



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de Segundo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación  
Básica

**Autora:**

Toapanta Chiliguana, Gabriela del Rocio

**Tutor:**

Msc. Hugo Marcelo Campos Yedra

Riobamba, Ecuador. 2023

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana, con cédula de ciudadanía 0606209500, autora del trabajo de investigación titulado: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ " DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción totalo parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 24 de octubre del 2023



---

Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana

**C.I:** 0606209500

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

En la Ciudad de Riobamba, a los 26 días del mes de Mayo de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **GABRIELA DEL ROCIO TOAPANTA CHILIGUANA** con CC: **0606209500**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ " DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023."**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Msc. Hugo Marcelo Campos Yedra  
**TUTOR (A)**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ " DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023, presentado por Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana, con cédula de identidad número 0606209500, bajo la tutoría de Msc. Hugo Marcelo Campos Yedra.; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 24 de octubre del 2023

Dr. Manuel Machado Sotomayor PHD.  
**Presidente del tribunal**



Firma

Msc. Virginia Barragán Erazo  
**Miembro del tribunal**



Firma

Msc. Patricia Vera Rubio  
**Miembro del tribunal**



Firma

# CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

*en movimiento*



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **Toapanta Chiliguana Gabriela del Rocio** con CC: **0606209500**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ " DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023"**, cumple con el 3 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **urkund**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de julio de 2023



HUGO MARCELO CAMPOS  
YEDRA

Mgs. Hugo Campos  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

*Quiero dedicar este trabajo a varias personas que me han impulsado a seguir adelante;*

*En primer lugar, quiero dar gracias a Dios por las bendiciones recibidas a lo largo de toda mi formación académica y personal. A mis padres Abelardo y María que, con su apoyo, amor incondicional me han llenado el corazón y la vida de grandes aprendizajes, gracias por confiando en mí y en lo que puedo llegar alcanzar.*

*A mis hermanos Geovanny y Henry que gracias a sus consejos y ayuda me han ayudado a alcanzar mis sueños han hecho que pueda culminar una etapa más en mi vida, que ha sido muy gratificante lleno de experiencias y sueños cumplidos.*

*A mis amigos que han estado siempre conmigo gracias por su ayuda, apoyo y risas incondicionales que tuvimos en momentos tristes y alegres.*

***Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana***

## **AGRADECIMIENTO**

*Un agradecimiento especial a los docentes de la carrera de Educación Básica que siempre impartieron su cátedra con gran amor, agradezco las experiencias, conocimientos y aprendizajes dados que ayudaron en mi formación personal y profesional.*

*A mi tutor el Msc. Hugo Campos un agradecimiento infinito por ser mi guía en este proceso, por darme las orientaciones que ayudaron a culminar con éxito mi última etapa.*

*A mis amigas que siempre estuvieron conmigo en momentos tristes y alegres, siempre apoyándome, fue una bendición haberlas encontrado en este gran camino.*

*A mi amigo que siempre tuvo la paciencia de explicarme situaciones académicas y personales, gracias por el apoyo incondicional, en momentos de soledad, por ayudarme a comprender que la vida es una y que hay que saber vivirla y no quedarse con la duda de no haber hecho algo.*

*A la Universidad Nacional de Chimborazo, por haberme permitido ingresar a sus aulas de clase de la carrera de Educación Básica, por los conocimientos adquiridos y formación profesional que he alcanzado.*

***Gabriela del Rocío Toapanta Chiliguana***

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPITULO I..... 15

INTRODUCCIÓN ..... 15

1.1. Antecedentes de investigaciones anteriores ..... 17

1.2. Planteamiento de problema ..... 19

1.2.1. Formulación del problema ..... 21

1.2.2. Preguntas de investigación..... 21

1.3. Justificación ..... 22

1.4. Objetivos..... 24

1.4.1. Objetivo general ..... 24

1.4.2. Objetivos específicos..... 24

Capitulo II..... 25

MARCO TEÓRICO..... 25

2.1. ESTRATEGIAS LÚDICAS ..... 25

2.1.1. Importancia de las estrategias lúdicas ..... 25



2.1.2. Funciones de las estrategias lúdicas .....	26
2.2.3. Beneficios de las estrategias lúdicas .....	27
2.2.4. Estrategias lúdicas .....	28
2.2. PSICOMOTRICIDAD FINA .....	29
2.2.1. Motricidad fina .....	30
2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina .....	31
2.2.3. Beneficios de la psicomotricidad fina .....	31
2.2.4. Dificultades de la psicomotricidad fina .....	32
2.2.5. Habilidades para adquirir mediante la psicomotricidad fina .....	33
2.2.6. Niveles de desarrollo psicomotriz fino .....	33
2.3. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad Fina .....	34
CAPÍTULO III .....	39
MARCO METODOLÓGICO .....	39
3. Metodología de la Investigación .....	39
3.1. Enfoque de la investigación .....	39
3.2. Diseño de la investigación .....	39
3.3. Tipo de investigación .....	39
3.3.1. Por el nivel o alcance .....	39
3.3.2. Por el objetivo .....	40
3.3.3. Por el lugar .....	40
3.3.4. Por el tiempo .....	40
3.4. Unidad de análisis .....	41
3.4.1. Población .....	41
3.4.2. Muestra .....	41
3.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	41
3.5.1. Técnica .....	41
Entrevista .....	41

3.5.2. Instrumento .....	42
Guía de entrevista.....	42
3.5.3. Técnica: .....	42
Observación.....	42
3.5.4. Instrumento: .....	42
Ficha de observación .....	42
3.6. Técnicas para Procesamiento- Análisis e Interpretación de datos .....	42
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>43</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>43</b>
4. Análisis e interpretación de los resultados .....	43
4.1. Ficha de observación: Psicomotricidad fina aplicado a estudiantes de segundo grado de EGB. ....	43
4.1.2. Análisis e interpretación de la entrevista a docentes en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.....	53
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>57</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>57</b>
5.1. Conclusiones .....	57
5.2. Recomendaciones .....	58
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>62</b>
Anexo 1. Ficha de observación: Psicomotricidad fina .....	62
Anexo 2. Guía de entrevista docente .....	63
Anexo 3. Fotografías ejercicio practico.....	64
Anexo 4: Aprobación del tema y tutor .....	68
Anexo 5: Aprobación del perfil .....	71
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	72

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Tamaño de la población.....	41
<b>Tabla 2</b>	Sostiene de manera correcta el lápiz. ....	43
<b>Tabla 3</b>	Tiene precisión al momento de ejecutar trazos. ....	44
<b>Tabla 4</b>	Garabatea de manera autónoma por toda la hoja.....	45
<b>Tabla 5</b>	Colorea respetando las líneas de los gráficos. ....	46
<b>Tabla 6</b>	Recorta siguiendo los puntos y líneas. ....	47
<b>Tabla 7</b>	Sigue el camino del arcoíris.....	48
<b>Tabla 8</b>	Une los colores. ....	49
<b>Tabla 9</b>	Pinzas y colores. ....	50
<b>Tabla 10</b>	Hagamos puntos. ....	51
<b>Tabla 11</b>	Rasgamos y pegamos. ....	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Sostiene de manera correcta el lápiz.....	43
<b>Figura 2</b> Precisión al ejecutar trazos.....	44
<b>Figura 3</b> Garabatea de manera autónoma.....	45
<b>Figura 4</b> Colorea respetando las líneas.....	46
<b>Figura 5</b> Recorta siguiendo los puntos y líneas.....	47
<b>Figura 6</b> Sigue el arcoíris.....	48
<b>Figura 7</b> Une los colores.....	49
<b>Figura 8</b> Pinzas y colores.....	50
<b>Figura 9</b> Hagamos puntos.....	51
<b>Figura 10</b> Rasgamos y pegamos.....	52



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ" DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023.

**RESUMEN**

En la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, se evidenció la importancia de la utilización de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina de los niños, que al no tomar en cuenta las falencias que presentan los niños en niveles iniciales podrían perjudicarlos posteriormente en actividades que impliquen movimientos precisos como recortar, colorear, moldear y pegar, siendo destrezas que deben aprender correctamente para su posterior proceso de escritura, los docentes al no innovar las estrategias lúdicas con los niños no generan la motivación ni el disfrute por aprender, generando un ambiente de aula monótono, sin interacción entre el docente y alumno. Para esto, como primer punto se reconoció que tipos de estrategias lúdicas utilizan los docentes con sus alumnos, posteriormente se clasificó el nivel de desarrollo psicomotriz fino de los estudiantes y por último se enunció 5 estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños que pueden ser empleados por los docentes. Esta investigación metodológicamente desarrollada se basó en trabajos de investigación anteriores y artículos científicos sobre estrategias lúdicas y psicomotricidad fina en los niños, tuvo un enfoque mixto, su diseño es no experimental, fue una investigación bibliográfica y de campo, de nivel descriptivo, la muestra fue de tipo no probabilístico ya que se la tomo a criterio del investigador que fue aplicada a 20 estudiantes y 2 docentes del segundo año de EGB. Para la recolección de datos se utilizó dos técnicas y dos instrumentos; una ficha de observación estructurada con 10 ítems a observar en los niños y una entrevista abierta de 6 preguntas a través de una guía de entrevista para los docentes. Los resultados obtenidos demostraron que la utilización de estrategias lúdicas genera beneficios en la psicomotricidad fina de los niños, ya que mediante los juegos los niños expresan diversión y creatividad, mejorando así su coordinación óculo-manual, precisión y agarre de los objetos.

**Palabras claves:** Estrategias lúdicas, psicomotricidad fina, Cognición, interacción, precisión.

## ABSTRACT

In the "Simón Rodríguez" Educational Unit, the importance of using recreational strategies to develop children's fine motor skills was evident, which by not taking into account the shortcomings that children present at initial levels could harm them later in activities that involve Precise movements such as cutting, coloring, shaping and gluing, being skills that must be learned correctly for the subsequent writing process, teachers by not innovating playful strategies with children do not generate motivation or enjoyment for learning, developing a classroom environment monotonous, without interaction between teacher and student. For this, as a first point, it was recognized what types of play strategies teachers use with their students. Subsequently, the student's level of fine psychomotor development was classified. Finally, five play strategies that help the development of fine psychomotor skills in the students were stated children's teachers can use. This methodologically developed research was based on previous work and scientific articles on playful strategies and fine psychomotor skills in children. It had a mixed approach. Its design is non-experimental; it was a bibliographic and field research at a descriptive level. The sample was of a non-probabilistic type since it was taken at the researcher's discretion and was applied to twenty students and two teachers in the second year of EGB. Two techniques and instruments were used to collect data: a structured observation sheet with ten items to observe in the children and an open interview with six questions through an interview guide for teachers. The results demonstrated that using playful strategies generates benefits in children's fine motor skills since, through games, children express fun and creativity, thus improving their hand-eye coordination, precision, and grip of objects.

**Keywords:** Playful strategies, fine psychomotor skills, Cognition, interaction, precision.



ANA ELIZABETH  
MALDONADO LEÓN

Reviewed by:

Ms.C. Ana Maldonado León

ENGLISH PROFESSOR

C.I.0601975980

# CAPITULO I

## INTRODUCCIÓN

La investigación sobre estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de segundo grado de educación básica es de gran importancia porque la educación tiene como meta alcanzar el bienestar de los estudiantes para que aporten a la sociedad, pero existen factores que influyen negativamente en aspectos cognitivos y motrices de los niños. Principalmente, se enfoca en la psicomotricidad que relaciona la mente, sentimientos y movimientos del cuerpo, puesto que son habilidades que los niños van desarrollando a lo largo de su crecimiento, si bien es cierto es un área que se trabaja principalmente en educación inicial, debería ser reforzada en los niveles de básica elemental, ya que se ha visto niños que presentan ciertas dificultades al momento de realizar actividades de psicomotricidad fina que deberían ser trabajadas y superadas junto con los docentes.

La finalidad que tiene la investigación es determinar cómo ayudan la utilización de estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotriz fino de los niños, puesto que utilizar juegos es una buena alternativa para desarrollar destrezas motrices finas, el juego es un mecanismo que puede ser utilizando con un sentido didáctico y genera grandes resultados. De acuerdo con estudios ejecutados por Fundación (2018), se analiza que insertar estrategias lúdicas ayudan a los niños a desarrollar capacidades sociales, cognitivas, para alcanzar en ellos aprendizajes significativos, con lo que se pretende cambiar los paradigmas educativos tradicionales en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, donde el alumno solo era un receptor de conocimiento.

Teniendo en cuenta esta información, las variables de esta investigación se relacionan estrechamente con la educación en la actualidad, de acuerdo con las nuevas metodologías de enseñanza que practican los docentes, ayudan a los niños a generar aprendizajes significativos, desde los primeros años de vida deben estimular su desarrollo psicomotor. De eso dependerá el desarrollo integral en cuanto a habilidades, capacidades cognitivas y motrices, dado que se desarrollarán en diversos contextos familiares y educativos, al momento de ingresar al ámbito educativo no presenten problemas de escritura, colorear, rasgar e incluso falta de habilidades sociales en el aula de clase, este es un proceso secuencial que involucran a docentes, padres de familia para alcanzar el desarrollo completo del niño.

La investigación busca generar un impacto social en los docentes y personal académico, ya que las estrategias lúdicas por mucho tiempo no han sido tomadas en cuenta por qué se la considera como actividades que son solo juegos y que los niños no generan aprendizajes, sin embargo, está comprobado que un niño aprende más de manera didáctica utilizando juegos, materiales concretos, por lo que se identificó las fortalezas y debilidades que generan la utilización de las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotriz fino, gracias a la Unidad Educativa donde se pudo poner en práctica los instrumentos realizados para la investigación que ayuda a los docentes. Esta investigación se realizó en un orden de cinco

capítulos los mismo que explican cada factor clave que intervino en la investigación con su respectivo sustento científico, experiencias y opiniones propias del autor.

En el **Capítulo I** se menciona la introducción, antecedentes, planteamiento del problema, con información de trabajos, artículos científicos de estudios realizados en los tres contextos macro, meso y micro durante el análisis de información y así poder establecer la formulación del problema mediante las preguntas de investigación que dieron direccionalidad al trabajo, la importancia de dar un sustento en la justificación del estudio mediante la intervención del autor en cuanto al desarrollo del problema, validez, originalidad, utilidad, teoría y el impacto social que generó para establecer los objetivos correctos.

**Capítulo II** se desarrolla el marco teórico, que nace a partir de las variables de la problemática, se comenzó analizando fuentes de información verídicas, de alta originalidad, antecedentes de trabajos previos, donde se establecieron categorías y subcategorías que ayudaron a desarrollar los indicadores a partir de las variables del problema, las cuales son estrategias lúdicas y psicomotricidad fina.

**Capítulo III** Marco metodológico conforma tanto la metodología y técnicas que se emplearon en la investigación como, el enfoque, diseño, nivel, población y los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos que fueron entrevistas a docentes y fichas observación, así también se mencionan detalladamente los recursos utilizados en la investigación.

**Capítulo IV** Resultados y discusión, se establecen los resultados finales de los instrumentos aplicados como las fichas de observación y entrevistas en la población correspondiente, se plantearon las interpretaciones y análisis de acuerdo con lo obtenido, en cuanto al procesamiento de datos se tomó de ayuda al programa Excel para procesar la información correctamente.

**Capítulo V** Conclusiones y recomendaciones se dan a conocer los resultados y conclusiones que fueron realizados bajo los objetivos escritos de la investigación, que fue el resultado de todo el proceso investigativo, y analizar si se cumplieron o no los objetivos planteados, también incluye bibliografía y anexos respectivamente. Se menciona la finalidad de la investigación donde se plantea las posibles soluciones y aportes científicos a la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.



## 1.1. Antecedentes de investigaciones anteriores

Para una mejor organización del trabajo se realizó una revisión del tema analizando contextos macro, meso y micro para establecer aspectos importantes sobre la investigación, ya que ayudará a situarnos de forma específica en los contextos y determinar cuál es el impacto que tiene por los que se tomó en cuenta los siguientes:

En España, en la revista *Sports, Scientific Technical Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, volumen 7 del año 2021 se encontró un tema titulado “La Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad” que fue investigada por (Bernate, 2021) este trabajo se relaciona con la temática de la investigación. El objetivo de este artículo científico fue realizar una revisión documental donde se evidencie la inclusión del juego en la psicomotricidad fina, se dio mediante la utilización de la metodología de revisión documental sistemática utilizando métodos de búsqueda, señala que la inclusión del juego es importante para el desarrollo de la mente, emociones y el cuerpo. El juego motor ayuda al desarrollo de las habilidades mentales en los niños, lo que demuestra que las habilidades motoras y las habilidades mentales de los niños tienen más éxito en el juego que cuando no están involucrados, el juego y el aprendizaje se ven siempre relacionados.

La mayoría de los estudios realizados se enfocan principalmente en la etapa inicial de la educación, ya que a esa edad se debe determinar el tipo de aprendizaje que tienen los niños, siendo el juego una herramienta fundamental para el desarrollo de la psicomotricidad. El juego no es solo una herramienta para enseñar resultados educativos, sino que también proporciona un valor importante, pero también necesario, para la integración del juego y el cuerpo, y por lo tanto es importante para el desarrollo motor biológico y psicológico. También es un elemento esencial para la diversión y el aprendizaje físico.

En la etapa de la niñez es cuando el desarrollo mental aumenta considerablemente y la mayor preocupación de los niños es jugar, el niño encuentra en las estrategias lúdicas un interés autonómico, juega porque es innato en él, mediante esto el niño desarrolla destrezas como dominio del cuerpo, movimientos precisos y coordinados, conoce su cuerpo, el niño perfecciona sus sentidos y habilidades cognitivas, sociales etc.

La revista “MENDIVE”, de Perú, volumen 19 del año 2021 se encontró un tema denominado “Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares” de los autores (Ochoa et al., 2021), este artículo se relaciona con el proyecto que vamos a realizar. El objetivo de esta investigación es determinar la influencia de las actividades recreativas en la motricidad fina de niños escolares de la IEP "Cyberkids", Ayacucho, la metodología utilizada por el investigador fue el método hipotético-deductivo, tipo experimental y diseño preexperimental, utilizando una muestra de 30 estudiante, mediante la aplicación de fichas de observación, donde se determinó la influencia que tienen las actividades recreativas en la motricidad fina. Después de la investigación realizada el autor concluyó que mediante la utilización de estrategias

lúdicas el niño mostrará su inconformidad o gusto por el entorno, ya que el juego brinda muchas oportunidades para desarrollar las habilidades motoras que no son innatas y deben desarrollarse, de manera lúdicas, teniendo en cuenta siempre el objetivo de la estrategia para que esta sea correcta y alcance los objetivos planteados, y no cause algún problema en el rendimiento académico de los niños.

Esto incluye actividades como cortar, rasgar, doblar, pegar, dibujar, colorear y otras actividades divertidas. Los movimientos motores finos son los que enseñan a un niño el lenguaje corporal, la comunicación y cuál es la interacción que él tiene con el medio ambiente. Estas acciones tienen un impacto significativo en las habilidades motoras visos manuales, debido a movimientos pequeños y bien controlados que van realizando y aprendiendo los niños. Por lo general en ellos se muestran rasgos faciales y gestuales que van realizando en cada movimiento donde se nota el interés o no por realizar estas actividades.

La motricidad fina implica los movimientos más precisos que realizan las personas, tener una buena estimulación, ayudara a los niños a adaptarse a los procesos de cambio que van ocurriendo en ellos, pasar de métodos de lectoescritura que comienza con la etapa primitiva donde se aprende a sostener el lápiz y realizar garabatos, hasta llegar al nivel alfabético donde los niños escuchan y escriben es un proceso que se debe estimular con mucha paciencia y que más si el niño está animado y quiere aprender que para esto lo puede utilizar las estrategias lúdicas.

De acuerdo con la revista educativa EDUCARE, Ecuador, volumen 2 del año 2022, se encontró un artículo relacionado con el tema que lleva como título “Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina” de los autores (García & Lazo, 2022), este trabajo se relaciona con la temática de la investigación. El objetivo de este documento fue diseñar una Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años, se optó por una metodología con enfoque cuantitativo con un estudio de tipo descriptivo. La población de estudio se basó a 25 estudiantes y 25 padres de familia, 1 docente y 1 directivo de la institución. Los resultados de la investigación indican la falta de consolidación es algunas destrezas en especial en coordinación gestual, grafomotricidad y coordinación viso- manual como se especifica “lo lúdico no se limita a ninguna edad en particular. “Tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes, analizando sus habilidades, destrezas que ayudaran a fomentar la motivación por estudiar y aprender, independientemente de la edad porque la lúdica es una estrategia que puede ser empleada en cualquier nivel para motivar y salir de la rutina del aula de clases.

Las actividades lúdicas no pueden ser usados sin un fin en especial, es decir que no solo es jugar y que los niños se distraigan, las nuevas metodologías ayudan a los docentes a conocer a sus alumnos porque pueden existir alumnos con distintos tipos de aprendizajes que van desde un alumno aprende por movimientos kinestésicos hasta un alumno auditivo que su mejor forma de aprendizaje es escuchar, y que tal si la docente

combina estos tipos de aprendizajes y ayuda a sus alumnos a generar aprendizajes significativos, sin importar la edad en donde lo utilice el niño aprende interactuando, compartiendo con los demás niños.

En la Universidad Nacional de Chimborazo (Riobamba-Ecuador), en la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la carrera de Educación Básica se encontró un trabajo titulado “Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de abril” del cantón Riobamba, periodo 2021-2022” de (Pacheco, 2022). El objetivo de este trabajo es determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años, tuvo un diseño no experimental, de tipo transversal, aplicado a una población de 30 alumnos y 4 docentes. El resultado de esta investigación concluyó que las actividades lúdicas poseen varios beneficios dentro del desarrollo motor de los niños, mediante los juegos los estudiantes logran expresarse, adquirir nuevos conocimientos mejorando su creatividad e imaginación y que mejora tanto el área motriz fina y gruesa. Favoreciendo al desarrollo de habilidades motoras, ya que el juego permite divertirse y mejora el autoconcepto de seguridad, autoestima y sociabilidad con los niños. Ya que los docentes utilizan diferentes estrategias lúdicas como el rasgado, entorchado, saltar la cuerda que han permitido al niño desarrollar sus habilidades

## **1.2.Planteamiento de problema**

A nivel mundial la utilización de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina es utilizada para alcanzar el correcto desarrollo de los niños al relacionar aspectos de juegos y movimiento los niños sienten atracción por moverse, jugar, manipular objetos que ayudan a desarrollar aspectos de psicomotricidad fina, según Bernate (2021) “el juego es sinónimo de diversión y de cualidades como la creatividad se desarrollan a medida que los niños van aprendiendo, el juego es pautado y regulado por lo que no hace falta decir que los juegos son excelentes herramientas educativas”.

El periodo más importante del desarrollo humano se da entre el nacimiento hasta los cinco años, ahí es cuando las competencias cognitivas, bienestar emocional, competencias sociales, la salud mental y física son importantes para alcanzar una vida adulta estable. Desde la concepción hasta los dos años debe existir una estimulación adecuada debido a que el niño crea conexiones neuronales, generando lazos de seguridad para un desarrollo emocional positivo. En el periodo de tres a cinco años en la etapa preescolar se adquieren aprendizajes esenciales utilizando el canto, juego, leer, ayudando a explorar el mundo que los rodea. De los seis a ocho años los niños fortalecen su motivación, por lo que sus resultados de aprendizaje son estables (UNICEF, 2018).

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas, juegos de mesa, estas son herramientas utilizadas por los docentes para reforzar aprendizajes, conocimientos y habilidades en sus estudiantes, si los docentes innovan estas actividades serán de mucha ayuda porque al inventar juegos que están orientados al tema de estudio, y se guían de acuerdo con la edad y ritmo de aprendizaje que sus alumnos tienen. (Cauich, 2018)

A nivel local de acuerdo con la investigación de Rivera (2012) sobre el tema “El Desarrollo Integral en la Motricidad Fina en niños/as de 4 años, menciona que en Ecuador existe un grande déficit de estimulación motriz fina, el cual afecta en su mayoría a la clase social media-baja, lo que el sistema educativo ha buscado es resolver esta problemática, sin embargo, no existe programas que favorezcan la adquisición y desarrollo de habilidades en el área motriz fina, conociendo la importancia de esta estimulación en el desarrollo cognitivo de los niños.

El desarrollo psicomotor es importante en los niños porque desarrolla habilidades en su proceso de aprendizaje, cuando escriben interviene la coordinación visual, coordinación óculo-manual, por lo que se observa problemas en el desempeño de actividades escolares y de su vida diaria, el docente debe tener una participación prioritaria en mejorar este problema, ya que de esto depende el futuro escolar de los niños. A partir de la observación que se dio durante la ejecución de las prácticas profesional se analizaron diferentes situaciones en los niños de 2do grado con los que se trabajó.

En la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” del cantón Riobamba, se notaron falencias que existen en el desarrollo psicomotriz fino, al momento de escribir, cortar y colorear algunos niños se demoraban más que sus compañeros, la docente argumentaba que los niños no habían tenido una correcta estimulación fina durante su etapa inicial, y así existían factores que influían en esta problemática además de la ausencia de información y estrategias lúdicas nuevas para motivar al niño a aprender.

A más de lo mencionado con problemas de escritura, los niños presentaban una conducta donde querían estar acompañados para realizar las actividades, por lo general cuando se realiza actividades de dictado los niños tienen cierto miedo a escribir decían que no podían, al intentar ayudarlos tomado su mano se sentía como su mano estaba demasiado tensa para guiar los trazos, esto también es factor que se ha generado por la falta de desarrollo psicomotriz no se observó un correcto desenvolvimiento de sus movimientos finos lo que genero también un tono muscular tenso, una postura y forma física que no ayuda a su aprendizaje.

Resulta esencial estimular habilidades motoras en los niños generar una buena psicomotricidad es la base para su maduración cognitiva, emocional y social. Uno de los objetivos es enseñar a los alumnos a interactuar con el entorno, controlar su comportamiento y mejorar sus habilidades de comunicación curriculares en educación es el trabajo de la psicomotricidad con los alumnos.

En la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” Se pretende dar una propuesta de

actividades para ser utilizada por los docentes en base a lo visto en otras instituciones. En la implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina, la aplicación de estas estrategias ayudará a mejorar la coordinación de los movimientos musculares pequeños en los niños se observó que sus movimientos finos no estaban muy acordes a su edad había algunas falencias en el desarrollo de los músculos de manos, muñecas, dedos y la coordinación con los ojos en relación con las habilidades motoras no escribían rápido es decir escuchaban las palabras, pero su escritura era lenta. Si los ayudamos usando estrategias lúdicas facilitarán su desenvolvimiento de tareas y actividades cotidianas, como docentes se debería tener los materiales y capacitaciones sobre estrategias que pueden implementar de acuerdo con las necesidades de los alumnos.

### **1.2.1. Formulación del problema**

- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que ayudan en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "¿Simón Rodríguez "del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023?

### **1.2.2. Preguntas de investigación**

- ¿Qué tipos estrategias lúdicas utilizan los docentes con sus alumnos?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo psicomotriz fino de los estudiantes de segundo grado?
- ¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo psicomotriz de los estudiantes?

### **1.3.Justificación**

La presente investigación se centra en la influencia que tiene la utilización de estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotriz fino de los niños, el estudio se planteó mediante la problemática observada por el investigador gracias a la interacción directa con el tema propuesto, ya sea por la información obtenida de investigaciones realizadas anteriormente y conocimientos adquiridos o experiencias propias en las prácticas preprofesionales. Un punto también de interés por el cual se seleccionó el tema fue por las materias recibidas en la carrera como metodología para el desarrollo psicomotriz y elaboración y aplicación del material didáctico en el desarrollo de aprendizaje, donde se involucran tanto la aplicación y utilización de material didáctico con la psicomotricidad y su importancia, ya que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, lo que dará paso a crear ambientes de aprendizaje agradables y confiables tanto a alumnos y maestros.

Este estudio investigativo tiene relevancia y actualidad porque dará a conocer estrategias lúdicas que ayudarán a desarrollar habilidades de psicomotricidad fina que van más allá de enseñar a mover las manos y el cuerpo, estas actividades se centran en desarrollar destrezas como escribir, colorear, cortar acciones que favorecerán a la coordinación viso manual que es indispensable desarrollarlas para el proceso educativo y no presenten dificultades. Un problema para mejorar también es la tensión en los músculos de las manos que tienen algunos niños, la utilización de estrategias lúdicas en el movimiento psicomotriz fino mejora la fluidez de las manos al momento de escribir y realizar actividades con los lapices, y que en un futuro no presenten problemas de preescritura que consecuentemente traerá consigo problemas emocionales como baja autoestima e inseguridad.

Una causa para mencionar también es la sobreprotección que los padres de familia generan a sus hijos provocarán que ellos dependan de mamá y papá para realizar cualquier actividad por lo que no generará autonomía en ellos.

La investigación beneficiará a los niños y docentes del 2do grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” generando resultados basados en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos realizados. La técnica de la investigación fue la observación con lo que se logró analizar la información de los estudiantes de segundo grado, en cuanto a estrategias lúdicas que son importantes implementarse para que las autoridades de la Unidad Educativa puedan dar a docentes capacitaciones y dotar de material concreto para que ellos elaboren juegos donde se vean involucrados los movimientos finos de los niños, a más de esto mediante la ficha de observación aplicada a los niños se dedujeron situaciones que ayudarán a mejorar el desarrollo psicomotriz fino, en actividades como cortar, colorear, rasgar, escribir se nota un ligero retraso por lo que se dará a conocer algunas estrategias que pueden ser aplicadas para que los niños desarrollen estas habilidades.

El tema de psicomotricidad es importante por lo que existe investigaciones en contextos internacionales, nacionales y locales, que concuerdan que es un factor esencial estimular, esta investigación ha tratado de generar ideas originales en actividades que puedan ser aplicadas por los docentes en el aula de clases y de esta forma los niños puedan generar aprendizajes que perduren en ellos, considerando la realidad actual de los niños, analizando sus formas de aprendizaje, niveles y características propias de cada niño generando autonomía, cooperativismo y seguridad en ellos.

La metodología de esta investigación buscó generar resultados verídicos y confiables, se dio mediante el enfoque cualitativo y cuantitativo porque los instrumentos se basan principalmente en la observación y reescribir las respuestas de la entrevista realizada a docentes para después compararlas, donde se pueda obtener información para analizar sin verse implicada la subjetividad del investigador, no se manipularon las variables evidenciando la relación que existen entre variables en el ámbito de desarrollo cognitivo.

La investigación tiene un estudio teórico científico de gran veracidad, se utilizó material científico de autores que tienen gran relevancia en cuanto a estrategias lúdicas y psicomotricidad, se basó también en investigaciones y estudios anteriores que ayuden a argumentar la importancia que tiene este desarrollo de habilidades, se dio un aporte personal de acuerdo a las experiencias recibidas en el contexto de estudio, se conoció la relación que existen entre variables y como estas se comportan para generar posibles soluciones al problema planteado por lo que se analizó la población de acuerdo a la realidad en el proceso de investigación.

Este estudio investigativo es factible, porque se obtuvo los recursos necesarios para desarrollarlo, se contó con la aprobación del tema de investigación y los sujetos que participan en la investigación como docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” por medio de una petición realizada en la institución, así mismo los recursos económicos que se debe tener para acudir a la institución de estudio, se tuvo el apoyo de los docentes que ayudaron a la resolución de los instrumentos, esta investigación se realizó en el ciclo escolar 2022-2023 con toda la información prevista.

## **1.4.Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

- Identificar estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Reconocer las estrategias lúdicas que permiten desarrollar la psicomotricidad fina en el aula de clase.
- Clasificar el nivel de desarrollo psicomotriz fino mediante la utilización de la ficha de observación y la entrevista a docentes.
- Enunciar las estrategias lúdicas que ayuden a los docentes a desarrollar la psicomotricidad fina.



## **Capítulo II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Teniendo en cuenta a Rubicela (2018) son actividades que engloban juegos pedagógicos, ejercicios en grupo, uso de teatro, juegos de tablero, entre otras herramientas que los profesores utilizan para fortalecer los conocimientos, aprendizajes y habilidades de los alumnos dentro y fuera del aula. Estas actividades ofrecen motivación al estudiante, fomentan la creatividad y crean un ambiente cómodo y de confianza que les permite recibir información de manera sencilla y divertida. Además, favorecen el aprendizaje en cualquier materia, ya que la recreación es interdisciplinaria y se puede aplicar en todas las áreas.

Estas actividades pueden implementarse con los niños de niveles elementales, ya que jugar es una actividad que ellos realizan siempre, generan conocimientos desde el movimiento, la dinámica es fundamental ya que ayudara al niño a generar aprendizajes que duren, a la vez refuerzan su confianza y ánimo por aprender, ya que no se basan en estrategias tradicionales que harán al niño salir de un paradigma educativo donde el aprendizaje resultaba solo memorístico.

De acuerdo con Cango (2019) Las actividades lúdicas , son un apoyo fundamental en la Educación, es la etapa donde el niño está en constante desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas, para ello se necesita de juegos que demanden secuencia de selección para lograr un desarrollo más complejo en la adquisición de competencias de aprendizaje como también el desarrollo de la motricidad que permite desenvolverse en el medio y la adquisición de nuevos conocimientos facilitando un desarrollo apropiado para su edad.

Las estrategias lúdicas son actividades que ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes ya que pueden ser implementadas al inicio de las clases como forma de activación con los niños, el juego es una actividad normal de los niños, ellos lo realizan por diversión a más de esto ayudan a generar habilidades cognitivas, sociales y afectivas con sus compañeros y docente, por lo que generará un ambiente de aula adecuado motivado para que los aprendizajes sean significativos.

##### **2.1.1. Importancia de las estrategias lúdicas**

Unicef (2018) menciona que una de las mejores maneras para que los niños pequeños aprendan es a través del juego, ya que adquieren mejores conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que apoyan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son la base que ayuda a la construcción de programas de educación preescolar eficaces (pág. 7).

El juego es provechoso los niños al jugar dan sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia sienten la conexión con algo que ya conocían previamente los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias mediante el juego el niño experimenta, imita, crea y desarrolla su imaginación y pensamiento, las actividades lúdicas conducen al niño no solo al adquirir competencias intelectuales sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas posibilitando una oportunidad para expresar lo que siente y piensa lo que ayuda al niño a generar autonomía. (UNICEF, 2018)

Según Castellar (2015) citado por Posligua et al. (2017) Consideran el juego como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje, ya que los niños juegan por instinto, que los obliga a moverse como una necesidad interior de sí mismo mas no como una obligación o compulsión exterior, es esencial para su desarrollo y crecimiento mental, permitiendo adquirir un papel importante en el ser humano de complementación en sí mismo es importante que desde el primer contacto del niño en la escuela encuentre mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para la integración en el sistema educativo para satisfacer sus necesidades e interés propia de salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación (pág. 1035).

El juego es una herramienta muy importante aplicarlos con los niños porque en niveles de iniciación es un proceso de constante aprendizaje que muchas veces no comprenden la practica teórica por lo que utilizar actividad, estrategias hará que ellos mediante la manipulación, movimiento que ellos realizan con su cuerpo alcanzaran su desarrollo integral de acuerdo a sus necesidades y preferencias harán que la actividad especifica de su agrado puedan desarrollar en ellos las competencias necesarias para su formación académica y personal.

### **2.1.2. Funciones de las estrategias lúdicas**

“Las actividades lúdicas están directamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego aprenden a manipular con sus manos los objetos en distintos ambientes como interno y externo” (Ninabanda, 2016).

El juego permite que los niños descubran un sentido de sí mismos y de estabilidad interior. El niño comienza a confiar en la estabilidad del entorno. Esta confianza forma la base de la identidad. Este juego permite al niño analizar la realidad del mundo interior y exterior. Puede ayudarlo a expresar sus emociones sin miedo al castigo y, a su vez, ayudarlo a aprender a manejar su frustración y sus impulsos. Este control sienta las bases para la fortaleza del ego, la confianza en uno mismo y el potencial de adaptación a las necesidades futuras. El juego se disfruta mediante un mundo de alegría, humor y creatividad.

De acuerdo con Cuasapud & Maiguashca (2022) La aplicación de estrategias lúdicas en el aula ayuda a los docentes a lograr los objetivos de aprendizaje esperados, además de permitir que los estudiantes participen de manera efectiva en las actividades sugeridas y los incentiva a desarrollar habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones. así facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el rendimiento académico, etc. (pág. 154).

Las estrategias cumple una función muy significativa , este es un proceso de indagación del docente porque debe buscar las estrategias que ayuden a los niños a desarrollar sus habilidades de acuerdo a cada uno de ellos, es decir debe ser un trabajo muy detallado ya que debe analizar el docente y determinar si las estrategias que están utilizando si logran alcanzar el objetivo que busca o no para así ir cambiando y ayuden al desarrollo de toma de decisiones de los niños y por ende hacerlos más independientes y no generen resección académica.

### **2.2.3. Beneficios de las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son actividades que los docentes pueden realizar con sus alumnos de acuerdo con los objetivos que se quieran alcanzar. Para ello, se da a conocer una lista de beneficios derivados de la implementación de estrategias lúdicas según Wode (2006) citado en la revista Guaytambitos (Gutierrez, 2018, pág. 12).

- Desarrollar habilidades intelectuales, sociales y físicas; ayuda a los niños a manifestar sus emociones, temores, sentimientos, sueños y fantasías de manera espontánea y cómoda, el juego genera confianza a los niños.
- El juego ayuda a que los niños adquieran habilidades tanto personales y escolares que ayudará en etapas posteriores cuando empiece su formación escolar.
- Explora su cuerpo, y desarrolla emociones de agrado y desagrado, además que le permite conocer personas desarrollando aprendizajes significativos.
- En la aplicación de estrategias lúdicas, todas las partes del cerebro se activan, por lo que el aprendizaje es más fácil adquirirlo porque se genera a partir de la experiencia, observación, reflexión y acciones concretas.
- Permite a los niños a interactuar con sus compañeros, es una manera de comunicarse con los demás.
- Estimula los sentidos, fomenta la creatividad y el entusiasmo al innovar en la aplicación de actividades.

Los beneficios que generan la implementación de estrategias lúdicas son muchas ya que la utilización de este tipo de estrategias harán explorar a los niños situaciones nuevas, que generaran confianza entre ellos y los docentes, ayuda a activar su cerebro mediante el movimiento del cuerpo, observación, experiencias que logran adquirir si esta actividad se la práctica de manera continua ya que es un trabajo que debe ser consecutivo no realizarlo a veces sino de manera permanente

para que se logre evidenciar los puntos positivos de las estrategias lúdicas.

#### **2.2.4. Estrategias lúdicas**

Morin (2014) determina que los niños desarrollan habilidades motrices finas a diferentes ritmos, es importante precautelar que los niños realicen correctamente los movimientos, cuando se nota un retraso en los niños lo más idóneo es que se apliquen estrategias lúdicas que involucren los movimientos de las manos, dedos de forma divertida, poniendo en práctica divertidas actividades como:

**Doblar papel.** \_ Esta actividad es muy útil para trabajar con niños pequeños, se utilizan diferentes texturas de papel como: seda, papel brillante, crepe etc., ayuda a identificar texturas para que sus manos y dedos vayan fortaleciendo es una actividad que genera concentración.

**Plastilina y arcilla.** \_ Este material se emplea para fortalecer actividades sensoriales en donde ayudan a mejorar motricidades finas, al momento de apretar, estirar, pellizcar y formar objetos de su imaginación ayudando a estimular la fuerza de los músculos a más de la mano, los brazos y el antebrazo.

**Pintar.** \_ La pintura hace que los niños desarrollen coordinación ojo-mano es decir desarrolla la destreza manual, mediante esta actividad el niño va adquiriendo experiencia al momento de sostener el pincel ayuda a mejorar la coordinación de sus manos.

**Abrochar botones, cremalleras.** \_ La ropa es muy utilizada para practicar estos movimientos, este trabajo puede ser difícil al inicio, debe aprenderlo bajo la supervisión de los padres, pero cada vez debe irse dando autonomía a los niños dejando que ellos realicen estas actividades solos.

**Construcciones.** \_ La utilización de legos ayudan a generar precisión, estabilidad de brazos y muñecas además de habilidades de tensión y extensión de las manos mediante la coordinación óculo- manual, los materiales pueden variar entre bloques de madera, lego y velcro.

**Ensartar.** \_ las actividades con hilos, insertar objetos necesitan precisión y estabilidad, los niños deben ser capaces de aislar los movimientos del brazo, muñeca, manos y dedos para que pueda cumplirse de forma satisfactoria, donde se practica la coordinación óculo, manual y el desarrollo de pinza que pueden ser insertar objetos, tarjetas de bordado, ensartar cuentas.

**Trazos.** \_ Es esencial para iniciar el proceso de lectoescritura porque permite trazar las letras y luego escribirlas siendo capaz el niño de seguir visualmente las letras que en un futuro deberá leerlas, mediante diferentes formas de trazado como utilizando los dedos, con pegatinas, sellos, con tizas.

**Corte y perforación.** \_ en esta actividad se requiere un dominio de los músculos motores finos, donde se debe tener fuerza de agarre que sea suficiente para manipular la tijera al abrir y cerrar, teniendo un plan visual donde se trabaja la coordinación bilateral asimétrica para que con una mano tenga el papel y con la otra mano corta.

**Tenazas.** \_ esta actividad practica la pinza que deben ir adquiriendo entre los dedos índices y pulgar de la mano para reforzar los músculos de los dedos y manos, donde pueden ser combinadas con otras habilidades como la clasificación de elementos y colocar pompones por colores.

**Puzles.** \_ ayuda al entrenamiento de la lógica y refuerza la visión espacial y habilidades motoras finas, estas actividades consisten en meter y extraer piezas, haciendo parejas o creando series de tres piezas para formar una imagen completa, el niño disfruta la actividad mediante la manipulación de las piezas y colocándolas correctamente.

**Pegar papel.** \_ Es una excelente actividad para trabajar habilidades de precisión y coordinación, ya que deben estar concentrados y observar donde deben pegar los trazos de papel para cubrir la imagen.

## **2.2. PSICOMOTRICIDAD FINA**

De acuerdo con Anónimo (2012)

La influencia de la función psicomotora del sistema nervioso central en los humanos crea conciencia de sus movimientos, así como del espacio y el tiempo. Las destrezas psicomotoras se desglosan en dos facetas: habilidades físicas y cognitivas, que se refieren al progreso emocional, social y mental de los individuos. Según las teorías de Piaget, lo físico es fundamental en la construcción de la inteligencia en los niños hasta los siete años. El conocimiento y el aprendizaje se enfocan en las acciones del niño en su entorno, en los demás y en su experiencia.

La psicomotricidad es un aspecto muy importante desarrollar en los niños porque engloba aspectos de movimiento y de la mente ya que si no se desarrollan ambas existirán algún tipo de inconveniente sin embargo esta puede ser reforzada en niveles escolares siempre y cuando se realice un análisis de los déficit que quiere reforzar porque puede generar en los niños malestar en cuanto a rendimiento académico, de acuerdo a la teoría de Piaget menciona que debe ser analizada desde la etapa inicial de los niños para que ellos vayan adaptándose y cree experiencias mediante su cuerpo en cuanto a movimientos coordinados.

Es importante señalar que estas habilidades en su mayoría se aprenden solas a medida que crecen, pero siempre podemos ayudar con varios ejercicios que moldean la motricidad fina. Por eso, siempre hay que tener en cuenta las características de cada niño, porque cada niño tiene una velocidad determinada de aprendizaje según sus capacidades y habilidades.

Desde un punto de vista psicológico, se debe potenciar el autoestima. Los niños a menudo se frustran al compararse con otros en actividades que algunos aprenden rápido y otros toman un poco más de tiempo, como escribir. Una buena psicomotricidad es crucial para la capacidad de una persona para experimentar y aprender sobre su entorno y, por lo tanto, juega un papel clave en el desarrollo adecuado de la inteligencia. La psicomotricidad concibe que el ser humano piensa, siente y actúa en constante interacción con su entorno.

### **2.2.1. Motricidad fina**

Como señala Rodríguez (2010) citado por Cabrera & Dupeyrón (2019) dicen que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización intervienen los sentidos de ojos, la mano, los dedos mediante la interacción con su entorno, aunque no se limita solo a movimientos de las manos, sino también se debe procurar el desarrollo de motricidad gruesa.

No prestar atención a la motricidad fina en los niños ocasiona letargo motriz en actividades como la escritura, movimientos físicos precisos, generando en ellos inseguridad, niños poco creativos, cansados, receptivos, memoristas, etc. Por lo que el papel del maestro influye mucho en el desarrollo de habilidades motrices finas, si estos aspectos no fueron desarrollados correctamente, el docente puede incluir estrategias que ayuden al niño a aprenderlas mediante adaptaciones curriculares en el aula de clase que impliquen juegos, dinámicas, material de apoyo etc., el problema debe ser superando con la ayuda de maestros y padres de familia, el niño en la etapa de aprendizaje motriz debe ser muy constante en las actividades ya que debe practicar ejercicios que ayuden a su correcto desarrollo motriz.

La motricidad fina es fundamental que los niños lo dominen porque son actividades que necesitan una plena coordinación para posteriormente conseguir más habilidades que presentan más complejidad, principalmente se debe trabajar en actividades donde emplee simultáneamente sus ojos, manos y dedos, debe aprenderlas ya que el dominio infantil de las manos requiere de un elevado nivel de precisión, los niños desarrollan naturalmente habilidades motoras finas a medida que crecen.

### **2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina**

Cándales (2012) afirma que el desarrollo de la motricidad fina es esencial para la capacidad de experimentar y explorar el entorno y, por lo tanto, juega un papel central en el desarrollo de la inteligencia. Las habilidades motoras finas se desarrollan gradualmente, pero a un ritmo impredecible, y se caracterizan por un progreso rápido y, a veces, inofensivo, pero con retrasos frustrantes en el aprendizaje., para esto se debe considerar el ritmo de adquisición de conocimientos de los niños ( pág. 66).

García & Batista (2018) sugieren que el desarrollo y evolución de la motricidad fina supone un control motor más preciso y una mayor capacidad del niño para procesar la información visual para relacionarla con acciones precisas y eficaces bajo la influencia social y un alto índice de desarrollo de la responsabilidad creando nuevas estructuras neuronales, permitiendo así que el niño pueda iniciar procesos a una edad temprana.

El desarrollo motor depende del nivel de estimulación de los niños. Hay casos donde existen diferencias entre los niños de primaria, algunos niños todavía no tienen buen movimiento de las manos y dedos, mientras que otros niños ya saben la forma correcta de sentarse y tomar el lápiz, se van notando situaciones para corregir o ayudar al niño, una de las acciones puede ser practicar estrategias que requieren movimientos precisos, como cortar, colorear o escribir. Es un poco más difícil para ellos, no son situaciones temibles, pero si no existen correcciones a tiempo pueden causar un retraso en las actividades relacionadas con sus compañeros, en este caso el objetivo principal es el desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades, las cosas vitales de los niños se desarrollan lentamente, sin problemas que afecten su estado emocional y mental.

### **2.2.3. Beneficios de la psicomotricidad fina**

Guazha (2021) relaciona al desarrollo motor fino que van desde utilizar el movimiento hasta adquirir aprendizajes significativos que se los presenta a continuación

- Se trata de fomentar el control de sus movimientos a través de estrategias deportivas y de juego, creando espacios y condiciones donde pueda descubrir la conexión entre lo que sucede en su interior, físico y mental; y lo que sucede a tu alrededor.
- La psicomotricidad en la educación infantil es un importante tratamiento educativo de la educación infantil y contribuye al desarrollo integral de los niños y su adaptación; flexible y compatible con el medio que lo rodea.
- Desde el punto de vista psicomotor, se presta atención a los alumnos que logran un desarrollo adecuado a su edad; Son más competentes, autorregulan sus habilidades para resolver los problemas de la vida y tienen mayor motivación

intrínseca y salud mental.

- Las habilidades motoras que adquiere un niño, como correr y saltar, también les dan una sensación de confianza y seguridad, ya que se sienten orgullosos de sus logros y habilidades.
- Es importante que estas actividades se desarrollen en un ambiente emocional donde los niños puedan sentirse seguros y ayudarlos a encontrar nuevas formas de explorar el mundo.
- A través de las actividades de psicomotricidad, ayudamos a desarrollar, moldear y fortalecer adecuadamente los aprendizajes futuros.
- Los niños pequeños a través de sus acciones físicas: cómo jugar, saltar, manipular objetos, etc. Pueden encontrar su camino en el mundo y adquirir intuitivamente el conocimiento que necesitan para prosperar en la escuela y en la vida. (Paredes, 2012)

#### **2.2.4. Dificultades de la psicomotricidad fina**

Como sugiere Narbona (2008) citado por Morocho (2021) se enlistan algunas dificultades que se pueden presentar para que un niño no haya alcanzado su correcto desarrollo de habilidades motrices finas por varios aspectos ( pág. 15).

- Poca estimulación temprana.  
Maduración lenta.
- Dificultades sensoriales.
- Dificultades en la praxis.

Ros (2021) describe que una de las principales dificultades que el niño presenta al momento de realizar movimientos precisos es la apraxia y dispraxia en la infancia ocurre cuando el niño sabe moverse, pero no puede hacerlo correctamente, no coordina actividades y no puede imitar gestos simples, esta situación ocurre con frecuencia en el aula de clase específicamente en actividades de lectoescritura por ejemplo el dictado cuando la maestra dicta las palabras las entienden pero no pueden escribirlas o las escriben pero les falta alguna letra.

Como expresa Paredes (2012) en algunas situaciones también puede haber algunas acciones alarmantes que pongan en evidencia las dificultades de esta práctica como falta de gusto por las actividades que exigen coordinación, tener dificultades de realizar tareas solos, tener dificultades para realizar actividades que necesiten precisión en sus manos, tener tensión en sus manos para escribir o pintar con lentitud o rapidez por lo que hará que se canse rápido y no culmine las actividades.



### **2.2.5. Habilidades para adquirir mediante la psicomotricidad fina**

Para Morgan (2021) los estudiantes más jóvenes, la educación suele ser integral mediante el uso de juegos o actividades que ayudan a desarrollar sus habilidades para hablar y escuchar, conocimientos matemáticos, comunicación social, desarrollo artístico y habilidades motoras, lo que permite al niño aprender mucho mediante la ejecución de actividades donde se empleen nuevas estrategias donde interviene la coordinación mental y física.

Según van avanzando el desarrollo del niño se van mezclando actividades para que sepan coordinar el movimiento con sus emociones o sentimientos. Así se conseguirá que sean conscientes de que pueden tener control no sólo de su parte física sino también de la emocional.

Algunas de las destrezas que alcanzan son:

- Sostener objetos.
- Alcanzar objetos.
- Soltar objetos.
- Mover la muñeca en diferentes direcciones.
- Aprendizaje del uso de las manos.

De la misma forma al incluir estrategias en la motricidad fina desarrolla aspectos de seguridad en los niños los cuales van desde estar concentrados para realizar actividades, su aprendizaje les llama la atención ya que son clases interactivas entre ellos y sus compañeros generando en ellos un desarrollo social y autónomo y principalmente lo que más importa que el niño alcance la capacidad de realizar actividades que combinan tanto las actividades físicas y mentales.

### **2.2.6. Niveles de desarrollo psicomotriz fino**

En el nivel preparatorio se utiliza una escala que se evalúa el alcance o no de destrezas, según MINEDUC (2021), es un valor cualitativo que indica en que nivel se encuentran los niños, niñas y muestran la eficacia de cada destreza teniendo en cuenta la siguiente escala en inicio, en proceso, adquirida o no adquirida, donde se debe evitar utilizar palabras que en niveles superiores se utilizan como: satisfactorio, muy satisfactorio y poco satisfactorio, por la relación emocional que puede generar en el niño y su entorno.

Se deben dar las indicaciones de la actividad claramente porque será evaluada y preparada de manera comprensible, tomando en cuenta que en este nivel los niños y niñas están en constante desarrollo y aprendizaje respetando sus ritmos e individualidades, sin presionar ni adelantar procesos.

**Inicio:** El niño/a esta iniciando el desarrollo de destrezas que le ayuden a alcanzar los aprendizajes o se evidencia las dificultades para su desarrollo , donde determina si necesita mas tiempo, intervención docente de acuerdo al ritmo y estilo.

**En proceso:** El niño/a estan por lograr los aprendizajes, ha inicicado su aprendizaje pero no los adquiere a la perfección.

**Adquirida:** El niño/a dominan las destrezas en el tiempo determinado en un cien por ciento.

**No adquirirda:** El niño/a no ha logrado las destrezas por varios factores que pueden ser por indicaciones incorrectas y complejas que no estan acorde a su edad.

### **2.3. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad**

#### **Fina**

#### **Estrategia lúdica 1: Sigue el camino del arcoíris**

**Objetivo:** Determinar la precisión de movilidad y coordinación de los dedos y manos en los niños.

#### **Materiales:**

- Cartulina
- Temperas
- Sorbetes
- Hilo

**Tiempo:** 10 minutos

**Dirigido:** Niños de 6-7 años



*Gráfico 1 Estudiante practicando la actividad de enhebrado.*

#### **Desarrollo:**

- Dibujar en la cartulina un arcoíris y colorear con las temperas, este trabajo puede hacerse con los niños o traer ya hecho.
- Cortar los sorbetes en pequeños pedazos y pegarlos por el arcoíris.
- El docente pegará el cartel al frente del curso y seleccionará a los alumnos que considere para que realicen la actividad.
- Los niños tomaran un poco de hilo y lo enhebraran siguiendo el camino de los sorbetes para ir formando el arcoíris.
- Se tomará el tiempo de cada niño y se determinara quien enhebró más rápido.

**Beneficios:** Ayuda a los niños a coordinar los movimientos de la mano, dedos y ojos mediante la concentración.

**Evaluación:** Se realizó mediante la observación de las actividades basada en la siguiente escala. No adquirida, en proceso y adquirida de acuerdo con la observación de cada actividad realizada por los niños.

## Estrategia lúdica 2: Une los colores

**Objetivo:** Distinguir la coordinación visual y manual con las líneas que realizan para unir los colores.

### Materiales:

- Cartulina
- Temperas
- Marcadores

**Tiempo:** 5 minutos

**Dirigido:** Niños de 6-7 años

### Desarrollo:

- Pintar en la cartulina los colores para que los niños lo relacionen.
- El docente debe seleccionar a los niños que participaran para reconocer y realizar la unión de los colores.
- El niño debe seleccionar el color e identificar en la columna del frente el color igual.



*Gráfico 2 Resultado de los niños al unir los colores.*

**Beneficios:** Ayuda a los niños a realizar trazos precisos se trabaja el agarre del marcador y la direccionalidad de las líneas.

**Evaluación:** Se realizó mediante la observación de las actividades basada en la siguiente escala. No adquirida, en proceso y adquirida de acuerdo con la observación de cada actividad realizada por los niños.

### Estrategia lúdica 3: Pinza y colores

**Objetivo:** Analizar el correcto desarrollo de psicomotricidad fina en los dedos mediante el abrir y cerrar de los dedos.

**Materiales:**

- Cartulina
- Pinzas
- Figuras geométricas

**Tiempo:** 10 minutos

**Dirigido:** Niños de 6-7 años



*Gráfico 3 Estudiante practicando el abrir y cerrar de pinzas.*

**Desarrollo:**

- En una cartulina rectangular y pegar en los bordes figuras geométricas de colores.
- Recortar figuras geométricas pequeñas y pegarlas en las pinzas.
- La docente seleccionara al grupo de niños que quieran participar, específicamente selecciona a los niños que presenten alguna falencia.
- El niño seleccionara la pinza y debe reconocer que figura tiene y posterior colocar la pinza identificando la figura en la cartulina.

**Beneficios:** Esta actividad es útil para trabajar el abrir y cerrar de las pinzas donde se establece la fuerza del agarre del lápiz.

**Evaluación:** Se realizó mediante la observación de las actividades basada en la siguiente escala. No adquirida, en proceso y adquirida de acuerdo con la observación de cada actividad realizada por los niños.

#### **Estrategia lúdica 4: Hagamos puntos**

**Objetivo:** Estimar la importancia de la dactilopintura y que beneficios genera en los niños.

**Materiales:**

- Cartulina
- Temperas
- Cotonetes

**Tiempo:** 5 minutos

**Dirigido:** Niños de 6-7 años



*Gráfico 4 Niño realizando actividad de dactilopintura.*

**Desarrollo:**

- Tener un gráfico previamente realizado con puntos en una cartulina grande.
- Se lo colocara al frente de los niños, y se determinara a los niños que participen en esta actividad.
- El niño pasara al frente y tomara un cotonete con el que tomara un poco de pintura y realizara los puntos sobre el grafico previamente hecho.
- Al final se evaluará si fue o no correcta la toma del cotonete y si esta influye o no al momento de realizar los puntos.

**Beneficios:** Utilizar cotonetes es una alternativa para que los niños midan la cantidad de pintura con lo que trabajan la precisión al repasar los puntos del gráfico.

**Evaluación:** Se realizó mediante la observación de las actividades basada en la siguiente escala. No adquirida, en proceso y adquirida de acuerdo con la observación de cada actividad realizada por los niños.

## **Estrategia lúdica 5: Rasgamos y pegamos**

**Objetivo:** Definir si la fuerza de la mano y la coordinación ojo-mano tienen la precisión y movimientos correctos.

### **Materiales:**

- Hoja de trabajo
- Papel brillante
- Goma

**Tiempo:** 10 minutos

**Dirigido:** Niños de 6-7 años



*Gráfico 5 Niños realizando actividades de rasgado y pegado.*

### **Desarrollo:**

- Al niño se le da una hoja de trabajo con un gráfico impreso donde debe realizar la actividad de rasgado.
- Se les da las instrucciones como rasgar el papel del tamaño de la uña y pegarlos en el espacio donde se indica sin dejar espacios en blanco.
- Se le da un determinado tiempo que debe realizar la actividad.

**Beneficios:** Ayuda a determinar la fuerza de la mano realizando movimientos precisos con coordinación bilateral donde una mano sostiene el papel y la otra rasga, además que ayuda a la coordinación visual y manual.

**Evaluación:** Se realizó mediante la observación de las actividades basada en la siguiente escala. No adquirida, en proceso y adquirida de acuerdo con la observación de cada actividad realizada por los niños.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3. Metodología de la Investigación

El proyecto fue de carácter social y se desarrolló en el segundo año de educación general básica, donde se pudo evidenciar la incidencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad fina la cual se dio mediante la aplicación de instrumentos de recolección y análisis de los datos.

##### 3.1. Enfoque de la investigación

La investigación que se realizó se dio mediante un **enfoque mixto**, al inicio fue **cualitativo** ya que trató de un proyecto de carácter social y puesto que el área de conocimiento son ciencias de la educación tuvo un estudio humanístico, además, es subjetivo y se basa en la observación de una realidad social que se desarrolló con los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, mediante la investigación de campo como ficha de observación y entrevista.

Por otro lado, el estudio tiene **enfoque cuantitativo** porque se recogió y analizó los datos obtenidos a través de las técnicas e instrumentos de recolección de datos que fueron interpretados mediante procedimientos matemáticos y estadísticos representados en tablas y gráficos donde se evidenciaron claramente los porcentajes, que permitieron generar conclusiones y recomendaciones que ayudaron a entender correctamente los problemas y generar soluciones.

##### 3.2. Diseño de la investigación

El estudio utilizado fue **no experimental** de acuerdo con Escamilla (2016) el método no experimental es aquel que se realiza sin manipular las variables. Consiste principalmente en la observación de los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural para su posterior análisis. Por lo que la investigación se realizara sin algún cambio en las variables.

El proyecto inició por una problemática observada por la investigadora en el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” el lugar donde se observó y analizó su desarrollo psicomotriz fino y cuáles eran las estrategias utilizadas por la docente para su implementación.

##### 3.3. Tipo de investigación

###### 3.3.1. Por el nivel o alcance

**Descriptiva:** se describieron sus componentes principales de la realidad social, logrando caracterizar un objeto de estudio, en este caso se identificó la incidencia que tienen las estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotriz fino. Se describió las tendencias

del grupo mediante la observación y recolección de datos, describiendo el problema tal y como se comporta.

**Explicativa:** porque mediante esta investigación se pudo explicar las relaciones que existe entre las estrategias lúdicas y la psicomotricidad fina, se analizaron las causas de la problemática de manera concisa, cada dato obtenido mediante la cual se pudo encontrar y enlistar una serie de estrategias lúdicas que ayudarán a los niños a su desarrollo correcto de psicomotricidad fina.

### **3.3.2. Por el objetivo**

Esta investigación fue **básica** porque buscó conocer la realidad de los fenómenos en el ámbito educativo del desarrollo de la psicomotricidad, para así ayudar a la sociedad a responder inquietudes que ayuden al desarrollo de investigaciones.

### **3.3.3. Por el lugar**

**De campo:** El proyecto se desarrolló en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, la información se la adquirió directamente del lugar de los hechos y por los principales actores: los alumnos y docentes del segundo grado de educación general básica, se acudió a la institución con el permiso correspondiente de las principales autoridades y se aplicó los instrumentos de recolección de datos.

**Bibliográfica:** Porque la investigación utilizó diferentes fuentes de información como libros, revistas científicas, artículos científicos, tesis, páginas web, para sustentarla de acuerdo con la información correspondiente de cada variable de estudio: estrategias lúdicas y psicomotricidad fina, donde se analizó e investigó en fuentes confiables y verídicas para generar más importancia a la investigación.

### **3.3.4. Por el tiempo**

**Transversal:** Es un tipo de investigación observacional centrado en analizar datos de diferentes variables sobre una determinada población por lo que se llevará a cabo en un determinado tiempo, para poder seleccionar la información de forma concreta por lo que permite el estudio de varias variables. El proyecto se dio en un periodo determinado que fue 2022-2023 y se aplicó los instrumentos de recolección de datos una sola vez en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez los docentes y estudiantes para su posterior análisis e interpretación para generar conclusiones a partir de la investigación realizada.



### 3.4. Unidad de análisis

#### 3.4.1. Población

La población de la investigación lo integran los estudiantes del segundo grado de educación general básica conformado por 20 estudiantes y 2 docentes.

**Tabla 1**

*Tamaño de la población*

<b>Extracto</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	20	90,90%
Docentes	2	9,10%
<b>Total</b>	22	100%

*Nota:* Unidad Educativa “Simón Rodríguez”  
*Elaborado por:* Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana

#### 3.4.2. Muestra

El presente proyecto se lo realizó con toda la población de estudiantes del segundo grado de educación general básica y 2 docentes seleccionados, por lo que al tratarse de un grupo en específico a conveniencia del investigador no fue necesario aplicar fórmulas para calcular la muestra.

### 3.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la presente investigación son:

#### 3.5.1. Técnica

##### **Entrevista**

La entrevista es un instrumento de recolección de datos cualitativos, es una herramienta de gran ayuda al momento de obtener datos que enriquezcan a la investigación, en este caso mediante el uso de esta técnica se realizaron preguntas correctamente estructuradas de manera espontánea y agradable se obtuvo información en cuanto a la importancia de la psicomotricidad fina las docentes manifestaron que es muy indispensable que los niños desarrollen estas destrezas porque ayudan al desarrollo motor, social y cognitivo, mencionaron algunas de las estrategias que como docentes utilizan con sus alumnos entre las que destacaron en su mayoría actividades cotidianas como: amarrarse los zapatos, abotonarse la ropa, escoger granos etc., generando así opiniones de los docentes sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo psicomotriz fino.

### **3.5.2. Instrumento**

#### **Guía de entrevista**

Guía de entrevista con preguntas puntuales sobre el tema a investigar, documento que contiene los temas y aspectos a analizar sobre el mismo dentro de ello consta información sobre el entrevistado la guía constó de 6 preguntas donde se realizó a 2 docentes de segundo grado de EGB de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” para obtener información sobre la utilización y beneficios de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños.

### **3.5.3. Técnica:**

#### **Observación**

Se realizó una descripción de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de los estudiantes y docentes, se acudió al lugar donde suceden los hechos a recolectar datos que permitan un análisis minucioso de la situación y pueda ser aprovechada para evaluar el problema y ofrecer recomendaciones.

### **3.5.4. Instrumento:**

#### **Ficha de observación**

Se realizó una ficha de observación para medir indicadores, para ello se planteó indicadores que ayudan a identificar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños, a los cuales fueron dirigidos a estudiantes del segundo grado de EGB de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.

### **3.6. Técnicas para Procesamiento- Análisis e Interpretación de datos**

Los datos recaudados se organizarán en tablas numérico y barras con el análisis correspondiente para establecer a detalle los elementos que intervienen en la psicomotricidad fina y como su desarrollado puede estar influenciado con la utilización de estrategias lúdicas cumpliendo con actividades como:

- El diseño, elaboración y aplicación de los instrumentos.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.
- Aplicación de los instrumentos.
- Registro en una base de datos.
- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos.
- Tabulación y representación gráfica de los resultados.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
- Conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4. Análisis e interpretación de los resultados

##### 4.1. Ficha de observación: Psicomotricidad fina aplicado a estudiantes de segundo grado de EGB.

**Tabla 2**

*Sostiene de manera correcta el lápiz.*

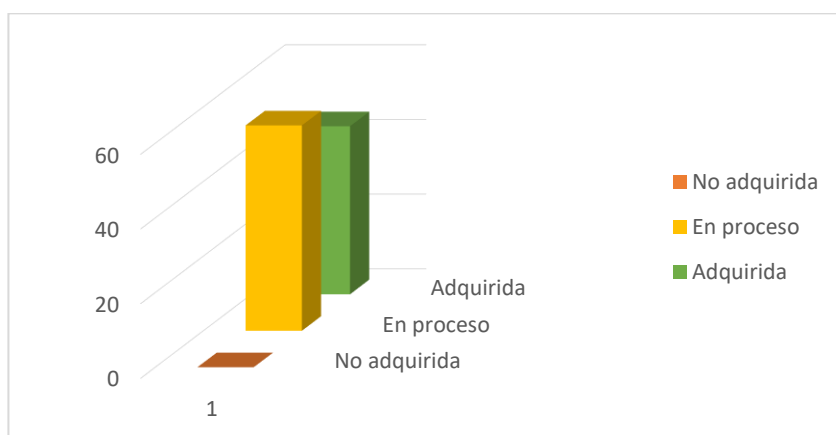
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	11	55%
Adquirida	9	45%
TOTAL	20	100%

*Nota:* Observación a niños de 2do grado U.E “Simón Rodríguez”

*Elaborado por:* Gabriela Toapanta, 2023

**Figura 1**

*Sostiene de manera correcta el lápiz.*



*Nota:* Tabla 2

*Elaborado por:* Gabriela Toapanta, 2023

**Análisis:** Del total de estudiantes observados el 55% están en proceso de adquirir el agarre correcto del lápiz, mientras que el 45% han adquirido, no existe ningún niño que no haya adquirido esta destreza.

**Interpretación:** Los niños observados se encuentran en una edad de 6 a 7 años, por lo que el agarre debería estar adquirido, según Pérez (2015) en dichas edades los niños deben estar en la fase de la pinza trípode donde se ejecutan el movimiento con los dedos pulgar, índice y corazón, sin embargo, en su mayoría los niños están en proceso de adquirir esta destreza, por tener una mala postura en la mesa al momento de escribir.

**Tabla 3**

*Tiene precisión al momento de ejecutar trazos.*

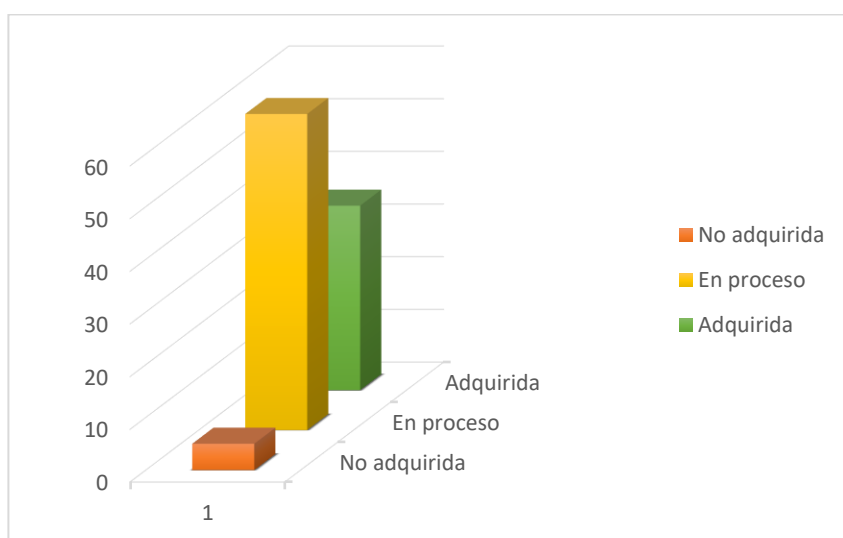
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	1	5%
En proceso	12	60%
Adquirida	7	35%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 2**

*Precisión al ejecutar trazos.*



*Fuente: Tabla 3*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Del total de los estudiantes observados el 60% de los estudiantes está en proceso de adquirir la precisión al ejecutar trazos, el 35% la han adquirido y en un porcentaje menor con el 5 % se observa que los niños aún no han adquirido la precisión para realizar trazos.

**Interpretación:** Adquirir un trazo preciso ayuda a desarrollar la función cerebral y motriz de los niños, la mayoría de los niños están en proceso de adquirir trazos precisos, una de las causas del atraso de aprendizaje es el mal agarre del lápiz lo que genera trazos desordenados, sin dirección se recomienda que la maestra realice actividades que trabajen el área de movimientos precisos de las manos utilizando los materiales necesarios.

**Tabla 4**

*Garabatea de manera autónoma por toda la hoja.*

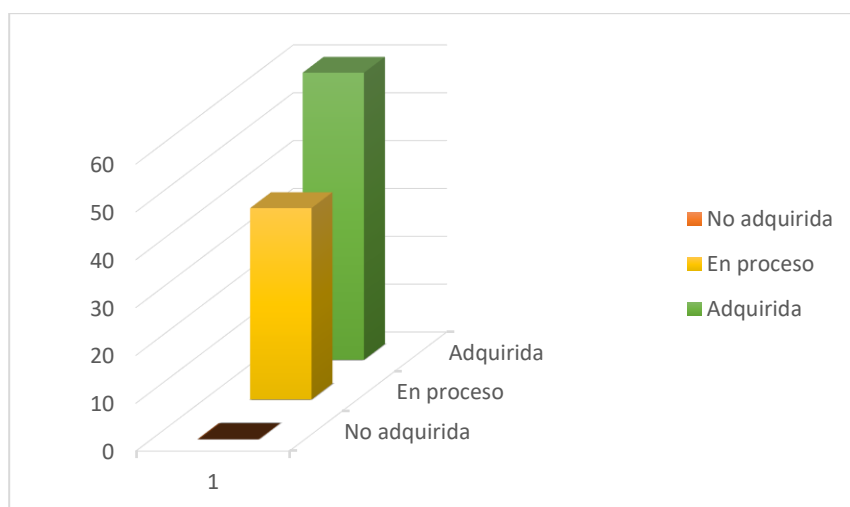
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	8	40%
Adquirida	12	60%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 3**

*Garabatea de manera autónoma.*



*Nota: Tabla 4*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** El 60% de los estudiantes observados han adquirido el proceso de garabateo de manera autónoma. En un porcentaje menor con el 40% se observa que los estudiantes están en proceso de adquirir el garabateo autónomo, no existe ningún niño que no haya adquirido esta destreza.

**Interpretación:** El garabateo es una de las primeras expresiones que realizan los niños, por lo que ya está adquirida, la mayoría de los niños tienen un correcto movimiento de las manos y un control visual y disfrute, en cuanto al resto de estudiantes se encuentran en proceso de adquirirlo porque presentan dificultades al mover las manos, presionan muy fuerte el lápiz, por consiguiente no existen niños que no hayan adquirido esta destreza, por lo que es una actividad que ellos realizan de forma autónoma pero a medida que van creciendo y tomando conciencia, sus garabatos son más precisos e intentan dar una idea de los que quieren expresar.

**Tabla 5**

*Colorea respetando las líneas de los gráficos.*

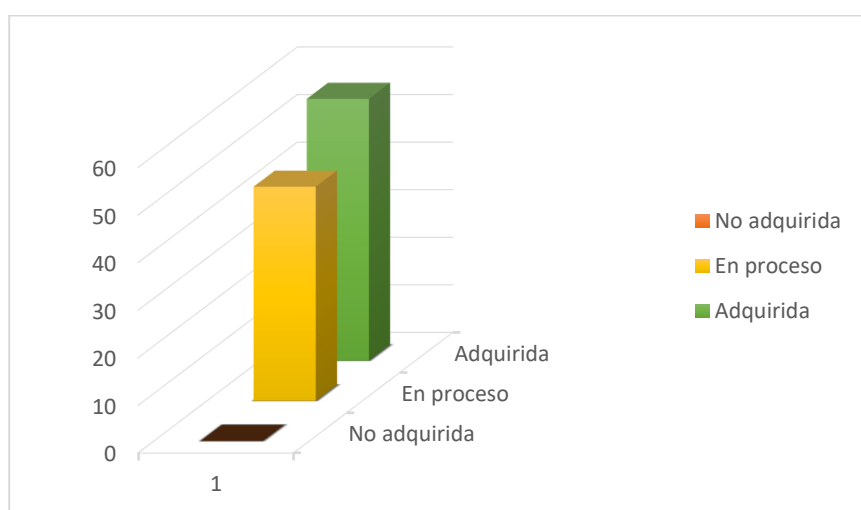
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	9	45%
Adquirida	11	55%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 4**

*Colorea respetando las líneas.*



*Nota: Tabla 5*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Con un porcentaje de 55% se refleja que los alumnos tienen adquirido la capacidad de colorear respetando las líneas, mientras que con un porcentaje de 45% los alumnos están en proceso de adquirir la habilidad de colorear respetando las líneas. No existe ningún niño que no haya adquirido esta destreza.

**Interpretación:** En la mayoría de niños observados es una destreza que esta adquirida y ha sido implementada correctamente, los niños colorean respetando las líneas y a una sola dirección, por lo que sus estados de ánimo son de alegría y emoción, no existe una notada diferencia con los niños que están en proceso de adquirir esta habilidad, solo falta generar entusiasmo a los niños y enseñarles correctamente como tomar los colores al igual que darles dibujos grandes y que se noten sus márgenes, y como resultado no hay niños que no hayan adquirido esta destreza porque colorear es una habilidad innata de los niños, solo hay que saber direccionarlos y enseñarles como colorear correctamente.

**Tabla 6**

*Recorta siguiendo los puntos y líneas.*

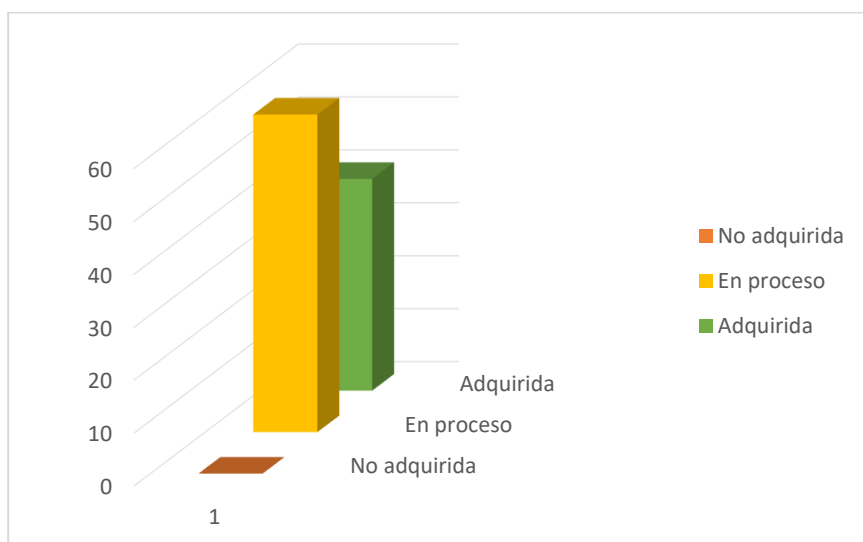
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	12	60%
Adquirida	8	40%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 5**

*Recorta siguiendo los puntos y líneas.*



*Nota: Tabla 6*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** El 60% refleja que los alumnos están en proceso de adquisición de la habilidad de recortar siguiendo los puntos y líneas, mientras que con el 40% de los niños han adquirido la habilidad de recortar. No existen niños que no hayan adquirido esta destreza.

**Interpretación:** Los niños del segundo año de educación básica están en proceso de adquirir la habilidad de recortar siguiendo los puntos, debido a que aún no manejan correctamente sus dedos al momento de abrir y cerrar las tijeras, lo que complica tener un correcto agarre de las tijeras y como resultado sus cortes son inestables y sin dirección, se recomienda empelar más actividades donde se trabaje el abrir y cerrar de los dedos índice y pulgar.

**Tabla 7**

*Sigue el camino del arcoíris.*

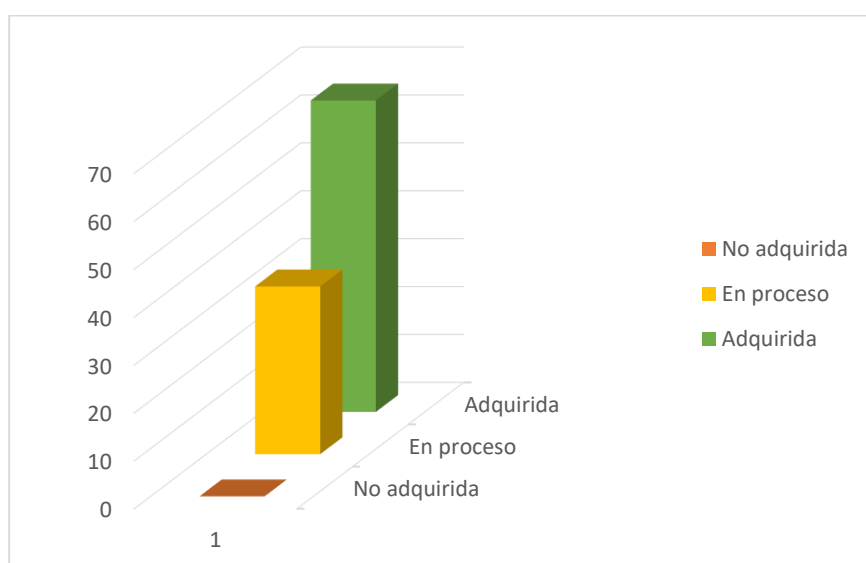
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	7	35%
Adquirida	13	65%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E “Simón Rodríguez”*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 6**

*Sigue el arcoíris.*



*Nota: Tabla 7*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Con un porcentaje del 65% los niños tienen adquirida la habilidad de psicomotricidad fina para realizar la estrategia lúdica denominada “Sigue el camino del arcoíris” y con un porcentaje menor del 35 % están en proceso de adquirir y aprender la estrategia lúdica. No existe ningún niño que no haya adquirido esta destreza.

**Interpretación:** La estrategia lúdica aplicada con los niños de segundo grado de educación básica tuvo buena aceptación ya que la mayoría de los niños adquirió esta estrategia, se trabajó la concentración entre el movimiento de los dedos y manos para así comprobar si la psicomotricidad de los niños está acorde al nivel escolar. Mientras que para algunos niños está en proceso de adquirirse por situaciones de instrucciones y mal movimiento de los dedos para poder cumplir la actividad.



**Tabla 8**

*Une los colores.*

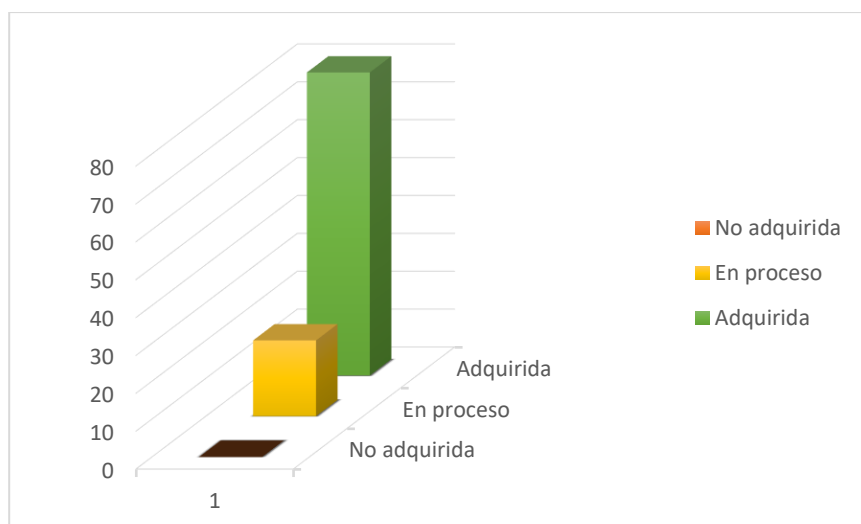
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	4	20%
Adquirida	16	80%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 7**

*Une los colores.*



*Nota: Tabla 8*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Con el 80% los niños tienen adquirida la capacidad de relacionar colores mediante líneas y con un porcentaje menor del 20% los niños están en proceso de adquirir estas habilidades para poder relacionar colores.

**Interpretación:** Se ha identificado que la estrategia lúdica aplicada está adquirida en la mayoría de los niños por lo que se recomienda que se utilicen estrategias lúdicas que conlleven movimientos precisos y coordinados que refuercen el desarrollo psicomotriz de los niños generando así interés y motivación a los niños.

**Tabla 9**

*Pinzas y colores.*

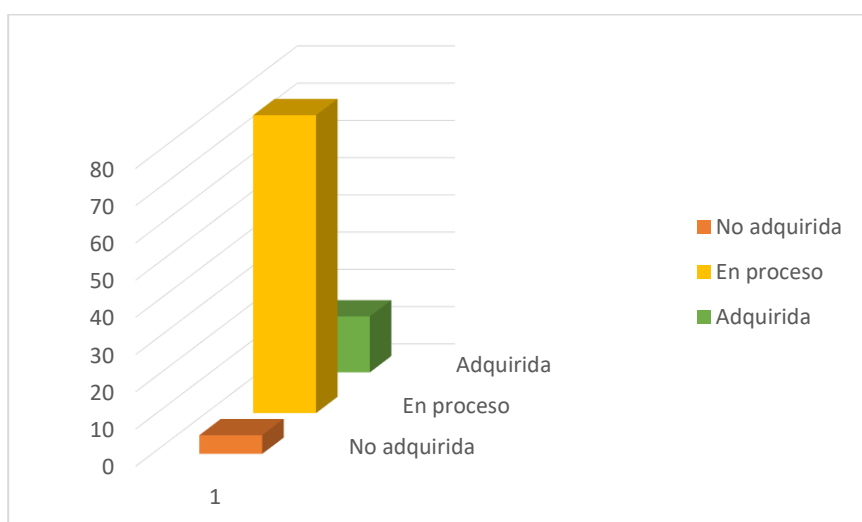
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	1	5%
En proceso	16	80%
Adquirida	3	15%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E “Simón Rodríguez”*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 8**

*Pinzas y colores.*



*Nota: Tabla 9*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** El 80 % de niños realizó la estrategia lúdica “pinzas y colores” donde se observó que el agarre de la pinza está en proceso de adquirir, con el 15% hay niños que tienen adquirida esta destreza, mientras que con un porcentaje mínimo de 5% los niños aún no adquieren el agarre correcto de la pinza y se le dificulta abrir y cerrar la pinza.

**Interpretación:** La mayoría de los estudiantes están en proceso de adquirir y aprender esta destreza de abrir y cerrar las pinzas, es importante que se trabaje más estos movimientos ya que ayudan a regular la fuerza de la mano, la coordinación óculo- manual para tener mayor precisión al momento de escribir. Además, generará autonomía en ellos.

**Tabla 10**

*Hagamos puntos.*

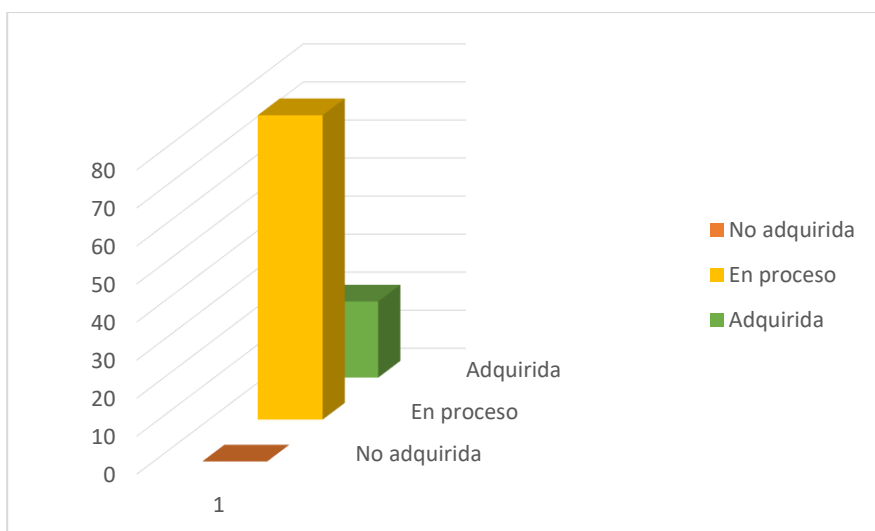
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	16	80%
Adquirida	4	20%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E “Simón Rodríguez”*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 9**

*Hagamos puntos.*



*Nota: Tabla 10*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Con un 80% los niños están en proceso de adquirir la precisión de repasar sobre los puntos, mientras que con el 20% los niños han adquirido esta destreza y se nota la confianza para realizar trazos y buena capacidad de movilidad de los dedos.

**Interpretación:** La mayoría de los niños están en proceso de adquirir esta actividad, puesto que es nueva y generó en ellos incertidumbre y curiosidad, es importante que el docente implemente nuevas estrategias como es la dactilopintura que es una técnica que ayuda a los niños a generar autonomía y conexión entre su cuerpo y mente, el niño se interesará en aprender si el docente innova ayudando así a ser más creativos y el aprendizaje sea significativo.

**Tabla 11**

*Rasgamos y pegamos.*

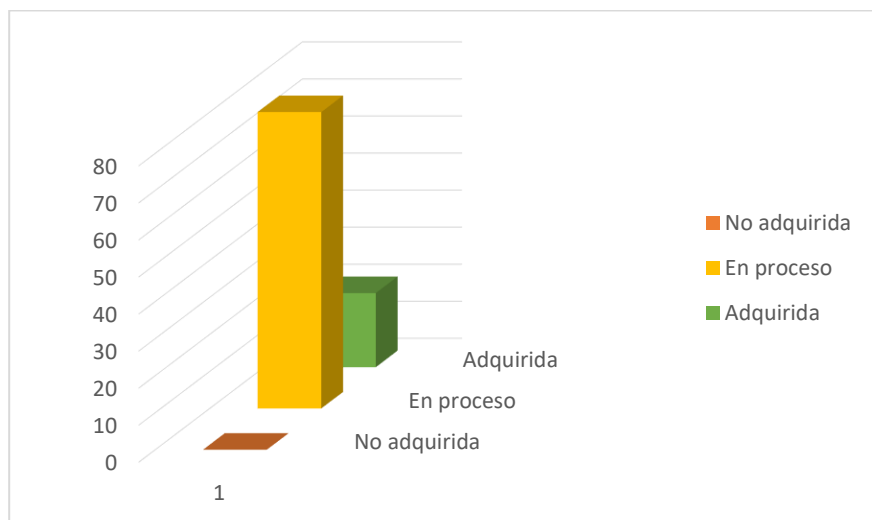
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No adquirida	0	0%
En proceso	16	80%
Adquirida	4	20%
TOTAL	20	100%

*Nota: Observación a niños de 2do grado U.E "Simón Rodríguez"*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Figura 10**

*Rasgamos y pegamos.*



*Nota: Tabla 11*

*Elaborado por: Gabriela Toapanta, 2023*

**Análisis:** Con el 80% los niños están en proceso de adquirir la forma correcta de rasgar y pegar, mientras que con un porcentaje mínimo del 20 % los niños han adquirido dicha actividad.

**Interpretación:** La mayoría de los niños están en proceso de adquirir esta destreza, el rasgado es una actividad que desarrolla la coordinación óculo manual, con lo que se trabaja la precisión entre los dedos índice y pulgar, es importante que el maestro realice estas actividades de manera continua para que las manos de los niños realicen los movimientos correctos y no cause a futuro algún problema escolar y de aprendizaje.

#### **4.1.2. Análisis e interpretación de la entrevista a docentes en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.**

**Universidad nacional de Chimborazo  
Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías  
Carrera de educación básica  
Cuestionario a docente**

**Objetivo:** Conocer si los docentes de segundo grado de educación utilizan estrategias lúdicas para desarrollar en sus alumnos la psicomotricidad fina.

#### **Entrevista N° 1**

##### **Docente 1**

**1. ¿Por qué es importante desarrollar la psicomotricidad fina en los niños?**

Son importantes desarrollarlas, ya que son actividades que los niños realizan en la casa con sus padres como ponerse zapatos, medias, amarrarse los cordones de los zapatos, manipular arroz y pelar algunos alimentos que mediante estas actividades los niños van desarrollando su psicomotricidad.

**2. Con los niños que usted trabaja, considera que el nivel de desarrollo psicomotriz fino está acorde al nivel de formación educativa.**

Si están de acuerdo con el nivel, porque son actividades que ellos vienen desarrollando y mediante estas ayudan a sus padres desde pequeños van adquiriendo funciones que pueden desempeñar en la casa. Sí están acorde a la edad y nivel educativo.

**3. ¿Qué actividades hace usted para implementar el desarrollo de la psicomotricidad fina?**

Realizo actividades como rasgado, arrugar, dibujar, dobles trabajamos con papel crepe, papel brillante o papel periódico con materiales que a los niños les hace más fácil trabajar en actividades como rellenar figuras geométricas que ellos conocen, entonces de esta manera se desarrollan actividades que son fáciles para los niños en cuanto al proceso que se va indicando.

**4. ¿Qué efecto ve usted en la conducta de los niños cuando utiliza estrategias lúdicas?**

La conducta de los niños es variada algunos trabajan rápido ya que son actividades que realizan en casa, pero así mismo hay niños que no realizan actividades por la sobreprotección de los padres y son los que se debe trabajar más con actividades para desarrollar la motricidad fina y conducta en los niños

##### **5. ¿Cuáles son las principales dificultades al momento de implementar estrategias lúdicas en el aula?**

A veces el comportamiento de los niños, porque algunos son hijos únicos y aún no tiene la capacidad de desempeñarse bien, no existe colaboración de los niños en jugar, compartir con sus compañeros, y genera falta de integración por lo que se busca estrategias para poder ayudarles a integrarse y generar entusiasmo en ir a la escuela.

##### **6. ¿Usted cuenta con la motivación y recursos para incluir estrategias lúdicas en el aula de clase?**

Si contamos con la motivación necesaria ya que utilizamos canciones, al inicio de la clase para que los niños vayan interpretando movimientos, saltos, baile y de esta manera nosotros vamos desarrollando talentos en los niños para que desde pequeños se inclinen a lo que más les guste y cuando sean jóvenes ellos recuerden lo aprendido en la escuela.

**Análisis e interpretación:** La docente entrevistada considera que es importante desarrollar la psicomotricidad fina en los niños porque ayuda a formar su lenguaje corporal y su forma de comunicación con las demás personas, de acuerdo con estos criterios la maestra se basa solo en lo que aprenden en casa con los padres para el desarrollo psicomotriz fino y no refuerza en el aula de clases. Además, manifiesta que los niños de segundo grado de EGB están en el nivel correcto de motricidad porque lo han adquirido en casa realizando actividades cotidianas.

La docente como forma de refuerzo aplica estrategias lúdicas como rasgado, arrugado, dibujar, dobles que trabaja con papel crepe, estas actividades generan emoción en los niños y de esta forma van reforzando el movimiento de las manos y dedos, sin embargo, la conducta que se nota en los niños es variada, hay niños que realizan las actividades de manera autónoma, en cambio hay niños que tiene sobreprotección de sus padres y no quieren trabajar puesto que las tareas son realizadas por los papás lo que genera que sus hijos no aprenden.

Con respecto a las dificultades que pueden existir al implementar nuevas estrategias la maestra menciona que el comportamiento de los niños es un punto negativo al hacer actividades que impliquen juegos los niños piensan que son juegos nada más y su conducta cambia negativamente, esto podría ser porque la maestra no da correctamente las indicaciones de lo que van a hacer y cuánto tiempo tienen para que realicen la actividad.

Para finalizar la maestra menciona que, si cuenta con la motivación necesaria para trabajar con los niños ella implementa canciones al inicio de cada clase para que se motiven en aprender, pero hacía mucho énfasis en que los directivos de la institución no lo veían y es muy distinto estar en el aula con los niños que estar observando, por lo que se presume que no existía una buena comunicación entre docentes y directivos.

## Entrevista N °2

### Docente 2

#### 1. **¿Por qué es importante desarrollar la psicomotricidad en los niños?**

El desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños es importante, ya que esto le permite tener movimientos más precisos y coordinados en lo que respecta a manos y dedos, de la misma manera la coordinación viso motora.

#### 2. **¿Con los niños que usted trabaja, considera que el nivel de desarrollo psicomotriz fino está acorde al nivel de formación educativa?**

Considero que no, ya que la competencia que existe entre los centros educativos no permite que los niños desarrollen de manera significativa el desarrollo de sus habilidades motoras.

#### 3. **¿Qué actividades hace usted, para implementar el desarrollo de la psicomotricidad fina?**

A manera de juegos realizo actividades que desarrollen los músculos de sus manos y la coordinación con sus ojos, realizar tareas cotidianas como son atarse cordones, abotonar botones, cepillarse los dientes, rasgar cortar, pintura, apilar objetos.

#### 4. **¿Qué efecto ve usted en la conducta de los niños cuando utiliza estrategias lúdicas?**

A través de estrategias lúdicas, los niños se desenvuelven de una mejor manera, cuando realizan las actividades de manera espontánea y divertida.

#### 5. **¿Cuáles son las principales dificultades que usted tiene al momento de implementar estrategias lúdicas con los niños en el aula?**

El tiempo y la cantidad de niños a mi cargo, las actividades deben estar muy bien planificadas para poder cumplir el fin a lograr.

#### 6. **Usted cuenta con la motivación necesaria para incluir estrategias lúdicas en el aula de clase.**

El trabajar con niños entre 3 y 6 años es la suficiente motivación para incluir actividades y estrategias lúdicas dentro del aula de clase hará divertido y significativo el aprendizaje.

**Análisis e interpretación:** La maestra entrevistada manifiesta que el desarrollo de la psicomotricidad fina es muy importante en los niños, les ayuda a generar movimientos precisos y coordinados que darán paso a una escritura correcta por lo que la estimulación de los dedos y manos es fundamental. A su vez menciona que el nivel de desarrollo psicomotriz fino que presentan los niños no está de acuerdo con el nivel educativo, por aspectos como el nivel de competencia de centros educativos hace que estudiantes sean sobre estimulados en estas actividades por lo que genera desigualdad en el proceso de aprendizaje de los niños.

La docente entrevistada ha manifestado que ayuda a los niños a ser más autónomos, realizando actividades cotidianas como atarse los cordones, abotonarse la camisa, a más de actividades comunes como rasgar, cortar y colorear. La actitud de los niños cuando el docente utiliza estrategias lúdicas es positiva porque se divierten, les genera interés por hacer nuevas actividades, salen de la rutina diaria.

Entre las dificultades que la docente experimenta cuando intenta implementar estrategias lúdicas son la falta de tiempo, de una u otra forma debe seguir el currículo de la planificación hecha para la semana, lo que le impide alcanzar los resultados esperados, porque deja inconclusas las actividades y no alcanza el objetivo esperado, otros de los puntos negativos es la cantidad de niños, el aula tiene un espacio reducido y las bancas no pueden ser cambiadas para implementar estrategias lúdicas. A pesar de estas situaciones, la docente si cuenta con el entusiasmo de trabajar, menciona que los niños siempre están en la predisposición de aprender.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Una vez realizado el análisis e interpretación de los datos e información recogida a través de las técnicas de investigación de acuerdo con los objetivos y planteamiento de problema se concluye:

#### **5.1. Conclusiones**

- Se identificó que las estrategias lúdicas poseen beneficios en el desarrollo psicomotriz fino, a la edad de 6 a 7 años es importante ayudar a los niños a alcanzar su desarrollo motriz fino óptimo para que posteriormente no se presente problemas en cuanto al inicio de la lectoescritura, como el agarre y precisión correcta de los objetos para realizar sus actividades y estén de acuerdo con su nivel educativo. Por lo que una de las alternativas es la utilización de juegos didácticos que generan entusiasmo y curiosidad por aprender.
- Se reconoció que en el aula de clases utilizan actividades como rasgado, arrugado, doblado de papel y toman en cuenta las actividades cotidianas como amarrarse los zapatos, abotonarse la camisa y cepillarse los dientes, que son actividades que ayudan a los niños a ser más autónomos y controlar sus movimientos de manera coordinada.
- Se clasificó a los niños en tres niveles de acuerdo a su desarrollo psicomotriz fino en; no adquirido, en proceso y adquirido, donde en su gran mayoría los niños se encuentran en proceso de adquirir las destrezas enseñadas y desarrolladas debido a la falta de estimulación, la falta de tiempo y materiales que la maestra no tiene para aplicar estrategias que ayuden a los niños.
- Se enunció 5 estrategias lúdicas que durante el desarrollo de un ejercicio práctico con los niños se evidenciaron emociones como la felicidad, dinamismo y la participación, el desenvolvimiento fue positivo llegando a confirmar que utilizar estrategias lúdicas llaman la atención de los niños generando aprendizajes significativos.

## 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes utilicen más estrategias lúdicas para reforzar el correcto agarre del lápiz y movimiento de los músculos finos como dedos y manos para que no existan problemas de aprendizaje con los niños que están comenzando a escribir.
- Se recomienda que los docentes innoven en cuanto a estrategias que utilizan con sus alumnos, es decir que busquen nuevas alternativas, nuevos juegos que vayan de acuerdo con el nivel de desarrollo psicomotriz fino de sus estudiantes de esta manera los niños tienen curiosidad y entusiasmo por aprender y salen de la rutina educativa que los maestros crean.
- Se recomienda que el docente realice una evaluación previa no cuantificativa, sino que ayuden a determinar el nivel de psicomotricidad fina para identificar si los niños presentan alguna dificultad y determinar qué tipo de adaptación deben realizar para los niños que están en proceso de adquisición de destrezas psicomotrices finas.
- Se ha enlistado 5 estrategias lúdicas que se implementaron en el aula mediante un ejercicio práctico con los niños a continuación se mencionan; Siguiendo el camino del arcoíris, une los colores, pinzas y colores, Hagamos puntos y rasgamos y pegamos, se espera que el docente las tome a consideración para que sea aplicada con los niños las cuales se han escogido de acuerdo con la necesidad de los niños, para que de esta forma puedan desarrollar más las habilidades psicomotrices finas de cada estudiante del curso.



- [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Presentaciones/licenciatura\\_en\\_mercado\\_tecnia/fundamentos\\_de\\_metodologia\\_investigacion/PRES38.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercado_tecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf)
- Garcia, G., & Lazo, M. (2022). GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA. *EDUCARE*, 644. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1680/1633>
- Garcia, M., & Batista, L. (Agosto de 2018). *EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA PRIMERA INFANCIA*. Obtenido de Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- Guazha, C. (2021). *Repositorio Utmachala*. Obtenido de ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO PSICOMOTOR : <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17237/1/TESIS%20CESILIA%20GUAZHA.pdf>
- Gutierrez, P. (2018). Estrategias Lúdicas. *Guaytambitos*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4926/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0009.pdf>
- Morgan, H. (1 de Septiembre de 2021). *Pearson*. Obtenido de Cómo desarrollar la motricidad fina en los niños: <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/como-desarrollar-la-motricidad-fina-en-ninos>
- Morin, A. (2014). *Understood*. Obtenido de Actividades de motricidad fina para niños: <https://www.understood.org/es-mx/articulos/actividades-motricidad-fina-ninos>
- Morocho, C. (2021 ). *Estrategias ludicas para mejorar la motricidad fina* . Obtenido de Dspace : <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>
- Ninabanda, R. (2016). *Manual de estrategias ludicas* . Obtenido de Repositorio Posgrado Unach : <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Pacheco, J. (2022). *Repositorio Unach*. Obtenido de Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de Abril” del cantón Riobamba: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9983/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-052-2022.pdf>
- Paredes, M. (2012). *“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL*

- DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO.* Obtenido de Repositorio Uta : <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3029/1/Paredes%20P%C3%A9rez%2C%20Mar%C3%ADa%20Augusta.pdf>
- Pérez, S. (22 de Diciembre de 2015). *Entreteo*. Obtenido de EL DESARROLLO DEL AGARRE DEL LÁPIZ: <https://entreteo.wordpress.com/2014/01/19/el-desarrollo-del-agarre-del-lapiz/>
- Ochoa, , M., Rodriguez, M., & Ochoa , W. (abril de 2021). *MENDIVE*. Obtenido de Desarrollo de la motricidad fina con actividades ludicas: <file:///D:/Archivos/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeLaMotricidadFinaConActividadesLudicasE-7981202.pdf>
- Posligua, J., Chenche , W., & Vallejo , B. (20 de Junio de 2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiangtes de educacion general basica. *Dialnet*, 3(3), 1035. Obtenido de [file:///D:/USUARIO/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047%20\(1\).pdf](file:///D:/USUARIO/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047%20(1).pdf)
- Rivera, V. (2012). *Dspace Cordillera* . Obtenido de El desarrollo integral en la motricidad fina en niños de 4 años: <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2843/1/78-EDU-12-12-1724555493.pdf>
- Ros, N. (4 de Junio de 2021). *Dide*. Obtenido de Problemas de psicomotricidad infantil, detección temprana: <http://educaryaprender.es/psicomotricidad-infantil-deteccion-temprana/>
- Rubicela, W. (10 de Octubre de 2018). *Estudio de las estrategias ludicas y su influencia en el rendimiento academico* . Obtenido de Estrategias Ludicas : [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Unicef. (Octubre de 2018). Obtenido de Aprendizaje a traves del juego: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (Octubre de 2018). *The lego foundation*. Obtenido de Aprendizaje a traves del juego : <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1. Ficha de observación: Psicomotricidad fina



**Universidad nacional de Chimborazo**  
**Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías**  
**Carrera de educación básica**  
**Ficha de observación**

**Institución educativa**.....

**Fecha** .....

**Nombre del estudiante** .....

### FICHA DE OBSERVACIÓN

N	Aspectos	No Adquirida	En proceso	Adquirida	Observaciones
<b>Psicomotricidad fina</b>					
1	Sostiene de manera correcta el lápiz.				
2	Tiene precisión al momento de ejecutar trazos.				
3	Garabatea de manera autónoma por toda la hoja				
4	Colorea respetando las líneas de los gráficos.				
5	Recorta siguiendo los puntos y líneas.				
<b>Estrategias lúdicas</b>					
6	Sigue el camino del arcoíris.				
7	Une los colores				
8	Pinzas y colores				
9	Hagamos puntos				
10	Rasgamos y pegamos				

## Anexo 2. Guía de entrevista docente



**Universidad nacional de Chimborazo**  
**Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías**  
**Carrera de educación básica**  
**Cuestionario a docente**

**Objetivo:** conocer si los docentes de segundo grado de educación utilizan estrategias lúdicas para desarrollar en sus alumnos la psicomotricidad fina.

1. ¿Por qué es importante desarrollar la psicomotricidad fina en los niños?
2. Con los niños que usted trabaja, considera que el nivel de desarrollo psicomotriz fino está acorde al nivel de formación educativa.
3. ¿Qué actividades hace usted para implementar el desarrollo de la psicomotricidad fina?
4. ¿Qué efecto ve usted en la conducta de los niños cuando utiliza estrategias lúdicas?
5. ¿Cuáles son las principales dificultades que usted tiene al momento de implementar estrategias lúdicas con los niños en el aula?
6. ¿Usted cuenta con la motivación necesaria para incluir estrategias lúdicas en el aula de clase?

### Anexo 3. Fotografías ejercicio practico



*Estudiantes del segundo año de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez"*



*Estudiantes del segundo año, realizando actividades previas de psicomotricidad fina*





*Estudiantes del segundo año, realizando actividades previas de psicomotricidad fina*



*Aplicación de la estrategia didáctica "Sigue el camino del arcoíris"*



*Aplicación de la estrategia didáctica “Pinzas y colores”*



*Aplicación de la estrategia didáctica “Haciendo puntos”*



*Entrevista realizada a la docente*



*Entrevista realizada a la docente*

## Anexo 4: Aprobación del tema y tutor



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0220- DFCEHT-UNACH-2023

Dra. Amparo Cazorla Basantes  
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS

### CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, mediante solicitud dirigida a la Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, el Mgs. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, solicita la modificación del tema de Perfil de Proyecto de Investigación que fuera aprobado con Resolución Administrativa No. 0280-DFCEHT-UNACH-2022;

Que, mediante informe justificativo, remitido por la Comisión de Carrera de Educación Básica, aprueba la modificación tema del perfil del proyecto de investigación;

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente;

### RESUELVE:

1. **Autorizar** el cambio de tema, en conformidad al pedido efectuado por el señor Director de la Carrera de Educación Básica, mediante Oficio No.0127.CEB-UNACH-2023, para lo cual se procede previamente a:
2. **Anular** de la Resolución Administrativa No. 0280-DFCEHT-UNACH-2022, de fecha 22 de junio de 2022, la aprobación del siguiente tema "METODOLOGÍAS ACTIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS CISNEROS, CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023"0, a favor de la estudiante: MIGUEL ANGEL MOPOSITA SHAGÑAY.
3. **Aprobar** la modificación del tema del proyecto de investigación, del señor: **Miguel Ángel Moposita Shagñay**, alumno de la Carrera de Educación Básica, en base a



		CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO DE VIDA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, CANTÓN COLTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2022-2023.	
28	TIXI YUMISEBA PEDRO DANIEL	LAS TAC EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. "ALFREDO PÉREZ GUERRERO", CANTÓN GUANO, AÑO LECTIVO 2022-2023	MGS. JOHANA MONTOYA
29	TOAPANTA CHILIGUANA GABRIELA DEL ROCIO	ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMON RODRÍGUEZ " DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023.	MGS. HUGO CAMPOS
30	URCO TUSTON VANESSA LISBETH -	DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, CANTÓN COLTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2022-2023.	MGS. PATRICIA VERA
31	VELASCO QUIMUÑA JESSICA MARILYN	LA ESTRUCTURA FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS INFANTE", CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023.	MGS. PACO JANETA
32	VILLANUEVA LOPEZ FANNY ALEXANDRA	ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ "	MGS. TATIANA FONSECA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



		DEL CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2022-2023	
--	--	---	--

2. Remitir a través de correo electrónico, la presente resolución al señor Director carrera de Educación Básica, para su conocimiento y aplicación correspondiente.
3. Comunicar por medio de correo electrónico a los señores tutores y estudiantes, para su conocimiento y cumplimiento.

Dada en la ciudad de Riobamba, a los 20 días del mes de junio 2022.



AMPARO LILIAN  
CAZORLA  
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.  
**DECANA**

Elaborador: Mgs. Zoila Jácome.

## Anexo 5: Aprobación del perfil



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.06  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

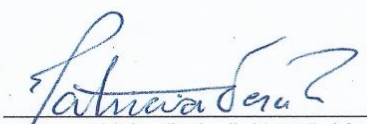
### ACTA DE APROBACIÓN PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN


En la Ciudad de Riobamba, a los **21 días del mes de diciembre del 2022** se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por la estudiante **Toapanta Chilliguana Gabriela del Rocío**, con **CC: 0606209500** de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **Acta de aprobación del perfil del proyecto de investigación** titulado **Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez" del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023**, que corresponde al **dominio científico** Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana y alineado a la **línea de investigación Ciencias de la Educación y Formación profesional/no profesional**".

  
PhD. Manuel Joaquín Machado Satomayor  
DIRECTOR CARRERA

  
PhD. Edgar Alberto Martínez Acosta  
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA

  
Mgs. José Félix Rosero López  
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA

  
Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA

  
Srta. Dayana Nicole Berrones Carrasco  
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL

## Anexo 6: Matriz de consistencia

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGIAS**  
**CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO – TEMA:** Estrategias lúdicas para desarrollar la **psicomotricidad fina** en niños de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023.

**AUTOR/A:** Gabriela Toapanta

**TUTOR:** MGS. Hugo Campos

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	3. HIPÓTESIS	4. MARCO TEÓRICO	5. METODOLOGÍA	6. TÉCNICAS E IRD – INSTR-RECOLEC-DATOS
<p><b>1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>                      ¿Cómo ayudan las estrategias lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023?</p>	<p><b>2.1 OBJETIVO GENERAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diagnosticar como las estrategias lúdicas desarrollan la psicomotricidad fina en niños de segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023.</li> </ul>	<p><b>3.1 HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>H<sub>i</sub>:</b> el beneficio de las estrategias lúdicas y como incide en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños.</li> </ul>	<p><b>4.1 Variable independiente: ESTRATEGIAS LÚDICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias</li> <li>Lúdica</li> <li>Importancia</li> <li>Funciones</li> <li>Beneficios</li> </ul> <p><b>4.2 Variable dependiente: PSICOMOTRICIDAD FINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Psicomotricidad</li> <li>Desarrollo</li> <li>Movimientos psicomotrices</li> <li>Habilidades</li> <li>Beneficios</li> <li>Actividades</li> </ul>	<p><b>5.1 Enfoque o corte</b> Cualitativo</p> <p><b>5.2 Diseño</b> No experimental</p> <p><b>5.3 Tipo de investigación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Por el nivel-alcance</b> Descriptivo</li> <li><b>Por el objetivo</b> Diagnostica</li> <li><b>Por el tiempo</b> Transversal</li> <li><b>Por el lugar</b> De campo, Bibliográfica</li> </ul> <p><b>5.4 Unidad de análisis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Población de estudio</b></li> <li><b>Tamaño de Muestra</b></li> </ul> <p><b>5.5 Técnicas e IRD</b></p> <p><b>5.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la información.</b></p>	<p><b>6.1 Variable independiente: ESTRATEGIAS LÚDICAS</b></p> <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista con preguntas</p> <p><i>Descripción general</i></p> <p><b>6.2 Variable dependiente: PSICOMOTRICIDAD FINA</b></p> <p>Técnica: Ficha de observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario de evaluación lista de preguntas.</p> <p><i>Descripción general</i></p>
<p><b>1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué tipos estrategias lúdicas utilizan los docentes con sus alumnos?</li> </ul>	<p><b>2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indagar las estrategias lúdicas que permitan desarrollar la psicomotricidad fina en el aula de clase.</li> </ul>	<p><b>3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>H<sub>1</sub>:</b> Actividades que se pueden implementar como juegos lúdicos para el desarrollo psicomotriz fino.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es nivel de desarrollo psicomotriz fina de los estudiantes de segundo grado?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpretar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina mediante la utilización de la ficha de observación y la entrevista a docentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>H<sub>2</sub>:</b> El nivel de desarrollo psicomotriz fino es el acorde al nivel educativo de los niños.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo psicomotriz de los estudiantes?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Socializar como las estrategias lúdicas pueden implementarse para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>H<sub>3</sub>:</b> La relación que existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo psicomotriz fino de los niños.</li> </ul>			



## Anexo 7: Matriz de operacionalización de variables



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**



### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: INDEPENDIENTE

**TÍTULO – TEMA:** Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez " del Cantón Riobamba, año lectivo 2022-2023.

**AUTOR/A:** Gabriela del Rocio Toapanta Chiliguana

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	DESCRIPCIÓN	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Independiente: ESTRATEGIAS LÚDICAS:</p> <p>Son una herramienta pedagógica que ayuda a fortalecer la creatividad y el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños mediante la utilización de ejercicios, juegos didácticos lo que ayuda a formar aprendizajes significativos y genera también la enseñanza de valores y habilidades sociales.</p> <p>La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial ya que este ayuda a estimular y desarrollar áreas como psicomotriz, cognitiva y afectiva social donde intervendrán actividades donde intervienen el placer, gozo y conocimiento de los niños.</p>	<b>ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>	CONOCIMIENTO	Conoce información sobre los beneficios de estrategias lúdicas.	¿Conoce sobre las estrategias de enseñanza aprendizaje?	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista</li> </ul> <p>- Dirigida a docentes.</p> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de entrevista</li> </ul> <p>- Preguntas abiertas</p> <p>- Constan de 6 preguntas</p>
		ESTILOS	Conoce sobre los estilos de aprendizaje de sus alumnos.	¿Ha identificado los estilos de aprendizaje de sus alumnos?	
		DIDÁCTICA	La didáctica que utiliza ha dado los resultados esperados con los alumnos.	¿Utiliza alguna estrategia didáctica con sus alumnos?	
	<b>APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS</b>	ASOCIACIÓN	Asocia las ideas de los estudiantes con alguna actividad que sea representativa para ellos.	¿Usted está de acuerdo en la utilización de estrategias lúdicas en el aula de clase?	
		MOTIVACIÓN	Muestran los niños entusiasmo al participar en actividades de grupo.	¿Las estrategias que utiliza motivan a sus alumnos?	
		INTERACCIÓN	Genera relaciones recíprocas y actividades conjuntas con sus compañeros.	¿Existe interacción entre compañeros de clase?	
	<b>DESARROLLO PSICOSOCIAL</b>	CONDUCTA	Los modelos de conducta del niño son calmados o tiene mala conducta.	¿Cuándo realiza alguna dinámica todos sus alumnos participan?	



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**



CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Dependiente: PSICOMOTRICIDAD FINA:</p> <p>Es una técnica que ayuda a estimular la actividad corporal, son las actividades que se realizan con exactitud y tienen un grado de precisión. La cuales se van adquiriendo durante su crecimiento sin embargo existen actividades que pueden ayudar a su desarrollo.</p> <p>La psicomotricidad engloba algunos elementos como la mente, cognitivo y afectivo y la parte motriz que habla sobre los movimientos del cuerpo. Ayuda a reforzar la autoestima y la evitar la frustración que suelen tener los niños al compararse con sus compañeros</p>	ESTIMULACIÓN	MANIPULACIÓN	Esta orientada a la creación de nuevas figuras y formas en la habilidad manual.	Sostiene de manera correcta el lápiz.	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación</b></li> </ul> <p>-Aplicada a niños.</p> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ficha de observación</b></li> </ul> <p>- 10 ítems</p>
		PRECISIÓN	Coordinación de movimientos, músculos utilizando los dedos.	Tiene precisión al momento de ejecutar trazos.	
		MOVIMIENTO	El niño toma conciencia de si mismo los movimientos que realiza son precisos.	Garabatea de manera autónoma por toda la hoja.	
	COGNICCIÓN	ESCRITURA	Una correcta maduración motora permite a los niños una correcta ejecución de trazos, palabras y oraciones	La escritura esta de acuerdo al nivel en el que se encuentra.	
		AUTONOMÍA	Permite generar autoconfianza facilitando sus relaciones interpersonales.	No solicita ayuda continuamente	
		SEGURIDAD	Es consciente del trabajo que realiza y no tienen necesidad de un adulto a su lado.	No pregunta a la maestra si está haciendo bien las cosas.	
	COORDINACIÓN VISO – MANUAL	CORTA	Ayuda al desarrollo de la coordinación entre el cerebro y las manos.	Tiene precisión al momento de cortar.	
		COLOREA	Permite disfrutar y tomar decisiones a los niños practica la paciencia y ayuda ala resistencia de sus manos.	Colorea sin salirse de las líneas.	
		PINZA MANUAL	Control preciso de los dedos índice y pulgar para coger y manipular objetos.	Tiene coordinación con sus dedos y manos.	
		RASGA	Desarrolla habilidades en cuento a la fuerza, precisión de la mano y los ojos.	Rasga de manera continua.	