



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA
EN LOS ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA
CAMILO GALLEGOS DE LA CIUDAD DE QUEVEDO

AUTOR:

RAMOS ALBUQUERQUE JEFFERSON JAZDEN

TUTOR:

GUDIÑO CHALA BAYRON FRANKLIN

BABAHOYO – LOS RIOS – ECUADOR

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, fruto de mi esfuerzo y dedicación, a quienes han sido mis pilares fundamentales en esta travesía académica y personal.

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. Tu luz y sabiduría han iluminado mi camino y me han dado la confianza para enfrentar los desafíos.

A mis padres, cuyo amor incondicional, sacrificio y apoyo constante han sido mi mayor inspiración. Ustedes son mi ejemplo de tenacidad y perseverancia, y todo lo que he logrado es gracias a su amor y orientación, por ser mi fuente de inspiración y por creer en mí en todo momento. Sin su amor y apoyo, este logro no habría sido posible. Gracias por ser mi mayor motivación y por ser los héroes de mi historia.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios por iluminar mi camino durante este viaje académico y por darme la fuerza y la perseverancia para completar mi tesis con éxito. Su guía constante ha sido invaluable en cada paso de este proceso.

También quiero agradecer a la Universidad Técnica de Babahoyo por brindarme la oportunidad de adquirir conocimiento y crecer como estudiante. Esta institución me ha proporcionado las herramientas y los recursos necesarios para alcanzar mis metas académicas y personales.

A mis padres y a mi familia, les estoy profundamente agradecido por su apoyo inquebrantable a lo largo de esta travesía. Su amor, paciencia y ánimo han sido fundamentales para mantenerme motivado y enfocado en mi objetivo de culminar mi tesis.

Asimismo, quiero expresar mi gratitud a mis docentes, quienes han compartido su experiencia y conocimiento conmigo a lo largo de mi tiempo en la universidad. Sus enseñanzas y orientación han sido cruciales para mi formación académica y profesional.

A todos ustedes, les agradezco de todo corazón por su apoyo constante y por ser parte fundamental de este logro en mi vida.

INDICE GENERAL

CONTENIDO

| | |
|--|----|
| DEDICATORIA..... | 2 |
| AGRADECIMIENTO | 3 |
| INDICE GENERAL | 4 |
| RESUMEN | 9 |
| ABSTRAC | 10 |
| INTRODUCCIÓN..... | 11 |
| CAPÍTULO I.- | 12 |
| 1.1 Contextualización de la situación problemática | 12 |
| 1.1.1. Contexto Internacional. | 12 |
| 1.1.2. Contexto Nacional. | 13 |
| 1.1.3. Contexto Local. | 13 |
| 1.2. Planteamiento del problema..... | 14 |
| 1.3. Justificación. | 15 |
| 1.4. Objetivos de investigación..... | 15 |
| 1.4.1. Objetivo general..... | 15 |
| 1.4.2. Objetivos específicos. | 15 |
| 1.5. Hipótesis. | 16 |
| 1.6 Lineas De Investigacion..... | 16 |
| CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO | 17 |
| 2.1. Antecedentes. | 17 |

| | |
|--|----|
| 2.2. Bases teóricas..... | 17 |
| Psicomotricidad..... | 17 |
| Motricidad..... | 18 |
| Motricidad Gruesa. | 18 |
| Motricidad fina..... | 18 |
| Importancia de la Motricidad fina..... | 19 |
| Dificultades de la Motricidad Fina. | 19 |
| Señales de alarma respecto a la motricidad fina del niño | 20 |
| Lúdica | 20 |
| CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA..... | 21 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación..... | 21 |
| 3.2. Operacionalización de variables. | 21 |
| 3.3. Población y muestra de investigación..... | 21 |
| 3.3.1. Población..... | 21 |
| 3.3.2. Muestra. | 22 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de medición. | 22 |
| 3.4.1. Técnicas | 22 |
| 3.4.2. Instrumentos..... | 22 |
| 3.5. Procesamiento de datos..... | 27 |
| 3.6. Aspectos éticos..... | 27 |
| CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN. | 28 |

| | |
|---|----|
| 4.1 RESULTADOS ENCUESTA A DOCENTES..... | 28 |
| 4.2 ENCUESTA A ESTUDIANTES..... | 35 |
| Resultado 3..... | 40 |
| Programa de Actividades para el Desarrollo Cognitivo y Emocional (Niños de 5 a 6 años) | 40 |
| Discusión..... | 42 |
| CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. | 43 |
| 5.1. Conclusiones..... | 43 |
| 5.2. Recomendaciones | 44 |
| Referencias..... | 45 |
| ANEXOS | 47 |

Índice de tablas

| | |
|---------------|----|
| Tabla 1..... | 28 |
| Tabla 2..... | 29 |
| Tabla 3..... | 30 |
| Tabla 4..... | 31 |
| Tabla 5..... | 32 |
| Tabla 6..... | 33 |
| Tabla 7..... | 34 |
| Tabla 8..... | 35 |
| Tabla 9..... | 36 |
| Tabla 10..... | 37 |
| Tabla 11..... | 38 |
| Tabla 12..... | 39 |

Índice de gráficos

| | |
|------------------|----|
| Gráfico 1 | 28 |
| Gráfico 2 | 29 |
| Gráfico 3 | 30 |
| Gráfico 4 | 31 |
| Gráfico 5 | 32 |
| Gráfico 6 | 33 |
| Gráfico 7 | 34 |
| Gráfico 8 | 35 |
| Gráfico 9 | 36 |
| Gráfico 10 | 37 |
| Gráfico 11 | 38 |
| Gráfico 12 | 39 |

RESUMEN

En el ámbito de la educación preescolar, el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años es esencial para su desarrollo integral. La motricidad fina, que se refiere a la coordinación y destreza de los músculos pequeños de las manos y dedos, desempeña un papel crucial en su crecimiento cognitivo, social y emocional.

Este estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Camilo Gallegos de Quevedo, con el objetivo de evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad fina en estudiantes de esta edad. aplicando una metodología exploratoria, se consideró una muestra de 182 estudiantes- apoyándose en investigación bibliográfica de investigaciones previas, tanto a nivel internacional como nacional, que respaldan la eficacia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil.

Los resultados revelaron que la implementación de actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar la motricidad fina tuvo un efecto positivo en los estudiantes de esta institución. Los niños que participaron en el programa experimentaron mejoras significativas en sus habilidades motoras finas.

Se concluyó que el juego y la diversión son herramientas pedagógicas poderosas que estimulan eficazmente el desarrollo de la motricidad fina de manera atractiva para los niños. Además, se enfatizó la importancia de la colaboración activa de los docentes y la participación de los padres en este proceso.

Palabras clave: motricidad fina – coordinación – destreza – actividades lúdicas - habilidades motoras.

ABSTRAC

In the field of preschool education, the development of fine motor skills in children aged 5 to 6 years is essential for their comprehensive development. Fine motor skills, which refer to the coordination and dexterity of the small muscles of the hands and fingers, play a crucial role in their cognitive, social and emotional growth.

This study was carried out at the Camilo Gallegos Educational Unit in Quevedo, with the objective of evaluating the impact of recreational activities on improving fine motor skills in students of this age. Applying an exploratory methodology, a sample of 182 students was considered, relying on bibliographic research of previous research, both internationally and nationally, that supports the effectiveness of recreational activities in child development.

The results revealed that the implementation of recreational activities specifically designed to improve fine motor skills had a positive effect on the students of this institution. Children who participated in the program experienced significant improvements in their fine motor skills.

It was concluded that play and fun are powerful pedagogical tools that effectively stimulate the development of fine motor skills in an attractive way for children. In addition, the importance of the active collaboration of teachers and the participation of parents in this process was emphasized.

Keywords: fine motor skills – coordination – dexterity – recreational activities – motor skills.

INTRODUCCIÓN.

La motricidad fina es un aspecto fundamental en el desarrollo infantil, ya que influye de manera significativa en la adquisición de habilidades básicas y en la preparación para el aprendizaje escolar. En la etapa de educación inicial, especialmente en niños de 5 a 6 años, el desarrollo de la motricidad fina es esencial para actividades cotidianas como la escritura, la manipulación de objetos pequeños y la coordinación mano-ojo. Reconociendo la importancia de esta habilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta tesis de licenciatura se enfoca en un tema relevante y valioso: "Actividades Lúdicas para Mejorar la Motricidad Fina en los Estudiantes de 5 a 6 Años de la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la Ciudad de Quevedo".

El juego y la diversión desempeñan un papel fundamental en el proceso de desarrollo infantil, y esta tesis aborda la cuestión de cómo las actividades lúdicas pueden ser empleadas de manera efectiva como herramientas pedagógicas para potenciar la motricidad fina en niños en edad preescolar. A través de un enfoque innovador y orientado a la práctica, este trabajo de investigación busca ofrecer estrategias concretas y recomendaciones que puedan ser aplicadas en el contexto educativo para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En este contexto, exploraremos los fundamentos teóricos de la motricidad fina, la importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil, y cómo estas dos áreas se entrelazan para favorecer un desarrollo integral en los niños de 5 a 6 años. Además, se examinará el caso específico de la Unidad Educativa Camilo Gallegos en la ciudad de Quevedo, proporcionando un análisis detallado de la situación actual en cuanto a la motricidad fina de sus estudiantes, así como las necesidades y oportunidades identificadas.

A lo largo de esta investigación, se presentarán estrategias pedagógicas específicas, juegos y actividades diseñadas para mejorar la motricidad fina en este grupo de edad. El objetivo principal de esta tesis es contribuir al enriquecimiento del proceso educativo y al desarrollo de habilidades clave en los estudiantes preescolares, allanando el camino para un aprendizaje más efectivo y satisfactorio.

CAPÍTULO I.-

1.1 Contextualización de la situación problemática

Para lograr un desarrollo integral en los niños es necesario generar y sentar buenas bases tanto en aprendizaje como habilidades. Es en esta etapa donde los infantes desarrollan la motricidad fina, la cual se define como la coordinación y destreza de los músculos pequeños de las manos y dedos. Pedagógicamente las actividades lúdicas se convierten en una herramienta imprescindible para estimular estas habilidades en los estudiantes de preescolar, es decir aquellos cuyas edades comprendidas están entre 5 y 6 años.

Los estudiantes que cuentan con un mejor desarrollo motor demuestran un mayor desarrollo cognitivo, la motricidad fina les permite a los niños adquirir habilidades para manipular objetos, lograr una buena escritura, actividades de precisión además que les permite desarrollar la coordinación ojo mano y por ende mejorar su percepción del entorno que les rodea.

A través del juego y la diversión las actividades lúdicas aportan a la estimulación de la motricidad fina y esto les permite desarrollar habilidades que serán de utilidad a través del desarrollo académico y personal, se les facilita involucrarse activamente en este tipo de procesos además de los beneficios que brinda en la retención de conocimientos.

En la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la ciudad de Quevedo existe un grupo bastante numeroso de estudiantes cuyas edades son de 5 a 6 años, brindarles herramientas pedagógicas como actividades lúdicas les brindará múltiples beneficios en su desarrollo tanto creativo como social y emocional.

1.1.1. Contexto Internacional.

Tal como manifiesta Montenegro en su trabajo: “Efecto de las actividades lúdicas en las habilidades sociales en niños del nivel inicial de una Institución Educativa de Independencia” se investigó el efecto de las actividades lúdicas en las habilidades sociales de niños del nivel inicial, aplicando una metodología cuantitativa, tipo explicativa y cuasiexperimental se determinó que las actividades lúdicas aportan al desarrollo académico y social (Montenegro Carrasco, 2023).

Galera Obanos nos refiere en su trabajo “Beneficios de trabajar la psicomotricidad y las emociones en Educación Infantil” los beneficios que aporta el trabajar en conjunto las habilidades emocionales y psicomotrices. Aplicando una metodología observacional y haciendo uso de instrumentos se identifico resultados positivos de la implementación de actividades lúdicas como herramienta para fortalecer las capacidades en los alumnos (Galera Obanos, 2023)

1.1.2. Contexto Nacional.

Sánchez en su investigación: “Juegos motrices en el desarrollo del esquema corporal de niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Municipal de Educación Inicial CEMEI "Cotocollao" en el periodo 2022-2023” nos indica que: la estimulación de habilidades motrices a través de juegos es crucial para el desarrollo infantil, incluyendo la comprensión del esquema corporal. El estudio realizado en el Centro Municipal de Educación Inicial "Cotocollao" analizó esta influencia en niños de 4 a 5 años, con una muestra de 32 participantes y una metodología mixta. Los resultados indicaron mejoras en la seguridad, coordinación y comprensión del esquema corporal gracias a los juegos motrices (Sánchez Quilo, 2023).

La investigación de Párraga: “Desarrollo de técnicas grafo plásticas para favorecer la motricidad fina en niños de educación inicial II.” Manifiesta que las técnicas grafo plásticas son estrategias para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 a 6 años, enfocándose en la motricidad fina. Este estudio se centró en su aplicación en la Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Azuay N13" en Portoviejo, Ecuador, durante el año lectivo 2022-2023. Se evaluaron tanto la implementación de estas técnicas como la capacidad de los docentes. Las entrevistas con los docentes revelaron la falta de material didáctico en las aulas. Además, se propuso a 42 estudiantes realizar actividades relacionadas con las técnicas grafo plásticas para evaluar su desempeño. Los resultados indicaron que las técnicas no se aplican correctamente debido a la limitación de materiales y la falta de bibliografía adecuada en la institución. Esto destaca la necesidad de mejorar la implementación de estas técnicas para promover el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

1.1.3. Contexto Local.

En su investigación: “Motricidad fina y su incidencia en el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Caracol” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.”, la autora Moreira investigo

sobre la motricidad fina y su incidencia en el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica la Unidad Educativa “Caracol” de la parroquia Caracol del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos. La metodología aplicada es el diseño cualicuantitativo, porque nos llevó a verificar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, logrando ser analizadas con exactitud; los instrumentos de recolección de datos nos permitieron observar y evidenciar la realidad. En el ámbito educativo, se destaca la importancia de los docentes en el uso de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Se fomenta la colaboración activa de los estudiantes a través de estrategias motrices y la promoción de la lectura y escritura. Los padres deben comunicarse con los docentes y participar en el proceso educativo, y se recomienda el uso de una guía didáctica para desarrollar la motricidad fina. En resumen, se enfatiza la necesidad de un enfoque integral en la educación para mejorar las habilidades motrices y académicas de los estudiantes. (MOREIRA CONTRERAS, 2019)

1.2. Planteamiento del problema

Aportar al desarrollo de las capacidades motrices en los niños de 5 a 6 años es una actividad imprescindible para un desarrollo integral a su vez que le sirve como medida de preparación para las tareas escolares a futuro punto la unidad educativa Camilo gallegos de la ciudad de Quevedo tiene como objetivo principal brindar educación de calidad y dentro de estos objetivos procuran desarrollar las habilidades de sus estudiantes. Sin embargo nace la duda si las actividades lúdicas sirven como estrategia y aporte para mejorar la motricidad fina de este grupo de estudiantes por lo tanto a través del presente trabajo analizaremos cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 5 a 6 años.

Se genera la siguiente pregunta de investigación:

¿Al implementar actividades lúdicas se mejorarán las habilidades de motricidad fina entre los estudiantes de 5 a 6 años de la unidad educativa Camilo Gallegos del cantón Quevedo?

1.3. Justificación.

Impulsar el desarrollo de la motricidad fina como una habilidad es importante porque ésta tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo social y emocional, los niños entre 5 a 6 años se encuentran en una edad ideal para ejecutar actividades que permitan el desarrollo de estas habilidades.

La motricidad fina a largo plazo beneficia y facilita tareas cotidianas como la escritura, el dibujo e inclusive utilizar elementos al momento de alimentarse, el establecer estrategias lúdicas les permitirá a los estudiantes adquirir bases sólidas para un desarrollo motor completo y efectivo.

El involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas que requieran el uso de la motricidad fina les permite obtener un desarrollo cognitivo superior y mejorar su capacidad de aprendizaje. Al aplicar un enfoque educativo integral donde se tome en consideración el aprendizaje y El juego le aporta a los estudiantes de la unidad educativa Camilo gallegos una experiencia educativa más enriquecedora y les permitirá enfrentar desafíos académicos con mayor facilidad.

1.4. Objetivos de investigación.

1.4.1. Objetivo general.

- Implementar un programa de actividades lúdicas destinadas a mejorar la motricidad fina entre los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la Ciudad de Quevedo.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Identificar el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la Ciudad de Quevedo
- Diseñar un programa de actividades lúdicas adaptadas a impulsar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la Ciudad de Quevedo
- Implementar un programa de actividades lúdicas en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Camilo Gallegos de la Ciudad de Quevedo

1.5. Hipótesis.

La implementación de actividades lúdicas centradas en destrezas específicas promoverá un aumento significativo en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Camilo Gallegos en la Ciudad de Quevedo.

1.6 Líneas De Investigacion

Líneas de investigación de la UTB: Educación y Desarrollo Social

Línea de investigación de la FCJSE: Talento Humano, Educación y Docencia

Líneas de investigación de la carrera: Pedagogía de la Educación Física, Recreación

Delimitación temporal: Año 2023.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

En el trabajo: “Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares” realizado por Ochoa (2021), nos indica: “En la primera infancia se inicia el neuro desarrollo y el desarrollo motor que proporcionan las habilidades para lograr la interacción social. En el Perú, la educación inicial es responsable de esta meta, pero muchos maestros no lo emplean. En consecuencia, al finalizar la etapa preescolar los niños tienen limitaciones en el trazado de rasgos caligráficos, recorte, rellenado y rasgado, con efectos negativos en los niveles de educación superior. Por ello, el objetivo fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina de niños preescolares de la IEP "Cyberkids", Ayacucho. La investigación utilizó el método hipotético-deductivo, tipo experimental y diseño preexperimental, con una muestra de 30 niños con edades de 3 y 4 años. Los datos se recolectaron con una ficha de observación (pre-test y post-test), lo que permitió determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina, confirmando con el estadístico de Wilcoxon que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la motricidad fina (visomanual, facial y gestual) en niños de 3 y 4 años ($p=0,000$), por lo que se sugiere su empleo en la enseñanza de niños en edad preescolar” (Ochoa Rodríguez, Ochoa Yupanqui, & Rodríguez Lizana, 2021)

2.2. Bases teóricas

Psicomotricidad

Basado en una visión global de la persona, el término "Psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La Psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera sea su edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesionales y construir cada vez más el objeto de investigaciones científicas. (Carta & Castellani, 2019).

Motricidad

La motricidad es un aspecto de nuestro desarrollo que evoluciona a lo largo de la vida. Por esa razón, y por la importancia del desarrollo motor en los primeros años, el educador infantil tiene que conocer cómo evoluciona la motricidad fina y la motricidad gruesa. (Salamanca Montero & Sánchez Ramos, 2023).

Los niños y las niñas de primer ciclo de Educación Infantil atraviesan un periodo crítico de su desarrollo motor porque en esta etapa adquieren los logros motores cruciales en su desarrollo, por ejemplo, andar (motricidad gruesa) y también destrezas manuales básicas, por ejemplo, utilizar los cubiertos para comer (motricidad fina). Todas las habilidades motrices que adquieren les hacen más autónomos e independientes. (Salamanca Montero & Sánchez Ramos, 2023).

Motricidad Gruesa.

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo (control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota). (García Ávila, 2019).

La motricidad gruesa en los menores tiene que ver con los movimientos más generales de su cuerpo, cambios de posición, desplazarse de un lado a otro, etc., a diferencia de la motricidad fina, relacionada con los movimientos que exigen mayor precisión, sobre todo los de los dedos de las manos. Bailar contribuye a un mejor desarrollo de la motricidad gruesa, ya que, a través de la danza, el pequeño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio, además de ganar tonicidad y flexibilidad muscular. (Ferro Veiga, 2020).

Motricidad fina.

Es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar. Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (grande y general). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar. (MedlinePlus, 2023).

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos (los nervios que están fuera del cerebro y de la médula espinal), los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. Las personas con la enfermedad de Parkinson pueden tener dificultad para hablar, comer y escribir debido a la pérdida del control de la motricidad fina. (MedlinePlus, 2023).

Se refiere al proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y resulta de la maduración del sistema neurológico. Conlleva la ejecución de movimientos precisos, como hacer el movimiento de "pinza" con los dedos, escribir, etc. (García Ávila, 2019).

Importancia de la Motricidad fina

La motricidad fina es relevante porque nos permite hacer muchas de las actividades cotidianas que requieren precisión y habilidad en el uso de las manos y los dedos. Esto puede incluir actividades como escribir, pegar pequeños objetos, hacer nudos, o armar rompecabezas. (LogoPediaymas, 2022).

La motricidad fina también juega un papel valioso en la habilidad para comer, vestirse, y hacer otras actividades básicas de la vida diaria. Además, desarrollar la motricidad fina puede ayudar a mejorar la coordinación y el equilibrio, lo que puede ser beneficioso para la actividad física en general. (LogoPediaymas, 2022).

Dificultades de la Motricidad Fina.

Los problemas con el desarrollo de las habilidades motoras finas se manifiestan en niños o personas adultas con dificultades para coordinar su cuerpo o manos, el movimiento de los ojos y el rostro. Esto se puede deber a un deterioro cognitivo, parálisis cerebral, enfermedades congénitas, etc. Si no se observa una evolución en la coordinación de las habilidades motoras finas hasta los 3 años de edad, es posible que el niño tenga alguna dificultad en la motricidad fina. (EducaPeques, 2018).

Antes de poder ayudar a niño con problemas con las habilidades motoras finas, es preciso poder reconocer los Índices principales que expresan que un niño podría tener problemas para el desarrollo de las habilidades motoras finas: (EducaPeques, 2018).

➤ No logra sentarse solo. (EducaPeques, 2018).

- No aprende a caminar. (EducaPeques, 2018).
- No puede dibujar líneas sobre una hoja en blanco. (EducaPeques, 2018).
- No corta con tijeras o lo hace con mucha dificultad. (EducaPeques, 2018).
- No dobla su propia ropa. (EducaPeques, 2018).
- No puede sostener un lápiz en la mano y realizar trazos. (EducaPeques, 2018).

Señales de alarma respecto a la motricidad fina del niño

Durante los primeros seis años de vida, un niño adquiere, de forma progresiva y continua, distintas habilidades funcionales en diferentes áreas. Entre ellas, la motora que, junto con el resto (lenguaje, cognitiva y socio-afectiva) forman parte indispensable de su desarrollo psicomotor. (Marcos, 2022).

Aunque la mayoría alcanza las distintas destrezas físicas siguiendo un patrón de tiempo similar, cada niño se desarrolla a un ritmo distinto. No obstante, un retraso en la adquisición de habilidades funcionales no implica, necesariamente, un problema futuro. (Marcos, 2022).

Sin embargo, es importante que los padres estén atentos ante cualquier signo de alerta o bandera roja que presente. No se trata de que se alarmen antes de tiempo, sino prevenir y anticipar una posible patología futura. “Los padres son los que pueden detectar las primeras señales de alarma porque son los más cercanos al niño”, asegura Elena Sánchez, terapeuta ocupacional. (Marcos, 2022).

Lúdica

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo. (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020).

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de investigación.

Este tipo de investigación es no experimental porque el investigador no manipula ninguna de las variables.

El presente trabajo de investigación combina los enfoques cuantitativo y cualitativo. A través de la observación podemos recopilar información cualitativa, mediante el instrumento de la entrevista y encuesta y fichas de observación podremos recopilar información cuantitativa.

Esta investigación cuenta además con un enfoque descriptivo puesto que nos permite mostrar y describir la realidad presente en el área objeto de estudio.

Esta investigación también es de campo porque la recolección de los datos se realizó de manera directa en las fuentes primarias en este caso la unidad educativa

3.2. Operacionalización de variables.

Variable independiente: estrategias lúdicas

Variable dependiente: motricidad fina

| Variables | Dimensiones | Indicadores | Técnicas | Instrumentos |
|--|---|---------------------------------|---------------------|--|
| Variable independiente Actividades lúdicas | actividades | Manualidades | Observación | Registro de actividades lúdicas realizadas |
| Variable dependiente mejora de la motricidad fina | Mejora en la motricidad fina Coordinación ojo mano | Capacidad para sostener lápices | Observación directa | Registro de actividades |

3.3. Población y muestra de investigación.

3.3.1. Población.

La población objeto de estudio en general son los estudiantes entre 5 a 6 años de la unidad educativa Camilo Gallegos del cantón Quevedo, la población universo es de 28 niños.

3.3.2. Muestra.

Al ser una cantidad pequeña la población universal este es un trabajo cuya muestra es no probabilística. se aplicaron criterios de inclusión y exclusión.

| Criterios de inclusión | Criterios de exclusión |
|--|---|
| Consentimiento de los padres para que sus hijos formen parte de la investigación | Rechazo de los padres a ser parte de la investigación |
| Ser Estudiante De La Unidad Educativa Camilo Gallegos | Inasistencia el día de toma de datos |
| Asistir los días de toma de datos | |

3.4. Técnicas e instrumentos de medición.

3.4.1. Técnicas

Encuesta: consta de un cuestionario de preguntas cerradas que nos permite identificar datos que luego serán tabulados, tiene un enfoque cuantitativo esto nos permite valorar y brindar una escala para definir nuestros resultados.

Observación: esta técnica le permite al investigador verificar el estado actual del objeto de estudio y del entorno, el investigador recopila la información relevante al objeto de estudio en este caso los niños entre 5 o 6 años de la unidad educativa Camilo Gallegos.

3.4.2. Instrumentos

Cuestionario: Nos sirve para evaluar el estado actual de los participantes del estudio.

Ficha observación: Cuesta un diseño donde el investigador recopila información relevante en base a su apreciación del lugar de los hechos.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

¿Te gustaría jugar con plastilina o masa para hacer figuras y formas?

| | |
|-----------|--|
| Si | |
| No | |

¿Prefieres colorear dibujos con crayones o lápices de colores?

| | |
|-----------|--|
| Si | |
| No | |

¿Disfrutas recortando papel para hacer manualidades como collages o tarjetas?

| | |
|-----------|--|
| Si | |
| No | |

¿Te diviertes haciendo perlas?

| | |
|-----------|--|
| Si | |
| No | |

¿Qué juego te gusta más para mejorar tus habilidades con los dedos?

- 1. Recortar papel**
- 2. Colorear**
- 3. Jugar con plastilina**
- 4. Me gustan todos por igual**

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTRICIDAD FINA

I ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1 Conoce de la importancia que tiene el trabajo lúdico para desarrollar motricidad fina

- a) Sí
- b) No

2 ¿Ha utilizado actividades lúdicas para promover la motricidad fina en sus estudiantes de 5 a 6 años?

- a. Si
- b. No
- c. No, pero estoy interesado en aprender más

3 ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas ha empleado para mejorar la motricidad fina?

- a. Juegos de construcción (bloques, Legos, etc.)
- b. Pintura y dibujo
- c. Recortar y pegar
- d. Juegos de enhebrado
- e. Modelado con plastilina o arcilla

4 ¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente a actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en tus estudiantes?

- a) Menos de 1 hora
- b) 1-2 horas
- c) Más de 3 horas

5 ¿Qué desafíos has enfrentado al incorporar actividades lúdicas en tu plan de estudios para mejorar la motricidad fina?

- a. Falta de recursos materiales
- b. Falta de tiempo
- c. Resistencia por parte de los estudiantes

6 ¿Cómo evalúas el progreso de tus estudiantes en cuanto a la motricidad fina después de implementar actividades lúdicas?

- a) Mediante observación directa
- b) A través de pruebas específicas
- c) No realizo seguimiento

7 ¿Le gustaría recibir capacitación adicional sobre cómo diseñar y llevar a cabo actividades lúdicas efectivas para mejorar la motricidad fina?

- a. Sí
- b. No

1. FICHA DE OBSERVACIÓN:

Actividades Lúdicas y Motricidad Fina en Estudiantes de 5 a 6 años

Unidad Educativa: Camilo Gallegos

Ciudad: Quevedo

Fecha de Observación: [Fecha]

Observador:

Grupo de Edad: 5 a 6 años

Actividad Lúdica Observada: [Nombre de la Actividad]

Indicadores de Observación:

Participación Activa:

La mayoría de los estudiantes participan activamente en la actividad.

Algunos estudiantes muestran resistencia o falta de interés.

Destrezas Motrices Finas:

Los estudiantes manipulan los objetos con precisión y coordinación.

Algunos estudiantes tienen dificultades para realizar las tareas que requieren motricidad fina.

Concentración:

Los estudiantes están concentrados en la actividad durante la mayor parte del tiempo.

Algunos estudiantes se distraen fácilmente y pierden el enfoque.

Cooperación entre Compañeros:

Los estudiantes colaboran y comparten materiales con sus compañeros.

Se observan conflictos o competencia entre los estudiantes.

Creatividad y Exploración:

Los estudiantes demuestran creatividad al abordar la actividad.

La mayoría de los estudiantes siguen patrones preestablecidos sin explorar nuevas formas.

Motivación y Entusiasmo:

Los estudiantes muestran entusiasmo y motivación hacia la actividad.

Algunos estudiantes muestran desinterés o aburrimiento.

Apoyo del Docente:

El docente proporciona instrucciones claras y apoyo durante la actividad.

La intervención del docente es limitada o poco clara.

Uso Adecuado de Materiales:

Los estudiantes utilizan los materiales de manera apropiada y cuidadosa.

Algunos estudiantes tienen dificultades para manejar los materiales.

Resultados Observados:

Se evidencia mejora en las habilidades de motricidad fina de los estudiantes.

No se observa una mejora significativa en las habilidades de motricidad fina.

Observaciones Adicionales:

3.5. Procesamiento de datos.

Para el procesamiento de datos se utilizó el programa estadístico IBMSPSS versión 25 que nos permite ingresar los datos recopilados a través del cuestionario y facilita el análisis estadístico descriptivo.

3.6. Aspectos éticos.

Dentro de los aspectos éticos del presente trabajo se considera el principio de confidencialidad anonimato. Además, el principio de beneficencia y no maleficencia que consiste en que los datos recopilados servirán para formular acciones encaminadas a mejorar el bienestar de la comunidad o de los objetos de estudio.

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

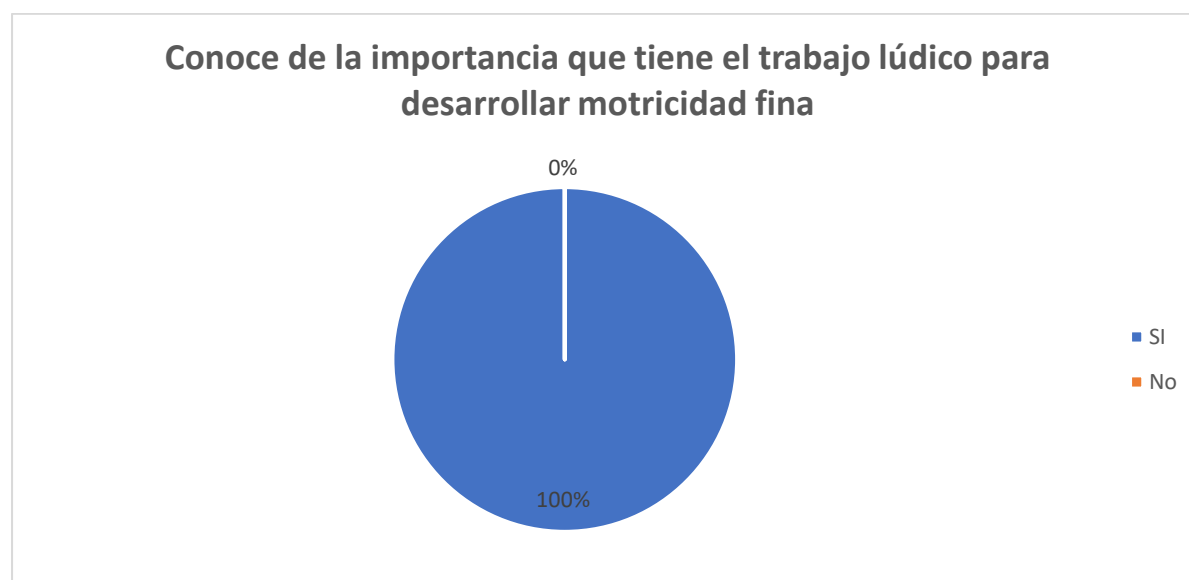
4.1 RESULTADOS ENCUESTA A DOCENTES

Tabla 1

1 Conoce de la importancia que tiene el trabajo lúdico para desarrollar motricidad fina

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 11 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 1



Análisis:

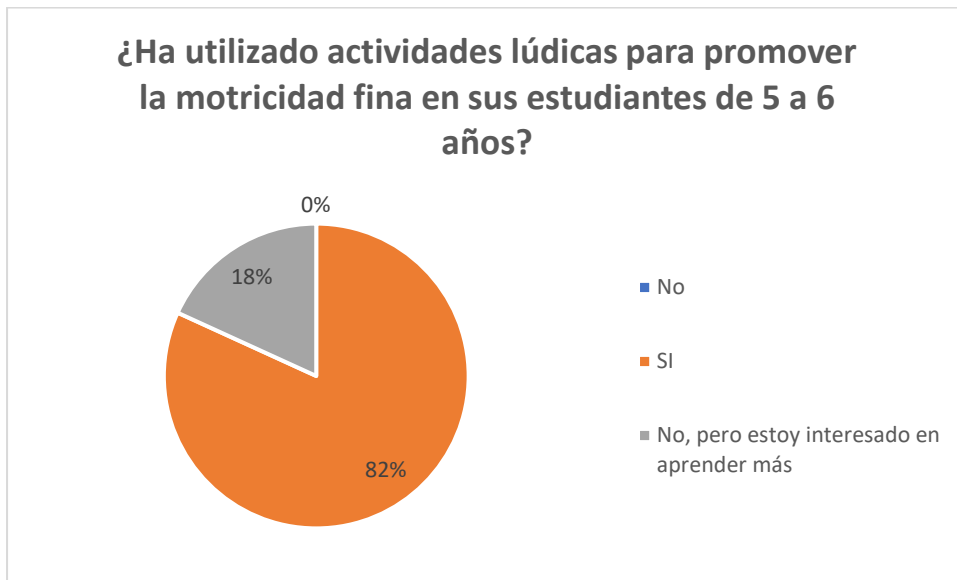
El 100% de los docentes encuestados manifiesta conocer la importancia de la implementación de trabajo lúdico como herramienta que aporta al desarrollo de motricidad fina.

Tabla 2

2 ¿Ha utilizado actividades lúdicas para promover la motricidad fina en sus estudiantes de 5 a 6 años?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 9 | 81,8 | 81,8 | 81,8 |
| | No, pero estoy interesado en aprender más | 2 | 18,2 | 18,2 | 100,0 |
| | Total | 11 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 2



Análisis

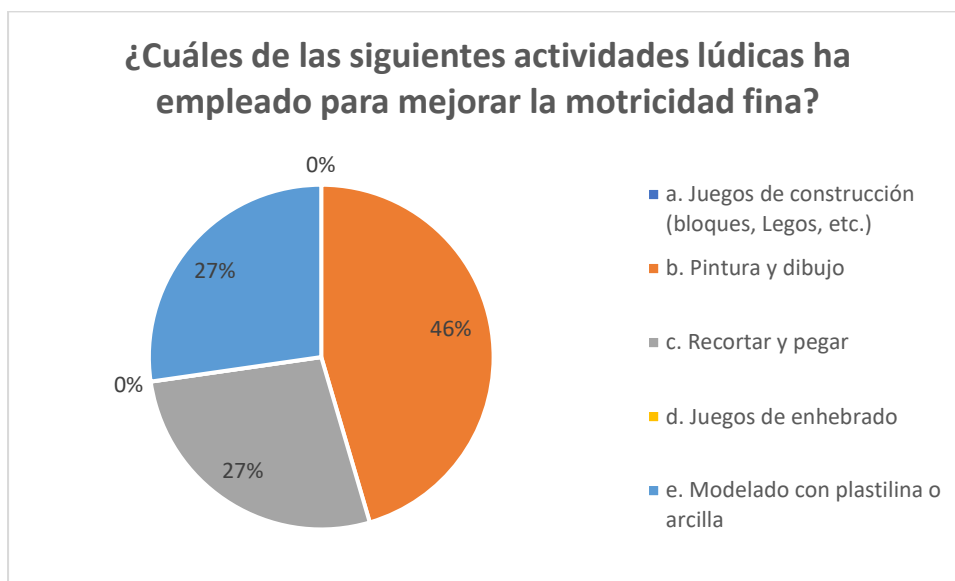
El 81,8% de los docentes encuestados manifiesta haber utilizado actividades lúdicas, el 18,2% indicó no haberlas aplicado pero se encuentran interesados en las nuevas tendencias metodológicas. El uso de estas actividades fortalece los procesos de aprendizaje e impulsa la interacción entre los niños fomentando el desarrollo psicosocial y emocional.

Tabla 3

3 ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas ha empleado para mejorar la motricidad fina?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | b. Pintura y dibujo | 5 | 45,5 | 45,5 | 45,5 |
| | c. Recortar y pegar | 3 | 27,3 | 27,3 | 72,7 |
| | e. Modelado con plastilina o arcilla | 3 | 27,3 | 27,3 | 100,0 |
| | Total | 11 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 3



Análisis

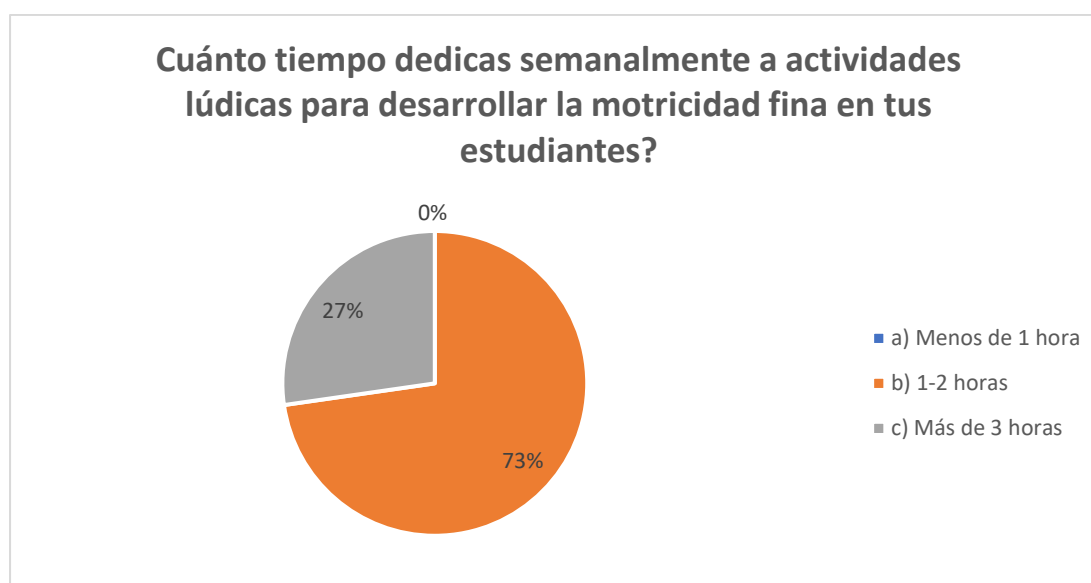
La pintura y el dibujo ocupan el primer lugar con el 45,5%, seguidos por las actividades de recortar y pegar con 27,3% y el modelado con plastilina un 27,3%. Estos valores indican que las actividades más utilizadas es pintura por la facilidad y la aceptación de parte de los alumnos.

Tabla 4

4 ¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente a actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en tus estudiantes?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | b) 1-2 horas | 8 | 72,7 | 72,7 | 72,7 |
| | c) Más de 3 horas | 3 | 27,3 | 27,3 | 100,0 |
| | Total | 11 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 4



Análisis

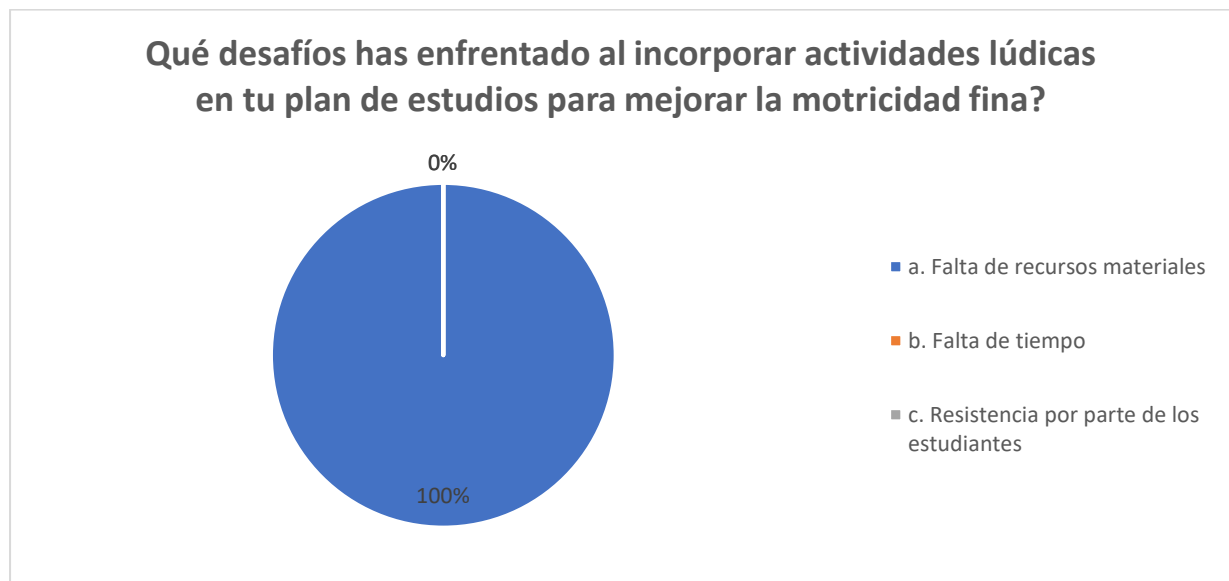
Los docentes encuestados indicaron en su mayoría que utilizan aproximadamente entre una y 2 horas semanales con un 72.7% toma seguidos con un 27.3% de aquellos docentes que utilizan más de 3 horas. Estos valores revelan que los contextos educativos actuales deben ser actualizados con el fin de incorporar más actividades lúdicas puesto que estas aportan con mayor efectividad al desarrollo integral de los menores, hay que reconocer que están en una etapa donde la interacción social es la base tanto académica como personal a futuro.

Tabla 5

5 ¿Qué desafíos has enfrentado al incorporar actividades lúdicas en tu plan de estudios para mejorar la motricidad fina?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | a. Falta de recursos materiales | 11 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 5



Análisis

Al momento de consultar a los docentes sobre cuáles son los desafíos que enfrentan al implementar actividades lúdicas el 100% indicó que la falta de recursos materiales es el tema que más influye.

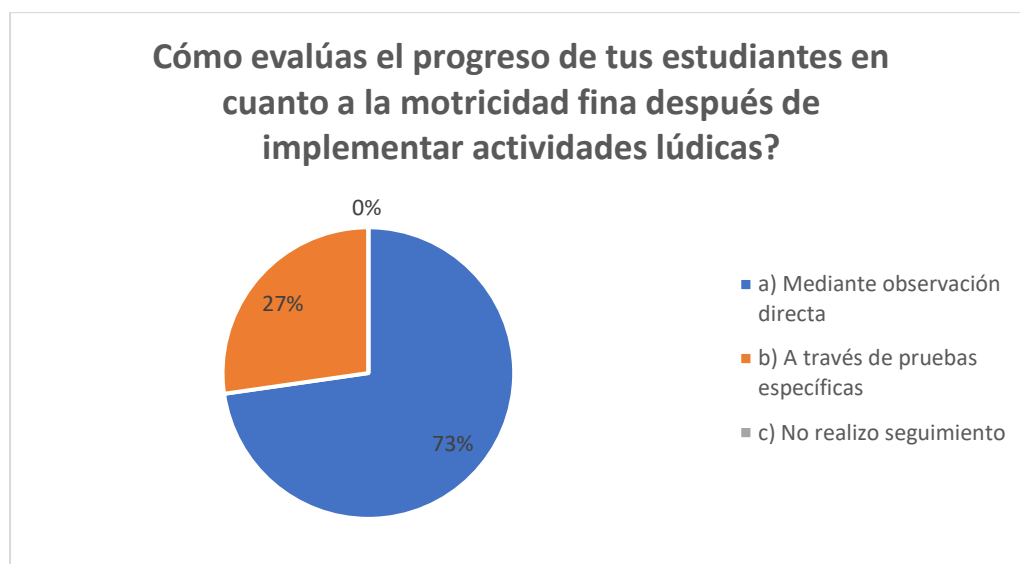
El acceso a un entorno adecuado donde los recursos didácticos estén disponibles es uno de los desafíos que enfrenta la educación ecuatoriana. Las limitaciones por falta de recursos materiales inciden directamente en la calidad de la educación que reciben los menores.

Tabla 6

6 ¿Cómo evalúas el progreso de tus estudiantes en cuanto a la motricidad fina después de implementar actividades lúdicas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|------------------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | a) Mediante observación directa | 8 | 72,7 | 100,0 | 100,0 |
| | b) A través de pruebas específicas | 3 | 27,3 | | |
| Total | | 11 | 100,0 | | |

Gráfico 6



Análisis

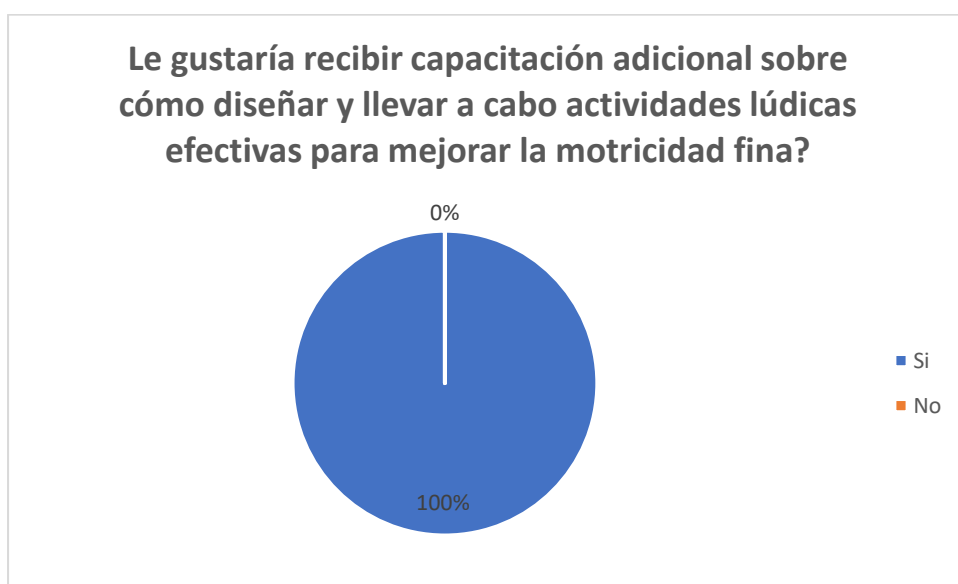
En lo que respecta al proceso de evaluación, el 72,7% de los docentes encuestados lo realiza a través de la observación directa y un 27,3% a través de pruebas específicas. Las metodologías pueden variar en lo que respecta al proceso de evaluación. Lo que significa que si existe un control por parte de los docentes.

Tabla 7

7 ¿Le gustaría recibir capacitación adicional sobre cómo diseñar y llevar a cabo actividades lúdicas efectivas para mejorar la motricidad fina?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | a. Sí | 11 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |
| Total | | 11 | 100,0 | | |

Gráfico 7



Análisis

El 100% de los encuestados manifestó que les gustaría recibir capacitaciones para implementar actividades lúdicas innovadoras. Este valor es importante pues demuestra el compromiso por parte de los docentes de capacitarse para brindar una mejor calidad de educación.

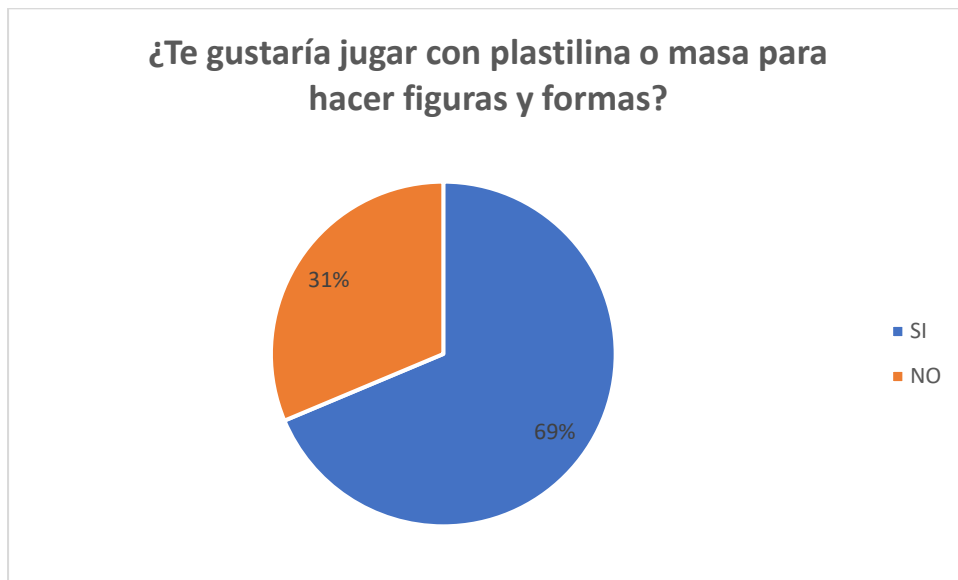
4.2 ENCUESTA A ESTUDIANTES

Tabla 8

¿Te gustaría jugar con plastilina o masa para hacer figuras y formas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 125 | 68,7 | 68,7 | 68,7 |
| | NO | 57 | 31,3 | 31,3 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 8



Análisis

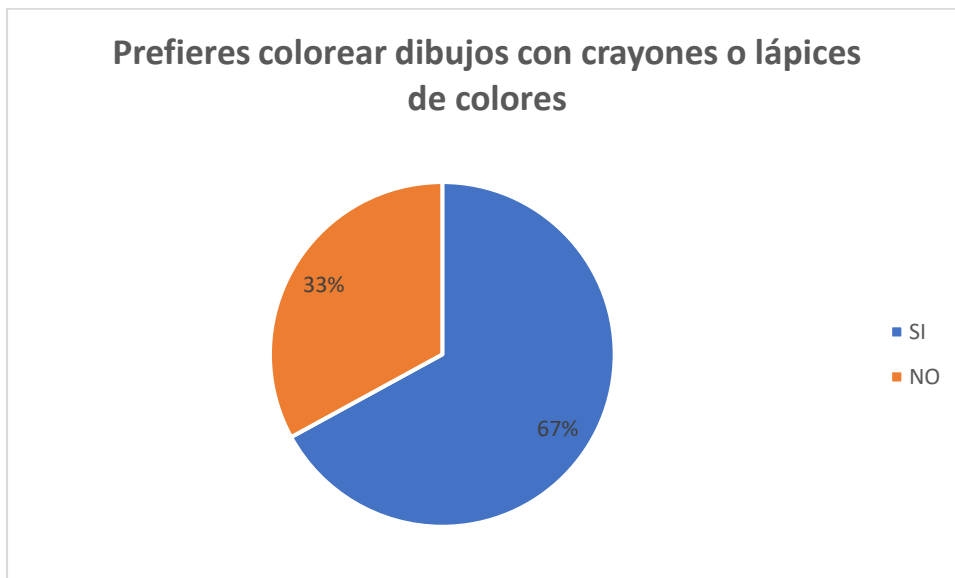
El uso de la plastilina permite a los menores fortalecer sus habilidades, al preguntarles sobre su preferencia, el 68.7% indicó que les gusta trabajar con plastilina, un 31,3% manifestó que no.

Tabla 9

¿Prefieres colorear dibujos con crayones o lápices de colores?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Crayones | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | Lápices de colores | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 9



Análisis

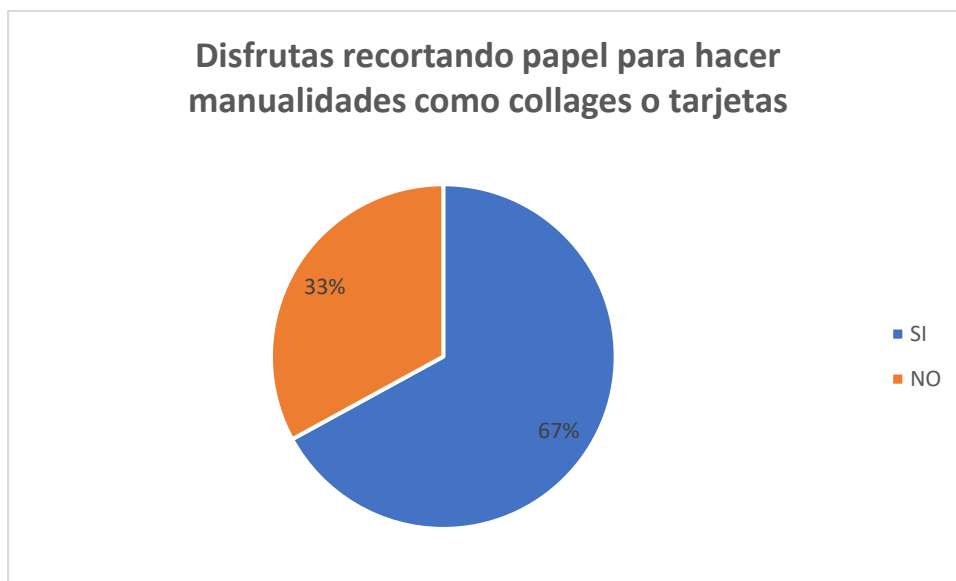
El 67% de los encuestados manifestó que prefieren colorear con crayones, el 33% indicó que prefieren los lápices de colores. Estos valores reflejan no solo la preferencia, el uso de crayones brinda más ergonomía a los niños y les resulta más fácil de usar.

Tabla 10

¿Disfrutas recortando papel para hacer manualidades como collages o tarjetas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | NO | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 10



Análisis

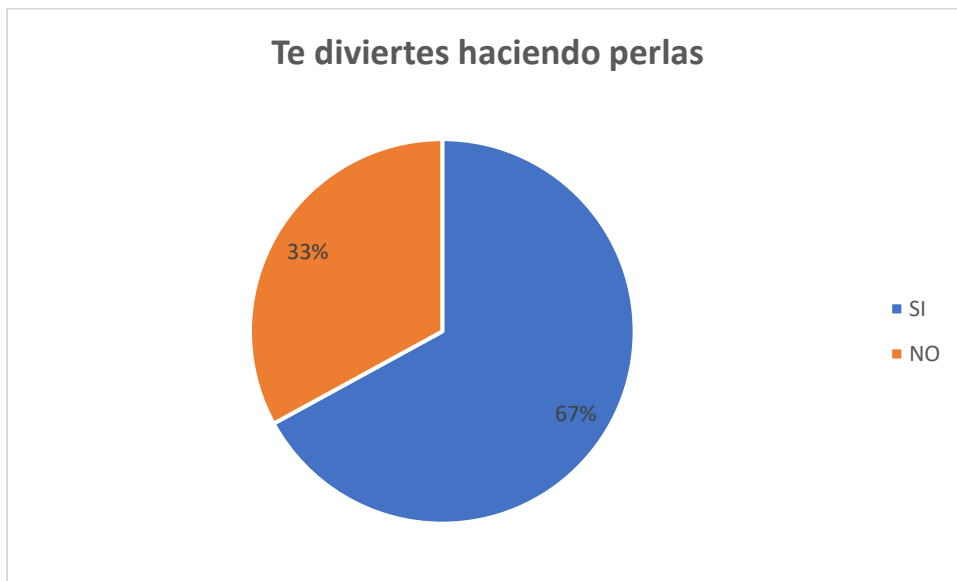
El 67% de los encuestados manifestó que les gusta recortar para hacer manualidades, el 33% manifestó que no. El uso de elementos como tijera permite fortalecer la motricidad fina, sin embargo, no es la única alternativa. Según los datos recopilados la mayoría se encuentra a gusto realizando este tipo de actividades.

Tabla 11

¿Te diviertes haciendo perlas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | NO | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 11



Análisis

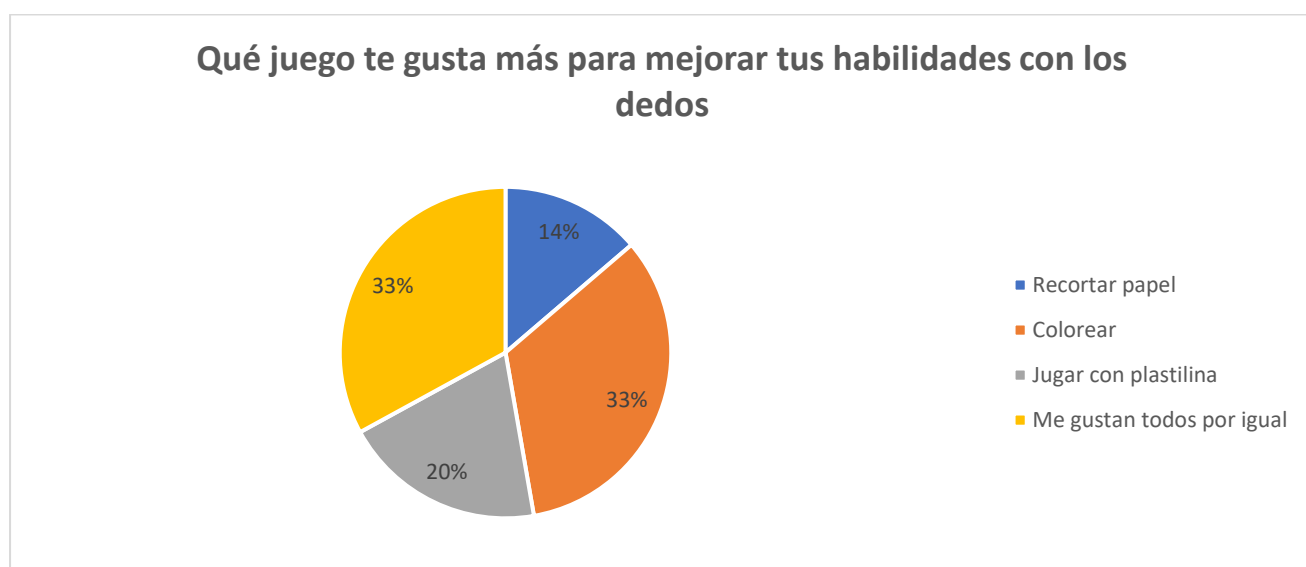
El dibujar perlas es una actividad con gran aceptación, el 67% indica que les gusta mientras que un 33% indico que no. Generar alternativas novedosas le permite al menor desarrollar sus habilidades y aptitudes desde temprana edad.

Tabla 12

¿Qué juego te gusta más para mejorar tus habilidades con los dedos?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Recortar papel | 25 | 13,7 | 13,7 | 13,7 |
| | Colorear | 61 | 33,5 | 33,5 | 47,3 |
| | Jugar con plastilina | 36 | 19,8 | 19,8 | 67,0 |
| | Me gustan todos por igual | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 12



Análisis

En lo que respecta a esta pregunta el colorear es la actividad con mas prevalencia, sin embargo la combinación entre recortar, colorear y jugar con plastilina comparten el primer lugar. Los niños en esta etapa de su desarrollo muestran diversas actitudes respecto a cada una de las actividades planteadas. Guiarlos a través de varias alternativas y diseñar estrategias metodológicas acorde a sus necesidades es prioritario para aportar a su desarrollo integral.

Resultado 3

Programa de Actividades para el Desarrollo Cognitivo y Emocional (Niños de 5 a 6 años)

Objetivo General: Impulsar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de 5 a 6 años a través de actividades lúdicas y divertidas.

Semana 1: Desarrollo de Habilidades Cognitivas

Día 1: Rompecabezas Creativos

Los niños armarán rompecabezas con formas y colores diversos para fomentar la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas.

Día 2: Cuentos y Narración

Se leerán cuentos y los niños tendrán la oportunidad de contar su propia historia, estimulando su imaginación y habilidades de comunicación.

Día 3: Juegos de Memoria

Se jugarán juegos de memoria con cartas o imágenes para fortalecer la memoria y la concentración.

Día 4: Clasificación de Objetos

Los niños clasificarán objetos según diferentes criterios (forma, color, tamaño) para desarrollar habilidades de organización y categorización.

Día 5: Experimentos Científicos

Se realizarán sencillos experimentos científicos para introducir conceptos básicos de ciencia y fomentar la curiosidad.

Semana 2: Desarrollo Emocional y Social

Día 1: Expresión de Emociones a través del Arte

Los niños crearán obras de arte que reflejen sus emociones, promoviendo la autoexpresión.

Día 2: Juegos de Roles

Se realizarán juegos de roles donde los niños asuman diferentes personajes y situaciones para desarrollar habilidades sociales y empatía.

Día 3: Yoga para Niños

Sesión de yoga adaptada para niños, que les enseñará a relajarse y manejar el estrés emocional.

Día 4: Juegos Cooperativos

Juegos en equipo que fomentarán la colaboración y la comunicación entre los niños.

Día 5: Sesión de Círculo de Compartir

Los niños tendrán la oportunidad de compartir sus experiencias y emociones de la semana en un ambiente de apoyo y comprensión.

Observaciones Finales:

Se debe fomentar un ambiente de juego seguro y supervisado.

Adaptar las actividades según las necesidades e intereses individuales de los niños.

Los adultos a cargo deben ser guías y facilitadores, fomentando la exploración y la creatividad.

Este programa se enfoca en actividades lúdicas que abordan tanto el desarrollo cognitivo como el emocional de los niños de 5 a 6 años.

DISCUSIÓN

En el trabajo de Quispe: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial”, a través de un enfoque cuantitativo se aplicó un instrumento de investigación a una muestra de 20 niños de 5 años pertenecientes a la educación inicial. Los resultados obtenidos como consecuencia de la investigación realizada permiten concluir que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel de educación inicial (Quispe Morales, 2021). Los resultados del presente estudio concuerdan con lo investigado por Quispe, confirmándose la importancia de la implementación de estrategias lúdicas como aporte a la mejora de la calidad educativa.

CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones

La motricidad fina es una habilidad crucial en el desarrollo de los niños de 5 a 6 años, ya que tiene un impacto significativo en su desarrollo cognitivo, social y emocional. El trabajo realizado en este estudio demuestra la importancia de impulsar el desarrollo de estas habilidades desde una edad temprana.

La implementación de actividades lúdicas adaptadas para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de la Unidad Educativa Camilo Gallegos en Quevedo ha demostrado ser efectiva. Los niños que participaron en este programa mostraron mejoras significativas en sus habilidades motoras finas.

Los resultados de este estudio respaldan la idea de que el juego y la diversión son herramientas pedagógicas poderosas para estimular el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Las actividades lúdicas permiten a los niños aprender mientras se divierten, lo que hace que el proceso de desarrollo sea más atractivo y efectivo.

Es importante destacar que la colaboración activa de los docentes y la participación de los padres en el proceso educativo son factores clave para el éxito de este tipo de programas. La comunicación entre la escuela y el hogar es fundamental para asegurar que los niños continúen practicando y desarrollando sus habilidades fuera del entorno escolar.

5.2. Recomendaciones

La Unidad Educativa Camilo Gallegos y otras instituciones educativas deberían considerar la inclusión de programas de actividades lúdicas diseñados específicamente para mejorar la motricidad fina en niños de 5 a 6 años como parte integral de su currículo educativo.

Los docentes deben recibir capacitación y orientación sobre cómo implementar efectivamente actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de la motricidad fina en el aula. Esto puede incluir la planificación de actividades, la selección de materiales apropiados y la evaluación de progreso de los estudiantes.

Los padres juegan un papel crucial en el desarrollo de la motricidad fina de sus hijos. Se recomienda que los padres participen activamente en actividades lúdicas en el hogar y que se mantengan informados sobre el progreso de sus hijos en este aspecto.

Se sugiere la creación de un ambiente de juego seguro y estimulante en el hogar y en la escuela, con acceso a una variedad de materiales y recursos que fomenten el desarrollo de la motricidad fina, como rompecabezas, juegos de construcción y actividades de arte.

Es importante realizar un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes en términos de motricidad fina y ajustar las actividades según sea necesario para abordar las necesidades individuales de cada niño. El monitoreo constante ayudará a garantizar que los niños alcancen su máximo potencial en esta área crucial del desarrollo.

REFERENCIAS

- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (04 de 12 de 2020). *Scielo*. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Carta, C., & Castellani, . (2019). *Psicomotricidad y trastornos de la conducta alimentaria*. Argentina: Miño y Dávila.
- EducaPeques. (26 de 10 de 2018). Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-motoras-finas.html>: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-motoras-finas.html>
- Ferro Veiga, J. (2020). *Curso monográfico de Inteligencia Emocional Aplicada a la personal y laboral*. Alemania: IberLibro.
- Galera Obanos, M. (Mayo de 2023). *Repositorio Universidad Publica de Navarra*. Obtenido de <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/46084/TFG23-Ginf-GALERA-105367.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Ávila, I. (2019). *Acompañamiento de personas con discapacidad en actividades*. Madrid: CEP.
- LogoPediaymas. (21 de 12 de 2022). <https://www.logopediaymas.es/blog/motricidad-fina/>. Obtenido de <https://www.logopediaymas.es/blog/motricidad-fina/>
- Marcos, P. (16 de 10 de 2022). <https://www.20minutos.es/noticia/5068804/0/signos-de-alerta-en-el-desarrollo-motor-de-un-nino-los-primeros-anos-son-cruciales/>. Obtenido de <https://www.20minutos.es/noticia/5068804/0/signos-de-alerta-en-el-desarrollo-motor-de-un-nino-los-primeros-anos-son-cruciales/>
- MedlinePlus. (24 de 01 de 2023). <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm>. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm>
- Montenegro Carrasco, M. (2023). *Repositorio Universidad César Vallejo*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/120568>
- MOREIRA CONTRERAS, M. (2019). *Repositorio UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8250/P-UTB-FCJSE-EBAS-000329.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ochoa Rodríguez, M., Ochoa Yupanqui, W., & Rodríguez Lizana, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Rev. Mendive*, 1-21. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600

Salamanca Montero, L., & Sánchez Ramos, V. (2023). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Editex.

Sánchez Quilo, K. (2023). *Repositorio Universidad Cebntral del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/31109/1/UCE-FIL-CEB-SANCHEZ%20KAREN-TENELEMA%20LETICIA.pdf>

ANEXOS

¿Te gustaría jugar con plastilina o masa para hacer figuras y formas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 125 | 68,7 | 68,7 | 68,7 |
| | NO | 57 | 31,3 | 31,3 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

¿Prefieres colorear dibujos con crayones o lápices de colores?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | NO | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

¿Disfrutas recortando papel para hacer manualidades como collages o tarjetas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | NO | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

¿Te diviertes haciendo perlas?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | SI | 122 | 67,0 | 67,0 | 67,0 |
| | NO | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |

¿Qué juego te gusta más para mejorar tus habilidades con los dedos?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------------------------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Recortar papel | 25 | 13,7 | 13,7 | 13,7 |
| | Colorear | 61 | 33,5 | 33,5 | 47,3 |
| | Jugar con plastilina | 36 | 19,8 | 19,8 | 67,0 |
| | Me gustan todos por igual | 60 | 33,0 | 33,0 | 100,0 |
| | Total | 182 | 100,0 | 100,0 | |







