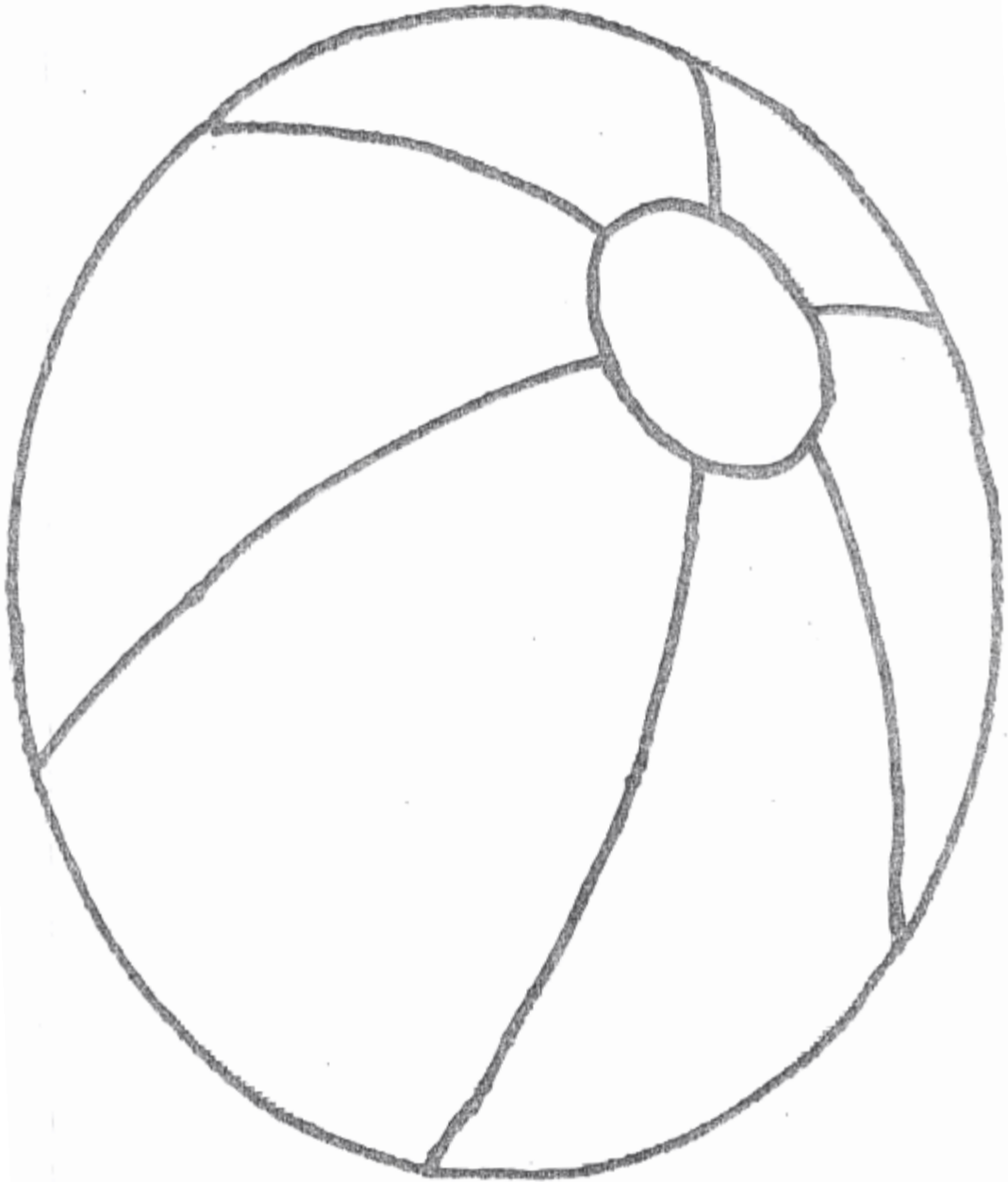


TABLA DE RESULTADOS PRE-TEST

	I 1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	Total
A1	1	2	1	0	1	2	0	1	1	1	10
A2	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	06
A3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	14
A4	0	0	2	0	1	0	1	1	0	2	07
A5	1	1	2	2	1	1	1	0	1	0	10
A6	1	0	2	0	1	0	1	2	1	0	08
A7	0	2	3	2	3	1	1	1	0	2	16
A8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	08
A9	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	06
A10	2	1	2	2	1	1	2	0	0	1	12

Anexo 3

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS

I. Datos Generales

1.1. Denominación	:	“Como jugando desarrollamos la psicomotricidad fina en los niños ”
1.2. Lugar	:	I.E. Manitos Doradas-Piura
1.3. Beneficiarios	:	10 alumnos y 01 profesor
1.4. Duración	:	9 meses
1.5. Profesora	:	Gabriela Guzmán Sernaqué

II. Justificación

Este proyecto se llevara a cabo a partir de obtener un buen desarrollo de los niños de preescolar para mejorar, mayor coordinación en sus movimientos y soltura, ya que la motricidad fue una de las falencias más débiles que pudimos observar en los niños.

La motricidad es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, estos movimientos se efectúan gracias a la contracción y la relajación de diversos grupos musculares y se divide en dos grupos motricidad fina y motricidad gruesa estas dos la desarrollaremos para que de tal manera el niño adquiera mayor soltura.

La metodología que aplicaremos es didáctica, lúdica y recreativa ya que así el niño descubrirá la forma de enriquecer sus conocimientos por medio del juego, el contacto con el grupo de estudio, explorar nuevas ideas y del manera despertar en el niño nuevas expectativas de aprendizaje.

III. Fundamentación

En la historia de la Pedagogía, pedagogos como Jean Piaget, es considerado como “La actividad lúdica del ser socializado”, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motora, o intelectuales.

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estados cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus aportaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su

relación con el juego. En su obra, la formación de símbolos en el niño, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Hoy en día, el juego es muy importante para los niños para su desarrollo integral, puesto que aprenden a conocer la vida jugando, exploran, prueban descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Objetivo General

Estimular la motricidad fina y gruesa en estudiantes de preescolar, mediante la aplicación de estrategias pedagógicas para mejorar el desarrollo motor de los niños de 4 años.

4.1 Objetivos Específicos

- Realizar diversas actividades manuales donde el niño participe, y se motive a construir por sí mismo su conocimiento.
- Potencializar en los niños a través de actividades lúdicas y dinámicas una enseñanza valorativa y útil en su formación con esto una experiencia significativa, para psicomotricidad fina.
- Construir juegos con manualidades donde el niño las pueda realizar fácilmente logrando con esto una experiencia significativa.

IV. Selección de capacidades e indicadores

Área	Competencias	Capacidades y actitudes	Indicadores
M A T E M Á T I C A	Números y Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos. Agrupar y representar gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos- pocos, uno ninguno y otras expresiones propias del medio. Establece en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 1 al 15. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica relaciona y describe características perceptuales en personas y objetos. Identifica objetos dados por la docente. Identifica y describe objetos muchos-pocos, uno ninguno. Identifica el orden por forma color y cantidad.

V. Programación de actividades

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
<p>Jugando estimulamos a los niños desarrollen su Sistemas: -Circulatorio -Respiratorio .Muscular Fuerza , velocidad, resistencia flexibilidad</p>	<p>“Juego de movimiento de mano”.</p>	<p>Lanzar la Pelota</p>	<ul style="list-style-type: none"> El juego “juego movimiento de mano”, organizamos pequeños grupos de niños y niñas Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia de 15 a 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños niñas para que traten de introducir la pelota en la caja. , los lanzamientos se realizaran de diferentes formas a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca. 	<p>45’</p>
<p>Hace grafo plásticos, considerando izquierda a derecha de arriba hacia abajo</p>	<p>Discriminación de colores</p>	<p>Juguete de papel plegable</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juego Se les pone papel y tijeras. Pega los extremos finales de las dos tiras de papel, de manera que coincidan formando un ángulo recto Muéstrale al niño como doblas la tira de abajo sobre la de arriba. Si comprende correctamente el nombre de los colores haz que el realice el pliegue siguiente diciéndole dobla el rojo.se realizaran de diferentes o si fuesen necesario señale con su dedo, cual 	<p>45’</p>

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
			debería doblar hasta que comience hacerlo, si no comprende el nombre de los colores, toca la tira que se encuentra debajo en ese momento y simplemente dile dobla exagerando mímicamente el movimiento que debe realizar hasta que el juego se termine.	
Desarrolla : coordinación senso- perceptivo motriz Coordinación de ojo y mano.	Coordinación de ambas manos	Tuercas y tornillos	Cuando el niño pueda completar sin problemas la tabla de tornillos, comienza a enseñarle a ensamblar tornillos con tuercas sueltas para hacerle trabajar la coordinación de ambas manos. Inicia la actividad con tres tornillos de idéntica forma y tamaño, desmonta cada conjunto por separado y vuelve a unirlos delante de él, luego coloca delante suyo las dos bandejas de ordenación y pon le en una mano un tornillo y en la otra una tuerca. Haz que le coloque en la bandeja correcta, después demuéstrole como encajas dos piezas en una en cada mano, moldéale la mano para que haga lo mismo, repite el procedimiento reduciendo tu	45'

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
			ayuda, una vez que no tenga ningún problema atornillando piezas del mismo tamaño cámbieselos por otras diferentes.	
Desarrolla coordinación viso motora Clasifica, tamaños, colores.	Ensartar cuentas	Ensartar formas y colores	Se les entrega a los niños y niñas un surtido de cuentas para ensartar y cartones de huevos vacíos, organizar. Pídeles que Clasifiquen, por colores: (rojo amarillo azul verde etc.) por ejemplo cuentas esféricas rojas y grandes en el mismo espacio. Luego anima al niño hacer una réplica ensartando las diferentes cuencas asegurándose que coincidan en el orden que coincida la ficha.	45'
Desarrollan: sus destrezas motoras finas.	“Conteo de Bloques”	Construcción de torres	Almacenar los bloques en una caja de plástico coloca la caja sobre una mesa baja o sobre el área de trabajo. Anima al niño a construir una torre tan alta como sea posible con los bloques, bien solo o por turnos con otros amigos, alienta a	45'

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
			<p>los niños a utilizar palabras positivas con los demás, compartiendo los bloques y a hacer frente a la decepción o frustración si se desploma la torre.</p>	
<p>Desarrollan Coordinación ojo-mano.</p>	<p>Tender la colada</p>	<p>Coordinación ambas manos</p>	<p>Poner las pinzas en una caja de plástico coloca la caja sobre una mesa baja o sobre el área de trabajo, anima al niño a realizar movimientos sencillos con los dedos colocar la ropa en el cordel utilizando ambas manos, bien el niño solo o por turnos quien logra tender la ropa en menos tiempo es el ganador, siempre utilizar palabras alentadoras, positivas con los demás, compartiendo las pinzas y a hacer frente a la decepción o frustración sin desplomar la ropa.</p>	<p>45'</p>

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
Desarrollan destrezas y habilidades	Los números	Jugando con plastilina	<p>Se conformarán dos equipos dispersos en el terreno, uno tendrá una cinta verde en las manos y el otro una cinta azul y a una distancia aproximada de 3 metros se ubicará unas cajitas.</p> <p>Al sonido de las claves los niños, niñas saldrán corriendo a tratar de coger la mayor cantidad de papeles de colores los cuales deberán envolverlos en forma de pelotitas y depositarlas en las cajitas que le correspondan a su equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Reglas: El juego comienza y termina con el sonido de la clave. Si algún niño, niña comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto en el acumulado final, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita. Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto. Gana el equipo que al culminar el juego 	45'

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
			<p>haya realizado más pelotitas de la clave. Si algún niño, niña comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto en el acumulado final, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita. Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto. Gana el equipo que al culminar el juego haya realizado más pelotitas. Los niños a través de la expresión artística elaboraran letras con cerámica granulada, para luego escribirlas.</p>	

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia
<p>Coordinación ojo mano, respetando lo indicado</p>	<p>“Tengo una pelota.</p>	<p>Destrezas motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se les propone a los niños y niñas jugar con las pelotas que hemos traído en clase, primero sin reglas, luego con ellas. • Entre dos niños llevan la pelota con cualquier parte de su cuerpo, pero sin que las manos las toquen. Vamos indicando órdenes mientras observamos las habilidades conseguidas: llevarla entre dos sujetándola con el vientre, con el brazo doblado, con los hombros, con la espalda. • La línea que señala el lugar desde donde lanzar la pelota estará un poco más alejado y la canasta puede sustituirse por otra más pequeña. Para encestar, podemos intentarlo sujetando y lanzando la pelota entre dos niños, o primero uno y después otro. Recogemos la pelota y la volvemos a traer de la misma manera que la llevamos hasta la línea.

<p>Interpretación cognitiva, discriminación de tamaños</p>	<p>Copos de nieve</p>	<p>Habilidades motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Repartiremos algodón a cada niño, niña. • Se inicia la actividad que el niño tiene que formar bolitas de algodón identificando forma y tamaño, amarrar por en medio de la bolita de algodón el pabilo. • En un colgador las amarramos y echar la goma y encima la escarcha transparente, y finalmente esperar que seque. <p>Los niños harán dos o tres bolitas.</p>
<p>Utiliza Coordinación viso motora</p>	<p>Entrelazar</p>	<p>Fuerza de los dedos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se conformarán un equipo dispersos en el terreno, un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado. • El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores.

			<ul style="list-style-type: none">• A medida que se va tocando la gente estos suman a la cadena y esta perseguirá a la gente hasta que no quede ningún jugador.• Las capturas no son válidas si la cadena se rompe.
--	--	--	--

PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

N°	Fecha	Sesión/ Actividad Aprendizaje	Estrategias /Recursos Variables Independiente Programa de propuesta	Capacidades habilidades a desarrollarse (logros a alcanzar)
01	23/06/2014	Juego de movimiento de la mano	Lanzar la Pelota	Desarrolla la habilidad óculo manual
02	/06/2014	Discriminación de colores.	Juguete de papel plegable	Aprende a desarrollar agilidad en la psicomotricidad fina e identifica colores.
03	30/06/2014	Coordinación de Ambas manos	Tuercas y tornillos	Realiza la Integración del control óculo manual.
04	03/07/2014	Manipulación	Copos de Nieve	Desarrolla óculo manual.
05	07/07/2014	Ensartar Cuentas	Ensartar formas y colores	Practica habilidades óculo manual.
06	10/07/2014	Coordinación de ambas manos	Tender la colada	Utiliza los dedos delas manos para colocar las pinzas.
07	14/07/2014	Fuerza de los dedos	Entrelazar	Desarrolla óculo manual.
08	17/07/2014	Transporte de un objeto esférico	Tengo una pelota	Desarrollo de óculo manual.
09	21/07/2014	Conteo de bloques	Construcción de torres	Desarrollo de óculo manual
10	23/07/2014	Letra números y figuras	Jugando con plastilina	Desarrollo de óculo manual.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

Juego de movimiento de mano

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender a lanzar la pelota de acuerdo al juego lúdico que se le está presentando.

Permite socializar con otros para expresar ideas.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

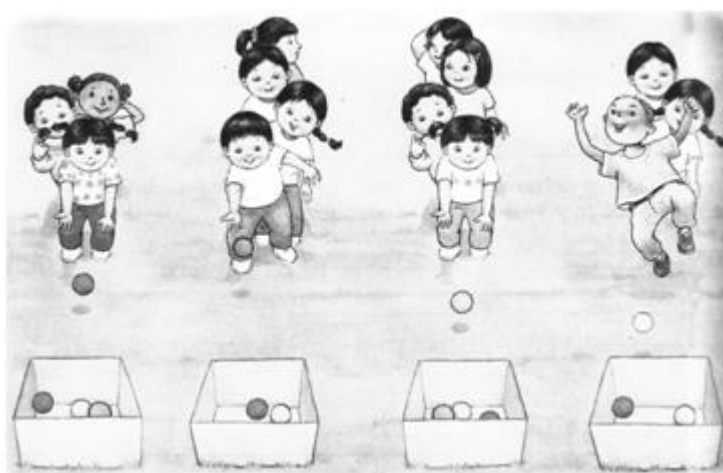
- Utiliza cajas de diferentes materiales y pelotas.

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, se les propone a los niños y niñas organizar pequeños equipos para jugar.

Segundo, Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia 15 – 20 cm para lanzar la pelota. Se estimulan a los niños niñas para que traten de introducir la pelota en la caja.

TERCERO, los lanzamientos se realizaran de diferentes formas a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Discriminación de colores

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender a discriminación de los colores.

Permite socializar con otros para expresar ideas.

2.-Habilidades que desarrolla

- Motricidad fina
- Coordinación manual

3.-Materiales

- Dos tiras de papel de diferente color

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, Se les pone papel y tijeras. Pega los extremos finales de las dos tiras de papel, de manera que coincidan formando un ángulo recto.

Segundo, Muéstrale al niño como doblas la tira de abajo sobre la de arriba.

Tercero, Si comprende correctamente el nombre de los colores haz que el realice el pliegue siguiente diciéndole dobla el rojo.se realizaran de diferentes o si fuese necesario o si fuesen necesario señale con su dedo, cual debería doblar hasta que comience hacerlo, si no comprende el nombre de los colores, toca la tira que se encuentra debajo en ese momento y simplemente dile dobla exagerando mímicamente el movimiento que debe realizar hasta que el juego se termine,

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

Coordinación ambas manos

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender de utilizar ambas manos para perfeccionar habilidades motrices

Permite socializar con otros para expresar ideas.

2.-Habilidades que desarrolla

- Habilidades motrices
- Interpretación cognitiva
- Discriminación por tamaños

3.-Materiales

- Tres tuercas
- Tres tornillos del mismo tamaño
- Tres tuercas
- Tres tornillos de distintas medidas y
- Dos bandejas de coordinación

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, Cuando el niño pueda completar sin problemas la tabla de tornillos, comienza a enseñarle a ensamblar tornillos con tuercas sueltas para hacerle trabajarle la coordinación de ambas manos.

Segundo, inicia la actividad con tres tornillos d idéntica forma y tamaño, desmonta cada conjunto por separado y vuelve a unirlos delante de él, luego coloca delante suyo las dos bandejas de ordenación y pon le en una mano un tornillo y en la otra una tuerca.

Tercero, Haz que le coloque en la bandeja correcta, después demuéstrole como encajas dos piezas en una en cada mano, moldéale la mano para que haga lo mismo, repite el procedimiento reduciendo tu ayuda, una vez que no tenga ningún problema atornillando piezas del mismo tamaño cámbieselos por otras diferentes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 **Ensartar cuentas**

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender a ensartar, tener la destreza, habilidad de poder realizar dicha actividad.

Permite socializar con otros para expresar ideas.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Cuentas
- Cordones
- Cartones de huevos vacíos

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, se les entrega a los niños y niñas un surtido de cuentas para ensartar y cartones de huevos vacíos, organizar.

Segundo, pídeles que clasifique por colores: (rojo amarillo azul verde etc.) por ejemplo cuentas esféricas rojas y grandes en el mismo espacio.

Tercero, luego anima al niño hacer una réplica ensartando las diferentes cuentas asegurándose que coincidan en el orden que coincida la ficha.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

Conteo de bloques

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender contar y armar torres

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Bloques de construcción de madera

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, almacenar los bloques en una caja de plástico coloca la caja sobre una mesa baja o sobre el área de trabajo.

Segundo, anima al niño a construir una torre tan alta como sea posible con los bloques, bien solo o por turnos con otros amigos, alienta a los niños a utilizar palabras positivas con los demás.

TERCERO, compartiendo los bloques y a hacer frente a la decepción o frustración si se desploma la torre.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Tender la colada

1.-Descripción

La actividad consiste en que el niño debe de aprender a utilizar los dedos de ambas manos.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Pinzas de madera y de plástico
- Ropa
- Cordel

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, poner las pinzas en una caja de plástico coloca la caja sobre una mesa baja o sobre el área de trabajo.

Segundo, anima al niño a realizar movimientos sencillos con los dedos colocar la ropa en el cordel utilizando ambas manos, bien el niño solo o por turnos quien logra tender la ropa en menos tiempo es el ganador, siempre utilizar palabras alentadoras, positivas con los demás.

TERCERO, compartiendo las pinzas y a hacer frente a la decepción o frustración sin desplomar la ropa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Los Números

1.-Descripción

- La actividad consiste en fortalecer su aprestamiento a través de trazos, permite trabajar la coordinación de movimientos especialmente óculo manual.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Utiliza caja
- Una pelotas
- Cintas de colores
- Hojas de colores

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, Se conformarán dos equipos dispersos en el terreno, uno tendrá una cinta verde en las manos y el otro una cinta azul y a una distancia aproximada de 3 metros se ubicará unas cajitas.

Segundo, Al sonido de las claves los niños, niñas saldrán corriendo a tratar de coger la mayor cantidad de papeles de colores los cuales deberán envolverlos en forma de pelotitas y depositarlas en las cajitas que le correspondan a su equipo.

TERCERO, El juego comienza y termina con el sonido de la clave. Si algún niño, niña comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto en el acumulado final, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita. Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto. Gana el equipo que al culminar el juego haya realizado más pelotitas.

- Antes de depositar las pelotitas en las cajitas correspondientes los niños(as), deberán caminar sobre una línea pintada en el suelo.
- Pedir a los niños contar los dedos de las dos manos uno a uno según se van estirando .al llegar a nueve, verbalizar y destacar que tenemos diez dedos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Tengo una pelota

1.-Descripción

La actividad consiste en experimentar recursos expresivos corporales al cumplir órdenes a la de los compañeros.

Permite trabajar la coordinación de movimientos especialmente óculo manual en el transporte de un objeto esférico.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Utiliza canasta o aros para encestar.
- Una pelota de tamaño mediano para cada niño.

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, se les propone a los niños y niñas jugar con las pelotas que hemos traído en clase, primero sin reglas, luego con ellas.

Segundo, Entre dos niños llevan la pelota con cualquier parte de su cuerpo, pero sin que las manos las toquen. Vamos indicando órdenes mientras observamos las habilidades conseguidas: llevarla entre dos sujetándola con el vientre, con el brazo doblado, con los hombros, con la espalda.

TERCERO, La línea que señala el lugar desde donde lanzar la pelota estará un poco más alejado y la canasta puede sustituirse por otra más pequeña. Para encestar, podemos intentarlo sujetando y lanzando la pelota entre dos niños, o primero uno y después otro. Recogemos la pelota y la volvemos a traer de la misma manera que la llevamos hasta la línea.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

Copos de nieve

1.-Descripción: Distinguir los colores y la textura de lo que es suave y duro para su buen desarrollo de la motricidad fina, la actividad consiste en que el niño debe de aprender de utilizar ambas manos para perfeccionar habilidades motrices

2.-Habilidades que desarrolla:

- Habilidades motrices
- Interpretación cognitiva
- Discriminación por tamaños

3.-Materiales

- Algodón
- Pegamento transparente
- Pabilo
- Escarcha blanca

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, repartiremos algodón a cada niño, niña.

Segundo, se inicia la actividad que el niño tiene que formar bolitas de algodón identificando forma y tamaño, amarrar por en medio de la bolita de algodón el pabilo.

Tercero, En un colgador las amarramos y echar la goma y encima la escarcha transparente, y finalmente esperar que seque.

Los niños harán dos o tres bolitas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Entrelazar

1.-Descripción

- La actividad consiste en fortalecer Psicomotricidad fina.

2.-Habilidades que desarrolla

- Psicomotricidad fina
- Destrezas motrices

3.-Materiales

- Utiliza el cuerpo, manos.

4.-Procedimiento de aplicación

Primero, Se conformarán un equipo dispersos en el terreno, un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado.

Segundo, El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores.

TERCERO: A medida que se va tocando la gente estos suman a la cadena y esta perseguirá a la gente hasta que no quede ningún jugador.

Las capturas no son válidas si la cadena se rompe.